

# Kult

*A halál csak a kezdet...*



**A Réműlet és Őrűlet, Álmok  
és Halál határvidékén...**





# Kult

*A halál csak a kezdet...*

**Gunilla Johsson • Michael Petersén**

**Metropolis Ltd.**

Copyright © 1993 Metropolis Ltd.



# Készítők

Írta: Gunilla Johnson,  
Michael Petersén

A magyar kiadást szerkeszti: Acélpatkány  
(steelrat@maffia.hu)

Címlapfestmény: Peter Andrew Jones

Belső illusztrációk: Torbjörn Jörgensen  
(*fejezetcímek*), Tomas Arfert (*archetípusok*), Nils  
Gullikson (*egyéb színes illusztrációk, kétszínes  
illusztrációk*), Lars Norbeck (*fegyverek*).

Tördelőszerkesztő: Acélpatkány

A szerkesztésben közreműködtek: Johan Anglemark,  
Nils Gulliksson

A magyar változat szerkesztésében közreműködött:  
Nephryte, M

Speciális közreműködők: Jerker Sojdelius, Fredrik  
Malmberg



A Kult a képzelet szüleménye. Bármilyen hasonlóság a valódi incidensekkel, szervezetekkel, élő vagy holt személyekkel pusztán a véletlen műve.

## Hogyan érheted el a Metropolit:

Sajnos a Metropolis Ltd. megszűnt. Most egy másik kiadó adja ki a 3. kiadású Kultot. Most nem jut eszembe a kiadó neve, de az RPG.HU Kultos fórumán majd útbaigazítanak.

## Kolofon

A Kult magyar kiadása PC-n készült Adobe Pagemaker 6.5, Adobe Photoshop 7 és Adobe Illustrator 10 programok felhasználásával. A címek *Madrone* betűtípussal vannak szedve, amire az ékezetek (az ő és ú betűkre) a Fontographer használatával kerültek fel. A folyószöveg *Garamond* betűtípussal van szedve.

A PDF-ben látható képek 150 dpi-re lettek csökkentve közepes JPG tömörítéssel, RGB módban. Magáncélú nyomtatásra alkalmas, nyomdai reprodukcióra már nem.

Ez itt az abszolút nem hivatalos magyar változat. Terjeszd, amerre csak tudod, s úgy hiszed, hogy érdekli a többi szerepjátékost. Ezért a példányért a nyomtatás, másolás és kötés költségein túl pénzt kérni etikátlan dolog.

# Tartalom

## A Hazugság

A sötétség világa	9
A játék hősei	17
Az archetípusok	22
A tulajdonságok	25
Sötét titkok	32
Előnyök és hátrányok	37
Kiegyensúlyozottság	47
Képzettségek	49
Életvitel	64
Felszerelés	65
Tapasztalat és gyakorlat	74
Az emberiségen túl	77

## Az Örület

Találkozás a rémségekkel	85
Megszállás	92
Harc	96
Fegyverek és páncélok	106
Harcművészetek	120
Sérülések, gyógyulás és fertőzések	126

Balesetek	<b>129</b>
Idő és utazás	<b>136</b>
Légi üldözés és légi harc	<b>139</b>
Mágia	<b>147</b>
A játékmester feladata	<b>171</b>

## **Az Igazság**

A hamis világ	<b>179</b>
Az Illúzió megtörése	<b>190</b>
A Város	<b>194</b>
Metropolisz	<b>201</b>
Túl a Halálon	<b>211</b>
Túl az Álmokon	<b>220</b>
Túl az Órületen	<b>230</b>
Túl a Szenvedélyeken	<b>237</b>
Túl az Időn és Téren	<b>243</b>
A kultuszok	<b>247</b>
Az Ébredés	<b>257</b>
Nemjátékos karakterek és lények	<b>261</b>
Kalandok és kampányok	<b>262</b>

## **Függelék**

Index	<b>269</b>
Karakterlap	<b>273</b>

REVE

A hazugság







# Egy Sötét Világ

**E**gy olyan világban élünk, amelynek már bealkonyult. Kétségbeesett lények kószálnak düledező városok kibalt utcáin, saját múltjuk rettenei után kutatva. Ezeknek a bizonytalan egzisztenciáknak a fájdalma szülte a városok démonait. Most a valóságok közt osonva azon ármánykodnak, hogy bilincsbe verjék egykori uraikat: az embereket.

Magas felbőkarcolók acélredőnyei mögött sötét ruhás emberek szíjazzák áldozataikat hideg boncasztalokhoz. Tiltott rituálékat

szőnek emberi vérből és félelemből. Később műanyagzsákokban viszik el a szétroncsolt testeket, hogy örökre eltüntessék őket.

Beteg gondolatok torz képei testesülnek meg a való világban - ők az Éjszaka Gyermekei; várakoznak a halott városokban, ahová csak a kétségbeesettek és az örültek jutnak el.

Az álmok éhes sakálokat szülnek, akik élő húsrá éheznek. A valóság tapasztott falait acélkarmok törik át, kísértik az álmodókat és végtelen éji labirintusokba hurcolják testüket.



nagyvárosi labirintusok tekergő folyosóinak világa ez, ahol utcai árusok Estée-Lauder palackokba zárt démonokat kínálnak eladásra és titkos szavak hangzának el lerobbant bárokban, izzadó bourbon-poharak fölött. Az utcai zaj és a neonfények rég elfeledett istenségeket támasztanak fel, akik aztán menő klubokban járnak haláltáncot. Minden ajtó, minden föld alá vezető rozoga lépcső a Pokol kapujává válhat.

Titkos társaságok rendeznek összejöveteleket elegáns konferenciaközpontokban, ahol összeesküvéseket szőnek és a mélységek árnyai közt megpillantott hatalom után nyújtózkodnak. Elítélt emberek kutatják a halhatatlanság titkát. Diszkrét cégek mérhetetlen vagyonokat költenek azoknak az ábráknak a megfejtésére, amiket örültek véstek az aluljárók falaiba. Korunk boszorkánymesterei saját sötét lelkükben keresik az utat a hatalomhoz és gazdagsághoz. Mind vezető szerepre áhítoznak, és keresik a kulcsokat, amikkel megfejthetik a valóság változatosságában meglátott rejtélyeket.

De semmi sem az, aminek látszik. Érzékeink csupán a valóság egy maréknyi részét fogják fel. A világ, amit magunk körül látunk, illúzió, amit képzeletünk teremtett, hogy elkerülje az örületet. Akik a láthatatlan erők uraiként tetszelegnek maguknak, kegyetlen nagyot fognak csalódní, amikor illúzióik összeomlanak és a démonok eljönnek, hogy begyűjtsék imádóikat.

A sötétség és az örület, az álmok és a halál közti határvidéken van egy érzékeken túli világ. Ahol az álmok és az illúziók testet ölthetnek. A rettenet kifacsarhatja a testeket és a való világba is kihozhatja az örületet. A külső és a belső közti határ is csupán csak egy illúzió.

Nemrég még volt egy teremtő Isten és egy szilárd rendje a természetnek. De Isten elhagyta gyermekeit és eltűnt a kinti a sötétségben; talán meghalt, talán száműzték. Elveszett angyalok és démonok még hordoznak emlékeket egy felsőbb hatalomról, erőről és rendről, ami egykor uralta az életüket. De fokozatosan felejtenek.

Meggyengültek a valóság falai. Egyre több ember tör át rajtuk és szembesülnek a káosszal, ami odaát van. Nem mindenki érti ugyanazt a Menny és a Pokol alatt. Mindenki megteremti a saját purgatóriumát. Az álmok és az örület egyre messzebb és messzebb vezetnek ki a sötétségbe, el mindentől, ami ismerős és ésszerű.

A Sötétség Hercege messze vándorol, hogy megtalálja Istent, az egyetlen lényt, aki megindokolhatja létezését és értelmet adhat neki. Mennyek és poklok nyíltak meg vagy váltak elhagyatottá. Démonok és angyalok kóborolnak otthontalanul a Földön és

hívőket keresnek, akik nélkül nem élhetnek meg egy isten nélküli világban. A városokban, ahol minden igazság egyenlő, elfelejtik a jó és rossz közti régi különbséget.

A múlt mementóiként régi istenek sanyarognak erőtlenség és elvadulva a nyomornegyedekben. Talán a régi hitek maradékaiként maradtak itt, vagy talán egy távoli, félig elfeledett múlt embereinek a jobb élet utáni vágya hívta őket életre.

De végül minden széthullik és megsemmisül. A tudósok olyan elméleteket gyártanak, amelyek a káoszt teszik meg az univerzum alapelveként. Felfedezéseiket kihangsúlyozza a körülöttük növekvő rendezetlenség, mintha maga a valóság valótlanságának ismerete emésztene el az ősi mintákat.

A **Kult** szerepjáték a huszadik század végén, a nagyvárosok világában játszódik. Ebben a világban az emberi gonoszság összefonódott a valóság más részeiről érkező rémségekkel. A Második Világháborúban gyökerező fasizmus még mindig áthatja az európai politikát és kereskedelmet. Az érzékeny

embereket eltíporja a városok arctalansága és örült szörnyetegké teszi őket. A primitív szenvedélyek, amiket még mindig kordában tart az egykori civilizáció erkölcsisége, addig gyűlnek és burjánzanak a felszín alatt, míg végül beteg perverzciókként törnek elő.

De az emberi sötétség nem az egyetlen fenyegetés. Az emberi gonoszság elgyengíti a valóság falait és beengedi a kinti lényeket. Álmaink alakot öltönek és üldöznek minket. A múlt lényei újjászületnek a

jelenben és átrendezik az életünket. Saját félelmeink szörnyeket szülnek, amik elemészthetnek minket. Azok az aszociális egyének, akiket nem tűr meg a rendezett társadalom, elhagyott városokba, rozoga ipari komplexumokba és a belvárosok lezárt épületeibe menekülnek, ahol aztán átalakulnak valami nem emberivé.

Az okkult tanítások segítségével kapuk nyithatóak különböző világokba és megcsapolhatóvá válnak az ismeretlen erők. De csak kevesen tudják, pontosan milyen erőket is idéznek fel – ha egyáltalán tényleg tudják. Előbb vagy utóbb mindegyiküket elnyelik a démonok, amiket már nem tudnak irányítani.

Ilyen a világ, amelyben játékkunk hőseinek élniük kell. Talán csak tehetetlen levelek ők, akiket ide-oda fújnak a kozmikus szelek? Nem. Ők a végzet eszközei, olyan mítoszok főszereplői, amelyekről sosem hallottak. Olyan mítoszok, amiket az emberek elfelejtettek, de azok mégis újjászülettek a zsúfolt városokban, ahol egy igazság sem nagyobb a másiknál.

A játék hősei lehetnek az igazság kutatói, akiket talán egy elfeledett múlt visszaszerzésének vágya hajt, vagy akik bosszút akarnak állni, esetleg egyszerűen

**“Még mindig hiszek Istenben, ám Isten többé nem hisz bennem.”**

**– Sisters of Mercy**

csak kíváncsiak. Nem tiszta szívű keresztes lovagok, akik hadjáratot folytatnak a gonosz ellen. Sokkal inkább úgy kéne rájuk gondolnunk, mint elveszett lelkekre, akiknek saját démonaikat kell megölniük, hogy nyugalmat lelhessenek.

Olyan mesékbe szövődnek bele, amik saját múltjukhoz kötődnek. Régi bűnök törnek rájuk elégtételt követelve. Gyermekkorai rettenetek tűnnek fel és testesülnek meg. Bennünk alakulnak ki a rémségek. Nem láthatjuk, mi is van ott, anélkül, hogy ne látnánk saját tükörcépünket. Minden embernek megvannak a saját démonai és a saját purgatóriuma. Ebben a játékban a hősöknek be kell menniük a sötétségbe vagy talán a halálba - csak hogy rájöjjenek, hogy ezzel nem érnek véget a szenvedések. Csak a halál után kezdődnek igazán.

A játék játszható nagyon sötéten, eleve bukásra ítélt hősökkel, akik belepusztulnak végzetük beteljesítésébe. Így is lehet, de a játék nem erről szól. Sokkal inkább arról, hogy a hősök felkutatják a sötétséget és elérnek valamit azáltal, hogy küzdenek ellene. Ha úgy vesszük, tulajdonképpen saját félelmeik ellen harcolnak; ha győznek, szerezhetnek némi bölcsességet és néhány újabb karcolást a lelkükre.

A **Kult** világa a modern nyugati gondolkodáson alapul, amit két évezrednyi keresztény eszmeiségű civilizáció formált. Egy kozmikus értelemben valóban létezik jó és rossz. Vannak angyalok és démonok és egy eltávozott isten is, aki elhagyta gyermekeit a háború rémségeiben. Az emberben ott van a pusztítás és a gonoszság utáni vágy, de ugyanígy ott van a fény is, ami elűzheti a sötétséget.

*Szeretnénk kijelenteni, hogy ez nem saját hitvallásunk kifejezése és nem is egy krédó, amit bármi módon az olvasóra akarnánk erőltetni. Ez csupán ennek a szerepjátéknak a világa.*

A **Kult**ban megteremthető az olyan horrorfilmek hangulata, mint a Rémálom az Elm utcában, vagy a Pokolkeltő, élőholtakkal és szörnyetegekkel, de a Twin Peaksből ismert könnyedebb pszichológiai horror is lehetséges. Lehet akciójáték, ahol a hősök felsőbbrendű gonosz hatalmak ellen harcolnak, legyenek azok emberek vagy egyebek. A főszereplők lehetnek pszichopata gyilkosok tehetetlen áldozatai, vagy esetleg maguk a gyilkosok, akik saját sötét titkaikat akarják felfedni is kiüzni, talán saját életük árán is.

## Mi is az a szerepjáték?

Amint a neve is jelzi, a szerepjáték annyit tesz, hogy a résztvevők szerepeket játszanak. A **Kult** egy olyan játék, amiben a játékosok kitalált karaktereket

irányítanak egy árnyékokkal, titkokkal, kultuszokkal és örültekkel teli ijesztő világban. A karakterek megvadtult egzisztenciák, akik a tudást hajszoják, halálon túli, vagy saját tudatalattijukból feltörő erővel harcolnak. A játékosok rádiósínházi színészekhez hasonlóan játszanak.

De a szerepjáték nem színház. A résztvevők együtt mesélik a történetet. Nem járkálnak körbe és nem teszik azt, ami a játékban történik, hanem közlik a Játékmesterrel, hogy mit tesznek a karaktereik és mondják, hogy mit mondanak a karaktereik. Vannak játékosok, akik csak közlik, mit tesznek a karaktereik, míg mások azonosulnak szerepükkel és próbálnak úgy tenni és beszélni, mint a karakterük. Te választasz, melyik tetszik. Mindenki a saját stílusában játszik és egyik sem jobb a másiknál. A **Kult**béli kalandok izgalmasabbak, ha a játékosok megpróbálnak belépni karaktereik elméjébe, ahogy azt a színészek is teszik. De ne érezzék ezt kötelezőnek - akkor nem lenne szórakoztató. Márpedig a játék lényege a szórakozás.

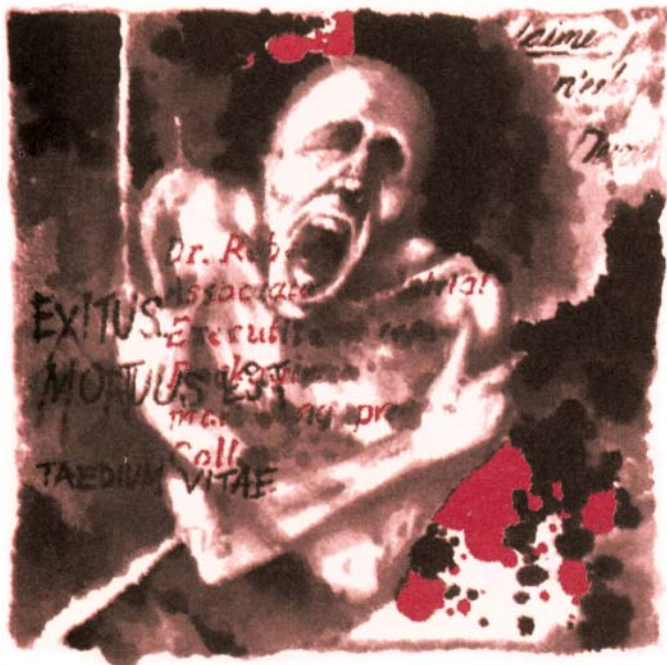
A karakterek fontos tényezőit a játékosok leírják egy előre gyártott papírra, amit Karakterlapnak nevezünk és ezeket maguk előtt tartják. Ha a játékos tudni akar valamit a karakteréről, például, hogy tud-e táncolni, csak rápillant a Karakterlapra. A játékosok általában egy asztal körül ülnek. A játék leginkább beszélgetésből és alkalmanként kockadobásokból áll. Esetleg ha valaki izgatottá válik, gesztikulálva is hangsúlyozza szavait. A felállás és járkálás is egy mód az illúzió tökéletesítésére és a karakterrel való azonosulás megkönnyítésére.

Mielőtt elkezdődne a játék, a játékosok megalkotják karaktereiket. Ebben segít ez a könyv és néhány kockadobás. A játékosok minden, a karakterükkel kapcsolatos adatot lejegyeznek a Karakterlapjukra.

A legfontosabb résztvevő a Játékmester. Ő az, aki létrehozza a cselekmény környezetét, előreviszi a történetet, képbe hozza a karaktereket, értelmezi és alkalmazza a szabályokat, amik meghatározzák, mit tehet a karakter egy adott helyzetben. Például segítenek a Játékmesternek eldönteni, hogy célba talál-e a karakter, amikor lő valamire egy pisztollyal. A szabályok közül azok a legkomplikáltabbak, amik a harccal és sebesülésekkel foglalkoznak. Harcban nagyon fontosak a pontos eredmények; máskülönben a karakterek esetleg ok nélkül halnának meg. Természetesen a vélemények eltérnek azt illetően, miből épül fel egy realiztikus csata.

Az idő nagy részében a Játékmester egyedül kezel mindent, ami a szabályokkal és a játék rendszerével kapcsolatos. Alkalmanként a játékosok maguk dobnak a kockákkal - különösen akkor, ha életek függhetnek az eredménytől. Vannak olyan játékosok, akik minden körülmények között szeretnek maguk dobni a karaktereiknek. Mások jobb szerepjátékosai teljesítményt tudnak nyújtani, ha a Játékmester megszabadítja őket

minden játékmecanikai tennivalótól, hogy jobban koncentrálhassanak a történetre. Ez akkor működik különösen jól, ha a Játékmester betéve ismeri a szabályokat és könnyedén improvizál. Egy kezdő Játékmesternek még szüksége lehet a játékosok segítségére.



A Játékmesternek nincs saját karaktere. Ehelyett ő irányítja az összes személyt, akikkel a karakterek találkozhatnak kalandjaik során; ezeket Nem Játékos Karaktereknek (NJK) nevezzük. A fontosabb NJK-k fő jellemzőit a Játékmesterek lejegyzik maguknak, míg másokat menet közben találhatnak ki, ha épp szükség van rájuk.

A Játékmester találja ki a történetet, amivel a karakterek szembekerülnek. Mielőtt megkezdődne a játék, legalább valami elképzelése kell, hogy legyen afelől, milyen is lesz a történet. Azonban sok eseményt nem lehet előre meghatározni, mivel a játékosok karaktereinek cselekedetei hatással vannak az őket körülvevő világra. Viszont ettől függetlenül minden történetben kell, hogy legyen legalább egy vezérfonal és valamilyen cél, amit a karakterek elérhetnek.

A Játékmester írja le a játékosoknak, hogy mi történik körülöttük és ő játssza az NJK-kat, a játékosok pedig karaktereiket személyesítik meg. Nincs előre megírt forgatókönyv, hogy mikor mit kell tenniük vagy mondaniuk; az események folyamatosan bontakoznak ki a játékosok és a Játékmester közös munkájából.

Ezen szabályok végénél találunk néhány javaslatot, amik kiindulási pontként szolgálhatnak a Játékmester további ötleteihez és terveihez. Felhasználhatod őket teljes egészükben is, de részleteikben, vagy akár

módosítva is, ahogy tetszik. A lényeg, hogy ihletet kapj.

A szerepjátékban nincsenek sem győztesek, sem vesztesek. A játékosok általában jól érzik magukat, ha a karaktereik elérik a céljaikat. De még ha ez nem is sikerül nekik, akkor sem igazán veszít senki, mivel a játékosok így is átélték a kalandot és közösen izgultak, jól érezték magukat. A karakterek reakciója a Kult sötét erővel való találkozásra a játék egyik fő eleme. Megváltozhatnak, megsérülhetnek testileg és lelkileg egyaránt, de meg is örülhetnek. Ez viszont újabb kalandokhoz adhat kiindulópontot, amelyek során megpróbálhatják meggyógyítani magukat, kiűzhetik magukból a gonoszt és elérhetik a fényt.

## A Vörös Halál

Ha még soha nem szerepjátszottál korábban, még bizonyára nem egyértelmű minden. Lentebb találsz egy kivonatot egy hosszabb játékból, ami elmagyarázza, hogyan is működik ez. Ebben az epizódban a Játékmester szokatlanul sokat beszél. Erre drámai pillanatokban lehet szükség, hogy meglegyen a pillanatok megfelelő hangulata. Ha a karakterek egymás közt vagy NJK-kal beszélnek, a Játékmester kevésbé beszédes. Peter, Cassandra és Gilbert a játékosok által irányított karakterek. A játékosok elmondják, mit tesznek a karaktereik – például hogy megállnak a kocsijukkal az egyirányú utca végén álló raktárpületnél, ahol fényt látnak, kiszállnak és megközelítik az épületet –, a Játékmester pedig elmondja, mi történik, leírja nekik a környéket és Gilbert helyett beszél, amikor megszállják a karakterét és így már nem ő irányítja. Lejegyeztük a játékosok gesztusait és arckifejezéseit is, hogy érzékeltethessük, hogyan lehet egészen kis eszközökkel élethűbbé tenni a játékot. Képzeld el, ahogy a játékosok egy asztal körül ülnek, a fények tompítottan égnek és halk aláfestő zene szól a háttérben.

Peter: "Leálllok a kocsival az utca végén és kiszállunk."

JM: "Éjszaka van, a kikötő kihalt. Látjátok az autópálya fényeit tükröződni a vízben. Ütemes dübögés hallatszik az egyik raktár felől, amelyiknek félig nyitva van a kapuja. Bent villózó fényt látok. Pár pillanat után egy hosszú, félelemmel és rettegéssel átítatott sikolyt hallottok, ami még visszhangzik is egy darabig a part felett."

Cassandra levegőért kapkodva: "Ez Gilbert. Meg fogják ölni!" (a JM-bez:) "Előhúszom a pisztolyomat és csendben odafutunk a raktárház kapujához."

JM: "A benti terem nagy és gyéren megvilágított. Itt is, ott is füstölgő olajfáklyák világítják meg a foltos acélfalakat. A mennyezeti darukról lógó láncokat lassan lengeti a szél, amik ezáltal furcsa, imbolygó árnyakat vetnek a falakra. Az a benyomásotok támad, mintha az árnyak egy idegen nyelv írásjelei

lennének, amit viszont nem értetek.

"A terem közepén, egy acélrúdhöz kötözött kezekkel lóg Gilbert. Nagy láncokkal rögzítették a mennyezetet fenntartó oszlopok egyikéhez. Meztelen és valami fekete réteg borítja, talán olaj. A testét vékony vágott sebek hálózata borítja. A vágásokból vér csöpög a padlóra, ami szemlátomást minden cseppet elnyel. A lába körüli betonból tompa vörös fény árad."

"Előtte félkörben állnak azok a férfiak, akikkel a klubban találkoztatok. Testhez simuló fekete bőrnadrágot viselnek, de felül meztelenek. A kezükben hosszú, vékony kések csillognak. Még nem vettek észre titeket és továbbra is hosszú, vékony vonalakat vágnak Gilbert remegő testébe."

Peter: "Él még?"

JM: "Igen. Gilbert, érzel egy jelenléte. Cassandra az és látsz két másik árnyat is messze a sötétségben. Most elég közel van."

(A JM korábban már elmondta Gilbertnek magánban, hogy mi történik ott vele. Megátkozták és arra kárhoztatott, hogy eleméssze egy démon, de erről a barátai nem tudnak.)

Gilbert: (A játékos félig az asztalon fekszik. Lassan felemeli a fejét és felnyitja a szeméit, kétségbeesetten néz a többiekre.) "Öljetek meg. Öljetek meg most, mielőtt jön és elvisz."

(Cassandra játékos felemeli a kezét, mintha pisztolyt tartana és célozna.)

JM: "A férfiak közül ketten megfordulnak és észrevesznek titeket, mire nagyobb revolvereket vesznek elő."

Cassandra: "Lelövöm az egyiket."

(A JM dob egy kockával.)

JM: "Az, amelyikre céloztál, hátratántorodik, amikor a golyó a vállába csapódik, de komolyabb baja nem esett és felemeli a pisztolyát." (A JM az ujjával Cassandra játékosára céloz.)

Gilbert: "Ne! Engem öljetek meg. Már túl késő..." (A hangja gurgulázva elfullad)

JM: "A férfiak egyike felkiált és elhátrál. 'Vigyázzatok!' Leengedik a pisztolyokat és mind Gilbert felé fordulnak, aki a vörös, fénylő padlóra mered."

(Gilbert játékos tágra nyílt szemekkel mered a padlóra.)

JM: "Úgy tűnik, mintha forrna és lüktetne alatta a talaj. Hirtelen egy acélból és vérből álló lény emelkedik ki a padlóból. Egy inas, csöpögő kar lökődik ki és az acél ujjak feltépik Gilbert mellkasát. A kéz megragadja a szívét és lassan kihúzza."

(Gilbert játékos megvonaglik, aztán nem mozdul. Próbálja halottnak tettetni magát.)

JM: "A még mindig verő szívből egyenesen a szörnyetegre spriccel a vér. A szív még egyet dobban, aztán végleg leáll. A lény a szájához emeli a szívét és elemésztí."

"A szörnyeteg körbenéz. A férfiak teljesen mozdulatlanul, hipnotizáltan állnak. A lény újra kinyújtja a karját, és ezúttal a férfiak egyikének arcán zárulnak össze az ujjai. A férfi nem mozdul, mikor a szörny tojásbélyékként roppantja össze a fejét és hagyja, hogy az agytekervények lefolyjanak az ujjairól." (A JM összezárja a kezét, mintha összezúzna valamit) "A férfi teste élettelenül zuhan a padlóra és az ő vérét is beszívja a szürke beton."

"A lény pár másodpercig mozdulatlanul áll, mintha nem tudná, mit tegyen. Aztán szétolvad és eltűnik a padlóban. Eltűnt. Gilbert mellkasa egy vér- és zsigertömeg. A férfiak hátrálnak és az élettelen tetemet figyelik, mintha várnának valami-re."

"Aztán a test összerándul, mintha görcsben lenne. A karok megmozdulnak, az izmok húzódnak. A láncok egy csörrenéssel leszakadnak az acélrúdról. Felemeli a fejét és felnéz."

(Gilbert játékos ördögi vigyorral néz fel.)

JM: "A vérrel átitatott lábak lecsúsznak a padlóra. A férfiak letérdelnek és arccal a betonra borulnak, de nem rájuk néz, hanem rátok."

(A JM rémületdobást tesz, hogy kiderüljön, tudnak-e a játékosok bármit is tenni, vagy a rémület ledermeszti-e őket. Az eredmény szerint mindkettőjük-nél az utóbbi eset áll fenn.)

"Rémülten álltok a félig nyitott kapu mellett. Gilbert szemei sötétvörösek, akár a vérrel átitatott padló körülötte. 'Meg kellett volna ölnötök. Most már túl késő', mondja és felétek indul."

## A játék rendszere

Játék közben gyakran kell majd ellenőriznetek, hogy a karaktereitek sikeresen végre tudnak-e hajtani egy adott feladatot és milyen mértékben. Mindig, ha egy képzettségét, mint például a Lopakodást, vagy egy képzettségét, mint például az Erőt használja, hasonló módszerekkel állapítjuk meg a sikerességet.

A játékban szinte minden ilyen ügyet egy húszoldalu kocka dobásával állapítjuk meg és az eredmény – egész pontosan a dobás és a képzettségek vagy képzettségek értéke közti különbség – mutatja meg, hogy a karakter eléri-e a célját. Ezt azért említjük még itt, a tulajdonképpeni szabályok leírása előtt, mert mindegyik ezen alapul.

## A képzettség- dobás

A képzettségek és a képességek értéke általában egy 1 és 20 közötti szám, de kivételes esetekben lehet magasabb is. Ha a kockadobás eredménye egyenlő vagy alacsonyabb, mint a karakter pontértéke az adott területen, akkor sikerrel járt. Húszas vagy magasabb pontérték esetén csak akkor lehet hibázni, ha húszast dobunk, vagy ha a JM olyan nehéznek látja a feladatot, hogy a dobás idejére levon valamennyit az adott értékből.

## A hatás

A sikernek is vannak fokozatai; nem mindegy, mennyire jól sikerült valami. Ezt a dobás és a képzettség vagy képesség értéke közti különbség jelzi. Minél nagyobb a különbség, annál jobb az eredmény. Ha a dobás nem sikerült, nincs eredmény. Fegyveres képzettségeknél viszont kicsit más a helyzet; ott egy második, különálló dobás mutatja a siker mértékét.

A képzettségeket és hatásukat a "Képzettségek" fejezetben ismertetjük, de az eredmények értelmezését már itt leírjuk:

HATÁS	AZ EREDMÉNY
0	Rossz
1-5	Elfogadható
6-15	Normális
16-20	Jó
21-25	Nagyon jó
26-29	Kivételesen jó
30+	Olyan jó, hogy lehetetlennek tűnő dolgok is megtörténhetnek!

Természetesen nem lehetséges húsznál többet dobni egy húszoldalú kockával, de vannak módosítók és bónuszok is, amiket majd később ismertetünk.

Az is lehetséges, hogy valaki megpróbálja megakadályozni a karakter cselekedetét. Például ha a karakter el akar osonni egy ór mellett, fontos megállapítani, hogy milyen jól lopakodik a karakter és hogy az ór mennyire éberrel figyel.

Ebben az esetben először a karakter lopakodási kísérletére kell dobni és kiszámolni az eredményt. Ezután a Játékmester dob az ór hallására. Ha mindketten sikerrel jártak, a Játékmester levonja a karakter értékét az ór értékéből. Az eredmény jelzi, mennyit fog az ór hallani. Ha ez az eredmény nulla alatt van, semmit nem hall meg. Ennél kicsivel magasabb eredmény esetén hallani fog valamit, de nem lesz benne biztos, mi volt az, vagy hogy hallotta-e egyáltalán. A jó eredmény azt jelenti, hogy észrevette a karaktert.

A hatást minden képzettség esetén használjuk a siker mérésére. Lehetnek olyan alkalmak is, amikor a

Játékmester magasabbra teszi a siker léccét; például megállapíthatja, hogy egy különösen nehéz fal sikeres megmászásához minimum 15-ös hatás szükséges. Ez esetben egy sikeres, de túl alacsony dobás azt jelentheti, hogy a karakter eljut úgy a feléig, de aztán nem talál több kapaszkodót, kénytelen visszamászni és máshol újra próbálkozni.

## Számok kerekítése

Ha a szöveg másként nem rendelkezik, a szokásos módszer szerint kerekítünk: 1-4-ig terjedő törteket lefelé, 5-9-ig terjedőket fölfelé.

## Fogalmak és rövidítések

A könyv némely meghatározási bizonyára furcsán hangzik a kezdő szerepjátékosoknak, ezért meg kell őket magyarázni - és ezt most meg is tesszük. A gyakori rövidítéseket zárójelben adjuk meg.

**Általános képzettség** – olyan képzettség, amivel minden karakter rendelkezik és nem kell rájuk képzettség pontokat költeniük. Ezekben a képzettségekben mindig harmadik szinten képzettek a játékosok.

**Cselekedet** – megmutatja, mennyi mindent tehet a karakter egy harci kör alatt. Minél több cselekedete van, annál többet tehet meg.

**Előny** – a karakter egy jellemzője, ami megkönnyíti az életét. Előnyöket vagy képzettség pontok, vagy hátrányokból származó pontok elköltésével lehet szerezni (lásd ott). Az előnyök javítják a karakter kiegyensúlyozottságát.

**Fegyveres képezettség** – a különböző fegyverek használatában szerzett jártasság. Minden fegyvertípus külön képzettségnek számít.

**Fegyveres manőver** – harcban használt különleges manőver.

**Harci kör (HK)** – egy harci kör öt másodpercnyi harcot jelent. Egy harci kör alatt a karakter korlátozott számú cselekedetet hajthat végre.

**Harcművészet** – egy különleges és drága nem-fegyveres harci képzettség, ami számos újabb harci képzettséget tesz elérhetővé.

**Harcművészeti manőver** – egy különleges képzettség egy harcművészeti stíluson belül. Hagyományos képzettségként lehet felvenni, de csak akkor, ha a karakternek már van egy Harcművészet képzettsége.

**Hárítás** – egy támadás kivédése fegyverrel, pajzzsal, végtaggal vagy bármi mással.

**Hatás** – meghatározza, mekkora sikerrel jár a karakter egy adott cselekedete. A hatás értéke a képzettségdobás és az adott képzettség (vagy éppen képesség)

szintje közti különbséggel egyenlő. Fegyveres képzettségek esetén a hatást mindig egy újabb, külön húszoldalú kocka dobásával állapítjuk meg. Minél magasabb ez az érték, annál jobban sikerülnek a dolgok.

**Hátrány** – a karakter egy jellemzője, ami megnehezíti az életét. A hátrányokból származó pontok beválthatóak előnyökre. A hátrányok csökkentik a karakter kiegyensúlyozottságát.

**Hősiesség pontok** – a karakter számára kedvezően befolyásolhatnak egy hatást (tehát vagy a sajátját növelheti, vagy az ellenségét csökkentheti). Általában vészhelyzetben használatosak. Minden karakter tíz hősiesség ponttal indul és ha valami hőstettet hajtanak végre, újabbakat is szerezhettek.

**Húszoldalú kocka** – a név magáért beszél. A számozása általában egytől húszig terjed, de olyan is van, amelyiken kétszer van rajta a 0-9 számsor és a színük mutatja meg, hogy tízen felülinek vagy alulinak számítanak-e. A "0" mindig tizet vagy húszat jelent. Az ilyen fajta kockák öt- vagy tízoldalú kockákként is használhatóak.

**Idéző** – olyan személy, aki egy vagy több mágikus tanban képzett.

**Járműves manőver** – egy járművel végrehajtott manőver, ami annyira bonyolult, hogy egy minimális hatás szükséges a sikeres végrehajtásához.

**Játékmester** – a személy, aki vezeti a játékot, ismeri a célt és a nemjátékos karaktereket alakítja.

**Játékos** – egy személy, aki részt vesz ebben a játékban.

**Játékos karakter** – a játékos által elképzelt személy, akit a játék során alakít.

**Kaland** – egy cél és egy eseménysorozat, amit a Játékmester tervezett, amit a játékos karakterek átélnek és amire hatással lehetnek.

**Karakterlap** – egy előrenyomtatott papír, amire a játék meghatározásai szerint írhatod le a karakteredet.

**Képesség** – minden karakter nyolc alapvető képességgel rendelkezik, amelyek megmutatják, milyen téren milyen: Erő, Egészség, Mozgékonyság, Megjelenés, Egó, Észlelés, Karizma és Műveltség.

**Képességdobás** – kockadobás, ami meghatározza, hogy a karakter sikerrel járt-e egy cselekedetében, ami valamelyik képességétől (nem képzettségétől) függött. Az eredménynek kisebbnek kell lennie a karakter képesség szintjénél. A 20 mindig sikertelenséget jelent, akkor is, ha a karakter értéke magasabb húsznál.

**Képességpontok** – minden játékos száz ponttal indul, amit tetszés szerint oszthat szét a nyolc képessége között. Minden pont eggyel növeli a képesség értékét, egészen tizennyolcig. Innentől minden további lépés három pontba kerül.

**Képesség szint** – általában egy 1 és 20 közti szám, ami megmutatja, mennyi fejlett egy adott képesség. Minél nagyobb, annál jobb.

**Képzettség** – a karakter által ismert és használt tudás. Minél magasabb az értéke, annál jobban ért hozzá.

**Képzettségpontok** – minden játékos 150 képzettségpontot oszthat szét a karaktere képzettségei között.

**Képzettségi szint** – általában egy egy és húsz közti szám, ami megmutatja, mennyire jó a karakter az adott képzettségben. Ennyit vagy kevesebbet kell dobnia ahhoz, hogy sikeresen használja az adott képzettségét.

**Kezdeményezés** – egy tízes kockadobás, ami meghatározza, ki cselekedhet elsőnek egy harci helyzetben. 12-nél magasabb mozgás értékkel rendelkező karakterek kapnak ehhez egy bónuszt is.

**Kiegyensúlyozottság** – A karakter előnyeinek értékéből kivonjuk a hátrányainak az értékét. Ezzel mérjük a karakter elméjében a sötétséget és a fényt, a jót és a rosszat.

**Kitartás** – a karakter fájdalom- és munkatűró képessége. Ha hosszú, nehéz munkát végez, ez az érték csökkenni fog.

**Mágikus tanok** – a mágia egy ága. Minden Mágikus tan egy külön képzettség. Egy idéző sem tanulhat meg olyan varázslatokat, amelyeknek a Tanaiban nem elég jártas.

**Másodlagos képességek** – néhány képesség adatait az alapvető fizikai képességek értékeiből számítjuk ki.

**Mozgás** – a maximális távolság, amit a karakter egy harci kör alatt (5 másodperc) megethet.

**Nemjátékos Karakter (NJK)** – a játék során feltűnő személyek, akiket a Játékmester alakít.

**Ötös dobás** – dobunk egy tízoldalú kockával, megfelezzük az eredményt és felfelé kerekítjük.

**Rémületdobás** – egy egódobás, ami megmutatja, mennyire tud a karakter úrrá lenni rémületén egy félelmetes helyzetben.

**Rituálé** – gesztusok, varázsszavak és előkészületek, amik egy varázslat létrehozásához szükségesek.

**Sebzéstűrés** – egy másodlagos képesség, ami meghatározza, hány sebet bír el egy karakter, mielőtt elájulna, vagy belehalna.

**Sebzésbónusz (SB)** – egy pozitív módosító, amit az erős karakterek kapnak meg harcban, így nagyobb sérülést tudnak okozni, mint mások.

**Sorscspás** – ha a játékos többet dob a karaktere sikertelenségi esélyének 1/10-énél, valami igen kellemetlen dolog fog történni.

**Sötét titok** – egy esemény a karakter múltjában, amiből talán egy vagy több más előnye vagy hátránya is ered.

**Tapasztalati pontok** – minden karakter egy tapasztalati pontot kap minden sikeres kaland után.

Ezeknek a felhasználásával növelhetik képességeik vagy képzettségeik értékét.

**Tízoldalú kocka** – ha nincs tízoldalú, dobj a húszszal és a tíznél magasabb eredményekből vonj le tízet.

**Tökéletes dobás** – ha a karakter kevesebbet dob a sikerre való esélyének egy tizedénél, az különösen jó eredményt jelent és +10 adódik a hatáshoz.

**Tudásszint** – ez a szám határozza meg, hogy a karakter meg tud-e tanulni egy varázslatot. Ha a karakter értéke a választott varázslathoz szükséges Mágikus tanban eléri vagy meghaladja a választott varázslat szintjét, akkor igen.

**Tudományos képzettség** – olyan képzettség, ami legalább tizenhármas vagy magasabb Műveltség értéket követel meg.

**Varázslat** – egy mágikus képzettség. Minden varázslat a különböző Tanok valamelyikébe tartozik. A többi képzettséghez hasonlóan ezek is egy értékkel és hatással működnek.

## A játék kellékei

### Kalandmodulok és forráskönyvek

Előre gyártott, részletesen kidolgozott kalandok is kaphatóak a Kulthoz. Ezeket csak a Játékmester olvashatja el, mivel minden bennük van, ami a karakterekre vár majd a kaland során, kezdve a nem-játékos karakterektől a helyszínen át az események háttéréig. Ha ezeket előre megismernék a játékosok, már nem érnék őket meglepetésként a történések és így a játék már nem lenne izgalmas.

### Számológép

Nem feltétlenül szükséges, de jó, ha van, mivel jelentősen megkönnyíti a számok kezelését.

### Papír és ceruza

Jó, ha játék közben rendelkezésre áll egy jegyzet-lap, amin a játékosok vezethetik például a karaktereik sérüléseit, vagy bonyolultabb, nyomozó típusú kalandok esetén feljegyezhetik a fontos tényeket, nyomokat, az emberek neveit és címeit, akikkel találkoztak és más információkat. Alkalmanként hasznos lehet egy térkép rajzolása is. Javasoljuk a négyzetrácsos, vagy hexarácsospapír használatát.

## Hangulati elemek

A megfelelő légkör megteremtése érdekében érdemes letompítani a fényeket, gyertyákat gyújtani és halk, szuggesztív aláfestő zenét játszani a háttérben. Akció- vagy horrorfilmek zenéje gyakran bizonyulhat megfelelőnek. Ambíciózus Játékmesterek készíthetnek külön egy adott kalandhoz tartozó egyéb elemeket is. Például ha a karakterek találnak egy vérfoltos levelet egy eltűnt barátjuktól, a Játékmester megírhatja a levelet saját kezűleg és némi rálöttyintett vörös tintával helyettesítheti a vért. Ez sokkal hatásosabb, mintha csak azt mondaná, hogy "Találtok egy levelet" és felolvassa a szöveget. Csak a Játékmester képzelőereje szab határt a lehetőségeknek.

## Figurák

Néha szükségessé válhat a karakterek egymáshoz, ellenségeikhez és általában a környezetükhöz viszonyított pontos elhelyezkedésének ismerete, leginkább és különösen nagyobb vagy bonyolultabb összecsapások alkalmával, de máskor is. Szinte bármilyen fém vagy műanyag tárgyak használhatóak jelképekként: kockák, rádiók, süteményes edények és más használati tárgyak jelképezhetnek házakat, ajtókat és bútorokat. Figurákhoz a szerepjátékos boltokban juthatsz hozzá.

## Kockák

A Kultban csak húszoldalú kockákat használunk, amelyek működhetnek tíz- és ötoldalú kockákként is. A kockák olcsók és könnyen beszerezhetőek bármelyik szerepjátékos boltban. Ha van számítógéped, arra szerzhetsz olyan programokat, amik bármilyen kockadobást tudnak szimulálni.

Ha kétszer nullától kilencig számozott kockád van, fess a két sorozatot két külön színűre. Az egyik az 1-10 lesz, a másik a 11-20.

Ha egytől húszig számozott a kockád és tízoldalúval kéne dobnod, egyszerűen csak a jobb oldali számokat vedd figyelembe (a 18 tehát 8-at jelent és így tovább).

Egy és öt közötti eredményekhez dobj tízoldalúval, oszd el az eredményt kettővel és kerekítsd felfelé.

Egy és száz közti számokhoz dobj két tízoldalúval; az egyik lesz az első helyiérték, a másik a második. Érdemes különböző színű kockákat használni, hogy egyértelműen el lehessen dönteni, melyik melyik. Ha a fekete kocka az első szám és hármat mutat, a vörös pedig a második és ötöt, akkor az eredmény harmincöt. Ha bármelyik kockán nulla jön ki, az nullának számít, két nulla százzal egyenlő.

Ebben a könyvben rövidítésekkel hivatkozunk a különböző fajtájú dobásokra. A húszoldalú kockát "k20"-nak, a tízoldalút "k10"-nek, az ötoldalút "k5"-nek és a százoldalút "k100"-nak nevezzük. Ha a "k" előtt is áll egy szám, az azt jelzi, hogy többször kell dobni; például a "3k10" annyit tesz, hogy három tízoldalú dobás kell. Az eredmények ez esetben tehát három és harminc között mozoghatnak.





# A játék hősei

**M**ax temetésén találkoztam először Gilberttel és Cassandrával. Max is a Cégnél volt, de egyikünk se tudta, hogyan vagy mitől halt meg. Gilbert az Aktív Műveletek részlegének különösen aktív tagja volt, de azelőtt sosem találkoztam vele. Tudtam, hogy valamikor régen egy pár évig Maxszel együtt dolgozott Észak-Afrikában. Valahol a templomon kívül beszélgettünk. Még csak 39 éves volt, de már igen

megviseltnek tűnt. Fekete haja már ritkult és őszes csíkok vegyültek bele. Sötét napszemüveget hordott, kezei erősek, de ráncosak. Természetesen olvastam az aktáját. Mindenkiét elolvastam, aki bejött az irodába. Gilbert nagyon tapasztalt volt: Algéria, Hong Kong, Bejrút, Berlin és még sok más hely. Mindig az események központja, de ha ránéz az ember, alig tudja elbinni.

*Cassandra ismeretlen volt. Soba nem láttam az aktáját, de később rájöttem, hogy ő is a Cégnek dolgozott. Magas volt, sötét, csendes és Ms. Martinique néven mutatkozott be. Sejtettem, hogy Max közeli barátja volt. Egymás mellett ültünk a temetési ceremónia során. A koporsó fekete volt és világos virágokból font koszorúk lepték el. A miniszter soba nem beszélt Max munkájáról vagy halálának körülményeiről. Majdnem elájultam, amikor a*



játékos karakterek a játék hősei. Az ő kalandjaik alkotják azokat a történeteket, amikről a játék szól. Megalkotod a karakteredet, aki aztán a többiekkel együtt néz szembe a veszélyekkel. A karakterednek illeszkednie kell a játék helyszínéül szolgáló világhoz. A Kult világa egy sötét, rettenettel és erőszakkal teli világ. A játékos karakterek a fény és a sötétség közti harctéren élnek. A sötétség leküzdésének szükségessége előhozhatja belőlük a bestiát és erőszakos események sorozataiba húzhatja őket. A fény, ami az ő szívükben is ég, megvédheti őket a gonosztól – de ugyanígy lehetnek akár a sötétség szolgálói is, teli fájdalommal és rettenettel, vagy angyalok, akiket a sötét erők nem érinthetnek meg.

A karaktered valószínűleg valahol a kettő között lesz; a nagyváros hőse, aki az árnyékos utcákat és sikátorokat rója, vagy egy illúzióit veszített kábítószerellenes ügynök, egy kétségbeesett anarchista vagy egy szenvedélyes forradalmár.

A szabályok segíteni fognak az általad elképzelt személy megalkotásában és leírásában. Nem a véletlen határozza meg, hogy milyen lesz a szereped, hanem te magad. A szabályok csak azért vannak, hogy segítsenek leírni a szerepet. Ha úgy érzed, hogy inkább akadályoznak, mint segítenek, megváltoztathatod őket – de mindig a Játékmesteré az utolsó szó. Egyedül az a fontos, hogy olyan szereped legyen, amit jól tudsz játszani.

Írd le a karaktered minden adatát a karakterlapra, amit megtalálsz a könyvben. Legyen rajta minden, amit a karakteredről tudni lehet; a képességei, a személyisége, a megjelenése, a háttere, a képzettségei és más tények, amik még jól jöhetnek játék közben. Ezek a jegyzetek segítenek, hogy két játékalkalom között se felejtss el, kit is alakítasz és a karakter fejlődését is nyilván lehet tartani velük.

Először is gondolkodj el azon, milyen személyiséget akarsz játszani. A szabályokat is könnyebb használni, ha van valami elképzelésed, ami mentén haladhatsz. Az archetípusok jónéhány lehetséges karaktervázlatot és több különböző szerephez való ötletet tartalmaznak. Beszélj meg a Játékmesterrel, hogy milyen archetípust választasz, mert lehet, hogy egy különleges hátteret vagy kulcsszerepet szán majd

*gyertyákat mind elfújta egy birtelen szellő. Sötétség borult ránk. A templom ajtajai csattanva bezárultak és a miniszter levegőért kapkodva kezdett bátrálni. A koporsó remegni kezdett; először csak könnyedén, aztán fokozatosan egyre vadabban, míg végül a fedél felszállt a levegőbe. Egy formátlan, sápadt alak emelkedett ki a koporsóból és felénk fordult. Gilbert előbúzta a pisztolyát.*

a karakterednek. Az a legjobb, ha mindent átbeszéltek. Ha megegyeztek, a kalandok még jobbak lesznek és a Játékmesternek nem kell majd erőlködnie, hogy olyan karaktereket passzírozzon bele a történetbe, amik egyáltalán nem illenek oda.

**Példa:** Olyasvalakit akarsz alakítani, aki a tettek embere, valaki, aki, minden helyzetben feltalálja magát. A “Titkosügynök” archetípus illik az elképzelésidhez. Elnevezed a karaktert Gilbert Arnaudnak, aki a Francia Titkosszolgálat ügynöke és lejegyzed a főbb adatait a karakterlapra:

**Név:** Gilbert Arnaud

**Játékos:** John

**Születési hely:** Rouen, Franciaország

**Otthon:** Párizs és London

**Cím:** Rue St. Martin / Hamilton Close

**Archetípus:** Titkosügynök

**Foglalkozás:** (az archetípusból választva)

**Életszínvonal:** (az archetípus határozza meg)

**Munkaadó:** Titkosszolgálat

**Kor:** 39 (született 1954 február 13-án)

**Magasság:** 183 cm

**Súly:** 80 kg

**Haj:** sötétszőke

**Szemek:** szürkék

## Háttér

Gondolj bele abba is, honnan származik a karaktered és mit tett eddigi élete során. A háttértörténetben a jó és rossz dolgok egyaránt helyet kaphatnak. Itt szerepelhet az is, hogy jutott egy adott képzettség vagy tudás birtokába. Hol és miket tanult, hol dolgozott, kik a barátai és ellenségei. Minden fontos személyes tulajdont és különleges eseményt is érdemes leírni.

Ha ilyen adatok már rendelkezésre állnak, a múltadat már könnyen be lehet illeszteni a történetbe. Mondhatod, hogy “Nos, 1968-ban Párizsban éltem és a Sorbonne-on tanultam. Valószínűleg találkoztam Caludel professzorral, bár nem emlékszem rá.” A Játékmester tudja, hol éltél és hol dolgoztál.

A karakterek hátterét és érdemes lejegyezni a karakterlapjaikra. Ha gyorsan össze akartok állítani

pár karaktert és mielőbb bele akartok fogni a játékba, kihagyhatjátok a hátttereket, de azért nem árt, ha ezt is kidolgozzátok, mert ettől válnak igazán részeivé a világnak, amelyben élnek és magyarázatot adhat személyes stikljeikre, neurózisaikra vagy különleges képzettségeikre, amikkel esetleg rendelkeznek.

**Példa:** Átgondolod Gilbert múltját. Ő egy nyughatatlan lélek, egy illúzióit vesztett ügynök, akinek a kezén már több ember vére szárad. Egy angol nőt vett feleségül és Londonba költözött, ahol a felesége fiút szült neki, de a házasság tönkrement és most már elváltan él. Zsidó családból származik és több rokona életét vesztette a háborúban. Átok ül a családján és Gilbert igyekszik kerülni minden szükségtelen kapcsolatot velük.

Amiket már tudsz Gilbert háttteréről, leírod a karakterlapra, de hagysz helyet a gyermekkor és a házasság közti eseményeknek is.

1952. február 13., Roueni Általános Kórház. Gilbert megszületik.

1955. július 15., Roueni Általános Kórház. Gilbert ikerhúgai, Judith és Louise megszületnek.

1961. április 19., Roueni Általános Kórház. Gilbert öccse, Simon megszületik.

1961. augusztus 21. Gilbertet egy párizsi bentlakásos iskolába küldik.

1965. április 17., Rouen. Gilbert öccse, Simon egy balesetben életét veszti.

1969. Párizs. Gilbert belép a Katonai Akadémiára.

1970. Párizs. Gilbert elhagyja az Akadémiát és belép az Idegenlégióba.

1970-74. Csád. Gilbertet hadnaggyá léptetik elő.

1974. Párizs. Gilbertet szerződötteti a Francia Titkosszolgálat.

1978. augusztus 14., Londoni Városháza. Gilbert feleségül veszi Helen Carpenter.

1978. november 5., London Harefield Kórház. James, Gilbert fia megszületik.

1982. december 19., London. Helen elválnak Gilberttől, aki visszaköltözik Párizsba.

Kezdetnek ennyi elég is, a többi menet közben is kitöltheted majd. Feljegyzel még néhány adatot a családjáról és a személyiségéről, amiket majd később színezel ki.

**Család:** Apja Gabi, nyugalmazott ezredes, anyja Nicolette, mindketten Rouenben élnek. Húgái Judith (bundavarrónő) és Louise (TV producer), mindketten Párizsban élnek. Nincs saját családja. Korábban Angliában, Londonban Helen Carpenter (rendőrfelügyelő) volt a felesége. Fia: James, 13 éves. Ritkán találkozik velük.

**Személyiség:** cinikus és gyanakvó. Kerüli a közeli kapcsolatokat és ritkán mutatja ki az érzéseit.

## A csapat

A játékos karakterek egy csapatot alkotnak, akik együtt vesznek részt a kalandokban. Nagyon eltérő karaktereket nehéz lehet együtt, csapatként használni. Nem kell feltétlenül szeretniük és mindenben támogatniuk egymást, de kell, hogy legyen elég közös céljuk és érdekük ahhoz, hogy együtt maradjanak és összedolgozzanak. A csapattagok egymásra találása és összeméselése is kitehet egy külön kalandot.

Ha a kalandhoz az szükséges, hogy a karakterek nyomozzanak ki valamit pusztán kíváncsiságból vagy csak mert kedvet éreznek hozzá, szükség lehet köztük erősebb kötelékekre is. A Játékmester adhat nekik közös hátttereket vagy más egyebeket, ami összeköti őket. Lehet, hogy gyerekkorukban barátkoztak össze, esetleg kollégák, üzleti partnerek vagy egyszerűen csak barátok. Ha a karakterek nagyon különböznek egymástól, az ilyen magyarázatok hiteltelenné és valótlanná hathatnak, ezért érdemes jó előre átgondolni és közösen átbeszélni a dolgokat a karakterek megalkotása előtt.

Általában előnynek számít, ha vannak olyan karakterek, akik szoros kapcsolatban állnak egymással – mint például rokonok vagy közeli barátok. Töltsetek pár percet hiteles kapcsolatok, közös élmények, régi konfliktusok, tönkrement szerelmi ügyek kitalálásával, mivel ezek is hasznos háttteret jelenthetnek a játékhoz, talajt adhatnak olyan játék közbeni társalgásokhoz, amik nem közvetlenül a jelenlegi kalanddal kapcsolatosak. Sokkal valószínűbbé és életszerűbbé válnak így a karakterek, igazi embereknek tűnnek majd, nem pedig csak arctalan számhalmazoknak, akik hirtelen feltűntek a semmiből.

**Példa:** Hogy összefogja a csapatot, a játékmester úgy dönt, hogy minden játékos karakter valamilyen módon kapcsolatban áll a Francia Hírszerzéssel. Gilbert itt találkozott a többi játékos karakterrel. A neveik a "Barátok" alá kerülnek.

### Barátok:

Peter Nyikolajev, száműzött orosz ifjúsági író, francia kém.

Cassandra Martinique, haiti New Age tanácsadó. Jaques Renault, ezermester, rendőrkém és tégla a párizsi alvilágban

Alfred Eldridge, párizsi művész és műkereskedő.

## A Gyors Hivatkozási Táblázat

Használd a GYHT-t (Gyors Hivatkozási Táblázatot) a karakter megalkotásához. Először is válassz egy archetípust, ami illik a szerepedhez. Vázold fel a háttteret. Gondold végig a múltban történt eseményeket, amik kihatással lehetnek a képzettségeidre, titkaidra, barátaidra és ellenségeidre. A háttteret aztán összemosisd a karaktered történetével, amit folyamatosan írsz.

Következő lépésként kiszámolod a nyolc alapképességet – négy fizikai és négy mentális.

A fizikai képességek: Erő, Egészség, Mozgékonyság és Megjelenés. Ezek még néhány másodlagos fizikai képességet is meghatároznak. A szellemi képességek, melyek a karakter személyiségét alkotják, a következők: Egó, Észlelés, Karizma és Műveltség. Nincsenek másodlagos szellemi képességek.

Ezután a személyiséget felruházzuk néhány előnnyel és hátránnyal, úgy mint főbiák, neurózisok, pszichikus képességek, stb. Az előnyök és hátrányok mutatják meg a karaktered kiegyensúlyozottságát, ami meghatározza, mennyire bírod a sorscsapásokat és más sokkoló eseményeket. Sok előny esetén könnyen szembenézel a szellemi megpróbáltatásokkal, míg a hátrányok érzékennyé tesznek.

Ha alacsony a karaktered kiegyensúlyozottsága, az valószínűleg azért van, mert egy sötét titkot őriz magában, valamit, amit átélt, ami megmagyarázhatja, miért lett olyan, amilyen. Válassz egy sötét eseményt, ami illik az archetípusodhoz és a háteredhez.

Szükséged lesz még egy foglalkozásra és néhány képzettségre is, hogy lásd, mit és hol dolgozik a karaktered, milyen ismeretekkel rendelkezik. Néhány képzettséget ebben a könyvben is leírunk, de könnyen ki lehet találni újabbakat is. Például egy művészeti igazgató rendelkezhet a "grafikus tervezés" képzettséggel. Ez nincs rajta a listánkon, de ki lehet találni, mire jó.

Ha a Játékmester megengedi, a karaktered rendelkezhet mágikus képzettségekkel is. Ez opcionális és ha a mágia megzavarhatja a kalandot vagy a hangulatot, amit a Játékmester hangsúlyozni akar, akkor nem biztos, hogy érdemes használni. Különleges körülmények esetén a játékosok egyike akár nememberi karakterrel is játszhat, mint például egy "bête noir" vagy az Éj egy Gyermeke, aki különleges képességekkel rendelkezik és szoros kapcsolatban áll a sötét rémségek birodalmával. Az ilyen karakterekre vonatkozó szabályokat A Hazugság végén tárgyaljuk.

Végül dönts el, mennyi pénzzel és egyéb tulajdonnal rendelkezik a karaktered.

Vannak dolgok, amiket nem szabályoz a rendszer. A karakter neve, kora, címe, haj- és szemszíne, súlya és magassága, valamint nemzetisége mind szabadon választhatóak, persze csak az emberi lehetőségek határain belül. Mindezeket az adatokat jegyezd le a karakterlapra. Ha jól tudsz rajzolni, a karakterlapon e célra fenntartott helyen le is rajzolhatod a karakteredet – így mutathatod meg a legjobban, hogyan is néz ki.

## Gyors Hivatkozási Táblázat

- A. Személyes. Név, cím, magasság, súly, haj- és szemszín, kor, születési dátum és esetleges különleges ismertetőjelek lejegyzése.
- B. Archetípus. Válassz egy archetípust, ami megfelel a szerepnek, amit szeretnél játszani, vagy ha nem találsz ilyet, alkoss újat, ami illik hozzá. Olyat

válassz, aminek az előnyei, hátrányai, titkai, foglalkozásai és képzettségei megfelelnek az elképzeléseidnek.

- C. Háttér. Röviden vázold fel a karaktered előtörténetét. Ezt később majd még jobban kidolgozod.
- D. Képességek. 1. Van 100 képességpontod, amit szétoszthatsz a nyolc képesség között. 2. Számold ki a másodlagos fizikai képességeket (maximum teherbírás, mozgás, cselekedetek száma, kezdeményezési bónusz, sebzésbónusz, sebzésűtés és kitartás) a négy alapképesség alapján.
- E. Sötét titkok. Kellemetlen tények a karakter múltjából, amik hatással voltak/vannak a személyiségére. Minden olyan karakter, amelyik rendelkezik negatív mentális képességekkel, rendelkezik legalább egy sötét titokkal, a többiek választhatnak, hogy van-e nekik, vagy nincs.
- F. Előnyök és hátrányok. 1. Válassz előnyöket és hátrányokat és számold ki a pontértékeiket. 2. Jegyezd le a háttérinformációk közé, hogy hogyan szerezte a karakter ezeket az előnyöket és hátrányokat.
- G. Kiegyensúlyozottság. Vond le a hátrányok összesített pontértékét az előnyök pontjainak összegéből, így megkapod a kiegyensúlyozottság értékét.
- H. Képzettségek. 1. Jegyezd le a képességek alapértékeit. 2. Ossz szét 150 képességpontot a választott képzettségeidre. Add hozzá a százötvenhez az előnyök és a hátrányok felvétele során keletkezett pluszokat vagy mínuszokat. 3. Számítsd ki az esetleges mágikus képzettségeket. 4. Jegyezd le a háttérinformációk közé, hogy hogyan tett szert mágikus ismeretekre a karakter.
- I. Életszínvonal. Az archetípus határozza meg.
- J. Pénz és felszerelés. Számold össze az életszínvonal-tól függő tulajdonokat és az összegyűjtött pénzt. Jegyezd fel a háttérinformációkhoz az esetleges fontosabb, különlegesebb tulajdonok eredetét.
- K. Hősiesség pontok és Tapasztalat. 1. Minden karakter 10 hősiesség ponttal kezdi a játékot.

## Egyszerűsített karakteralkotás

Ha gyorsan akarsz indulni, leegyszerűsítheted a dolgokat a most következő szabályok használatával. Az ily módon alkotott karakterek könnyebben és gyorsabban elkészülnek, mint a hagyományos módon készíttetek, de ennek megvan az a hátránya, hogy messze nem fogsz annyit tudni a karakteredről, amennyit egyébként lehetne. Ezek a szabályok általában nemjátékos karakterek generálására valók, de akkor is használhatod őket, ha úgy gondold, hogy a több véletlen jobb eredményt hoz. Egyébként pedig semmi nem tart vissza attól, hogy az egyszerűsítve alkotott karaktert utólag teljes háttértörténettel lásd el.

A karakterek leírásának szabályainál adunk majd információt egyszerűsített generálásukhoz is.

- A. Az archetípus.** Az egyszerűsített karakterek teljes egészükben az archetípusukra épülnek. Válassz egy archetípust, amit a karakter aztán szorosán követni fog.
- B. Személyes adatok.** Válassz nevet, címet, magasságot, súlyt, szem- és hajszínt, születési dátumot és esetleges más különlegességeket, majd írd le őket.
- C. Képességek.** Véletlenszerűen határozd meg a képességeket oly módon, hogy minden képességre 2k10-et dobsz, így kettő és húsz közti eredményeket fogsz kapni. Az átlag valamivel a hagyományos karakterek alatt lesz, de ha szerencsés vagy, sokkal magasabb értékeket is kaphatsz, mint amik egyébként lehetségesek lennének. A generált számokat tetszés szerint oszd szét a képességek között – de meg is hagyhatod őket abban a sorrendben, ahogy kijöttek.
- D. Másodlagos képességek.** Teherbírás, mozgás, cselekedetek száma, kezdeményezési bónusz, sebztűrés, sebzésbónusz és kitartás mind kiszámolhatóak a hagyományos módon.
- E. Sötét titok.** Ha akarod, válassz egy sötét titkot, ami megmagyarázza a hátrányaidat. Válassz egyet az archetípusban felsoroltak közül.
- F. Előnyök és hátrányok.** Dobj 1k5-tel, ennyi hátrányod lesz, amiket az archetípusnál felsoroltak közül választhatsz ki. Ismét dobj 1k5-tel, ezúttal az előnyökre és ugyanígy válogasd ki őket. Az előnyök és hátrányok értékeiből számold ki a kiegyensúlyozottságodat. Semmit nem fizetsz az előnyökért, de a hátrányokért sem kapsz plusz pontokat.
- G. Kiegyensúlyozottság.** Számold ki a szokott módon; előnyök értéke mínusz hátrányok értéke.
- H. Válassz foglalkozást és jegyezd le az életszínvonalad.** Az archetípusnál leírt három lehetőség közül a középső lesz aktuális.
- I. Képzettségek.** Két 18-as, két 15-ös és nyolc 10-es képzettséged lesz, amiket az archetípusnak megfe-

lelők közül válogathatsz össze. Ezeket jegyezd is le, az értékeikkel együtt. A képességeid nem korlátozzák a képzettségeid értékét, ahogy egyébként tennék. Ha az archetípus nem tartalmaz elég képzettséget, válassz még néhányat képzettségek listájáról. Továbbá, ha az archetípusnál felsorolt képzettségek némelyike nem illeszkedik a karakterről alkotott elképzeléseidhez, szabadon lecserélheted őket másokra. Egy kezdő szintű harcművészet 18-as szintű képzettségnek számít. Haladó szinten két képzettségnek, egy 18-asnak és egy 15-ösnek számít. Mesteri szinten pedig három képzettségnek, pontosan 18, 15 és 15-ös szintűeknek.



- J. Pénz és felszerelés.** Számold össze az életszínvonalnak megfelelő tulajdonokat és pénzt. Állapítsd meg, milyen felszereléssel rendelkezel.
- K. Hősiességpontok és tapasztalat.** A karakter 10 hősiességponttal kezdi a játékot.



# Az archetípusok

**A**kék nagykabátomat viseltem. Keményen fújt a szél ott kinn a mólón és fognom kellett a kalapomat, hogy le ne röpjön a fejemről. Cassandra próbált úgy tenni, mintha nem fázna a neccharisnyájában. Raymond a móló végén ált és ránc várt. Mögötte állt a három testőre. Nagydarab férfiak nett öltönyökben és foncsorozott napszemüvegekkel. Raymond maga kissé idegesnek tűnt; egy cigarettát

rágott és ujjaival a korbáton dobolt.

‘Nálatok van az anyag?’ kérdezte, amikor még valamivel távolabb voltunk tőle. Próbáltam nyugodtnak látszani.

‘Megvan mind. Persze nem nálunk, de megvannak.’

Raymond szemmel láthatóan elsápadt. ‘Idióták! Megmondtam, hogy hozzátok ide. Hol vannak?’

*'Megegyezhetünk, ha nálad van a pénz'*  
mondta Cassandra. Raymond nem válaszolt,  
csak elnézett mellettünk, a móló vége felé.

- Most már túl késő - suttopta rekedten. - Ezt  
magatoknak kell elintéznetek.

A gorillái előbúzták a pisztolyaikat és ránk  
céloztak, miközben Raymond elkezdett lemász-  
ni a móló oldalán levő acéllétrán. Láttuk a  
motorcsónakot, ami lent várta. A testőrei

kövezték. Cassandra megrántotta az ingujja-  
mat és remegő ujjal mutatott mögénk. Három  
neparita állt a móló part felőli végénél. Nebéz  
kabátok takarták el megcsonkított testüket,  
csak a lábaik körül lassan terjeszkedő vér- és  
gennytócsa árulkodott igazi természetükről.  
Raymond motorcsónakja felbőgött és bamaro-  
san eltűnt a kinti sötétségben. A nefariták  
pedig felénk jöttek.



szerepjátás egy kihívás. Az egyszerű,  
mindennapi emberek megszemélyesí-  
tése a legnehezebb mind közül, a  
karikatúrák és a sztereotípiák sokkal egyszerűbbek.  
Sokkal könnyebb egy alkoholista magánnyomozót  
alakítani, mint egy egyszerű gyári munkást. Ez persze  
nem azt jelenti, hogy a magánnyomozó szükségszerű-  
en egy halom közhely; megvan a maga személyisége,  
de akkor is egy jól ismert embertípus, amibe csak bele  
kell lépned. Ezeket a szerepeket nevezzük archetípu-  
soknak. A többi játékos bizonyára elég jól tudja,  
hogyan reagáljanak az archetípusokra. Egy anarchista  
például pontosan tudja, hányadán áll a világgal és azt  
is jól tudja, mit kell tennie, ha a rendőrséggel találko-  
zik. Viszont lehet, hogy az anarchista később változtat-  
ni fog a viselkedésén, ha valami módon rájön, hogy a  
gumibot mögött egy személyiség is van. Ettől függetle-  
nül az archetípusok eleinte megkönnyítik a játékot,  
mivel ezeket már könnyebb igazi személyiségekkel  
átformálni, mintha a semmiből raknánk össze egy  
teljesen új figurát.

A játék még valóságosabbá, film- vagy könnyyszerűb-  
bé válhat, ha a karakterek ugyanabból a világból  
származnak. A magánnyomozók, rendőrök és a végzet  
asszonyai mind ugyanabba a régimódi, lefuttatott  
városi világba tartoznak. A bandatagok, városi szamu-  
rájok és üzletemberek pedig a modernebb városi  
környezetbe. Decker a *Szárnyas fejevadásban* a  
harmincas évek futurista cyberpunk színészének  
archetípusa. A stílusok keverése lehetséges ugyan, de  
a túl kirívó anakronizmusok és a többségtől nagyon  
eltérő archetípusok tönkreteszhetik a játék hangulatát.

Az archetípusok vezérfonalként szolgálnak a  
karakterek előnyeikhez és hátrányaihoz, foglalkozásai-  
hoz és képzettségeikhez – minden archetípus leírásánál  
javaslatokat teszünk ezek kiválasztásához. Ne válasz-  
d ki az összeset, csak azokat, amelyek illenek a  
karakter háttéréhez. Nincsenek szabályok arra, hogy  
milyen arányban oszthatod szét a képességpontokat,  
de tartsd szem előtt az archetípus jellegét, miközben  
osztogatsz. Például egy végzet asszonya mindössze  
ötös szintű megjelenéssel és karizmával jókora  
fogalomzavart jelentene.

Semmi sem tart vissza attól, hogy a javasolt elő-  
nyöktől és hátrányoktól eltérőeket válassz. Csak  
életrajzodban és személyiségében maradjon meg  
a karakter az archetípus keretein belül.

Bár mi is leírunk jónéhány archetípust, amik jól  
illenek egy sötét nagyvárosi világba, azért természete-  
sen alkothatsz saját archetípust is. A leírtakon kívül  
még sok más variáció is lehetséges, különösen akkor,  
ha más környezetben játszotok.

A mágiáról szóló fejezetben leírunk két különleges  
archetípust, a New Age pogányt és a Kiegyezett okkultis-  
tát, akik rendelkeznek mágikus ismeretekkel. A  
Játékmaster dönti el, beengedi-e őket a kampányaiba.

Archetípusok használata nélkül is leírhatod a  
karaktered. Ha van egy jó elképzelésed a leendő  
karakteredről, az ugyanolyan jól működhet, mint az  
általunk kínált ötletek. Ebben az esetben ugord át ezt  
a fejezetet és menj tovább a képességekhez.

## **Egyszerűsít- ett karakter- alkotás**

Az archetípus meghatároz egy egyszerűsített  
karaktert. Csak fogod az egészet, a helyére állítod és  
beindítod. Az előnyök és hátrányok számát egy-egy  
1k5-ös dobással állapíthatod meg, aztán kiválasztha-  
tod a megfelelőket az archetípusnál felsoroltak közül.  
Választhatasz egy sötét titkot is, de nem muszáj. A  
szokott módon jegyezd le a foglalkozást, az életrajz-  
od pedig a felsoroltak közül a középső lesz. A  
képzettségek értékeit nem képzettség pontokkal  
határozzuk meg, hanem kijelölünk kettőt, aminek 18  
lesz az értéke, újabb kettőt, aminek 15 és végül még  
nyolcat, aminek tíz. Először az archetípusnál felsorol-  
tak közül válogass, csak azután térj rá a többire. A  
harcművészetek kezdő szinten egy tizenhétes  
képzettségnek, haladón egy tizenhétesnek és egy  
tizenötösnek, mesterin pedig egy tizenhétesnek és  
két tizenötösnek számítanak.

## Archetípusok

Az archetípusok a színes mellékletben találhatóak. Mindegyik a következő séma szerint épül fel:

Először általánosságban leírjuk az adott személy életstílusát és tipikus időtöltéseit. Ezeket nem kell betű szerint követni, de azért nem árt a kereteken belül maradni.

A "személyiség" alatt egy, az archetípusnak megfelelő megközelítési módot írunk le, de ha van jobb ötleted, ne fogd vissza magad, készítsd el a saját változatodat.

Az előnyök és hátrányok kötődhetnek egy személyes sötét titokhoz, lehetnek az archetípusra jellemzőek, de választhatsz olyanokat is, amik a kalandok környezetéhez a leginkább illik.

A sötét titkokra is teszünk javaslatokat. Minden ilyen titkot érdemes beilleszteni a karakter háttérébe. A sötét titkok gyakran az előélet során bekövetkezett eseményekből származnak, ezért nem kell az archetípushoz kötödniük.

Az archetípus felsorol néhány passzoló foglalkozást is. Fontos, hogy a karakter munkája illeszkedjen az általános életstílusához.

Az életszínvonal megmutatja, hogy másokhoz képest mennyi pénze van a karakternek. Három különböző szint közül választhatsz. A legalacsonyabb nem kerül semmibe, a közepes 10 képzettség pontot igényel, a legmagasabb pedig húszat. Ha a Játékmester

úgy látja jónak, megváltoztathatja ezt, akár olyanra is, amilyen nincs feltüntetve az archetípus alatt. Az életszínvonalakat egy külön fejezetben írjuk le.

Némelyik képzettség közvetlenül egy foglalkozáshoz kötődik, mások egy archetípushoz. Lehet választani más képzettségeket is, de ezeket mindig illesszéték be a karakter háttérébe.

**Példa:** Gilbert egy titkosügynök. Olyan előnyöket, hátrányokat, sötét titkokat és képzettségeket választasz neki, amik illenek a róla alkotott elképzelésidhez. Jegyezd le azokat, amelyek megfelelőnek tűnnek. Később majd meglátod, hogy pontosan mennyi előnyt és hátrányt tesznek lehetővé a képzettség pontjaid. Újra és újra nézz vissza az archetípus leírásához, miközben kialakítod a karaktert. Ezen a ponton még nem kell minden részletről döntened. Hatos életszínvonalat választasz és ezt lejegyezed a foglalkozásával együtt, ami hírszerzési tiszt.

**Lehetséges hátrányok:** Életuntság, Bosszúvágy, Fóbia, Elfojtott emlékek, Réváltások, Átok, Drogfüggőség

**Lehetséges előnyök:** Becsületkódex, Befolyásos barátok, Testérzék, Hatodik érzék, Kínzás elviselése

**Sötét titok:** Családi titok (Átok)





# A képességek

**E**gyre erősödött a farkaslények torkából feltörő üvöltés. Végigvisszhangzott az alagutakon, miközben az életünkért futottunk.

Hirtelen felbukkant előttünk egy ősi vasrács, ami elállta az utat. Rozsdás, nyálkás vasrudak álltak az alagút teljes magasságában; a padló szennyétől egészen fel a mennyezetig. A farkaslények egyre közelebb értek. "Elkélne egy segítő kéz!" Gilbert megragadta a rácsot és elkezdte húzni. A vicsorgó húsevők már nagyon közel értek; láthattuk a vörösen ragyogó szemeiket is. A végsőkig megfeszítettük testünk minden izmát és a rács egy hirtelen reccsenés-

sel felborult, egyenesen ránk. Csak egy tigrisugrás mentett meg tőle. Gilbert viszont nem volt elég gyors. A rács elkapta a lábszárát és kellemtelenül mélyen belevágott. "Csak egy hússeb" motyogta, de belesápadt "menjünk tovább." Az alagút szűkülni kezdett és egymás mögött kellett továbbmennünk. Horgok és vasrudak álltak ki a betonfalakból; némelyikük nagyon éles volt és nehéz volt átjutni köztük. Gilbert, aki nehéz terhet cipelt, rövidesen sok kis sebet szedett össze. Összeszorította a fogait és próbált nem elájulni a vérvesztéstől. Az előttünk terjengő sötétség lassan szürkülni kezdett és végül megláttuk a fényt. A mennyezetből nyíló

*függőleges aknából sütött le. "Felsegítelek oda" mondta Gilbert. A kezeibe tettem a lábamat és felemelt. Körbetapogattam az aknát és találtam egy vasrácsot. Szilárdan megragadtam és felbúztam magam, aztán lenyúltam és felsegi-*



z alapképességek számokkal írják le a karakter testét és lelkét. Megmutatják, milyen könnyen (vagy nehezen) tanulhat meg változatos képzettségeket. Négy fizikai és négy mentális képesség van. A fizikaiak a következők: Mozgékony-ság, Erő, Egészség és Megjelenés. A mentálisak: Egó, Karizma, Észlelés és Műveltség.

## **Képességérték**

A képességek értéke egy és húsz között mozoghat. Minél magasabb az érték, annál jobb a képesség. Ha viszont a karakternek csak egy pontja van, mondjuk Erőből, az azt jelenti, hogy olyan gyenge, hogy még felállni is nehezen tud. De ha az Ereje húszas, akkor már szokatlanul erősnek számít.

A képességek szintje azt is meghatározza, milyen könnyen tanulhat meg bizonyos képzettségeket a karaktered. Ha például tizenötös szintű a Mozgékony-sága, nem lesznek nehézségei az akrobatika tanulása során, ellenben ha csak ötös, akkor már sokkal több munkára lesz szüksége, hogy elérje azt a bizonyos szintet.

## **Képességpontok**

A képességpontokkal határozhatod meg a karaktered képességeinek szintjét; 100 ponttal indulsz, amit tetszés szerint oszthatsz szét a nyolc alapképesség között. Az átváltási arány 1:1, tehát egy pont egy szinttel növeli a kiválasztott képességet. A képességpontokat csak és kizárólag a nyolc alapképesség növelésére fordíthatod.

Minden képességben kell hogy legyen legalább egy egyes értéked. 18 fölél is növelheted a képességeid értékét, de a tizennyolcadik felett minden újabb szint három képességpontba kerül, így például egy húszas érték összesen huszonnégy képesség pontba kerül  $(18+2 \times 3)$ .

Később, a játék folyamán is emelkedhetnek majd a képességeid a gyakorlat és tapasztalat eredményeképp. Így a Megjelenést kivéve minden érték növelhető, mert az csak plasztikai sebészet vagy rendkívül szorgalmas testgondozás által növelhető. A képességek fejlesztésének pontos szabályait a "Tapszlat és gyakorlat" fejezetben részletezzük.

## **Egyszerűsített karakterek**

Egyszerűsített karakterek esetében 2k10-el dobsz minden képességre és a kapott eredményeket vagy meghagyod ott, ahol kijöttek, vagy tetszés szerint átrendezed őket. Ez a módszer rosszabb átlagot

*tettem Gilbertet is magam után. Pár méterrel az alagút fölött himbálóztunk, amikor a feketé, üvöltő testek áradata elrobajlott alattunk.*

eredményez, de ha szerencsés vagy, akár nagyon jó értékeket is kihozhat. Viszont ettől függetlenül az összes többi, a képességekkel kapcsolatos szabály, mint például az öregedési, érvényes az egyszerűsített karakterekre is. Az egyszerűsített karakterek értékei nem haladhatják meg a húszat.

## **Öregedés**

Ahogy öregszik a karakter, az értékei meg fognak változni, mint ahogy akkor is, ha már eleve öregem indítod. A kezdeti értékek 15 és 40 év közötti karakterekre érvényesek.

Amikor a karaktered elmúlik 40 éves, a Mozgékony-sága, Ereje, Egészsége és Észlelése egy-egy ponttal csökkenni fog, viszont az Egója, Karizmája és Műveltsége emelkedni fog egy-egy ponttal. Ugyanez megismétlődik, amikor a karakter elmúlik 50 éves.

A 60. év után az Ügyesség, Erő, Alkat és Észlelés két-két ponttal csökken, a többi érték nem változik. Ugyanez történik a 70. és a 80. év után is. Ha bármelyik képesség nullára esik, a karakter végelgyengülésben hal meg.

Az öregedési szabályok nem kötelező érvényűek. Ha a Játékmester úgy véli, hogy a már eleve öreg karakterekkel induló játékosok morgolódni fognak az alacsony értékek miatt, kihagyhatja az öregedési szabályokat – de ekkor is figyelnie kell arra, hogy öreg karakterek nem rendelkezhetnek hihetetlen fizikai értékekkel.

## **A képességdobás**

A képességdobással állapítjuk meg, hogy a karakter végre tud-e hajtani egy olyan cselekedetet, amelyik valamelyik képességétől függ. Például egy bezárt ajtó berugása az Erőtől függ, az árnyékok közt rejtőz, borotvát szorongató nő észrevétele pedig az Észleléstől.

Csak akkor dobunk a képességekre, ha a karakter képzettségei nem hathatnak ki arra, amit éppen tenni készül. Ha például aktívan kutatsz borotvákat markoló nőket, akkor a sikered a Keresés képzettséged értékétől fog függeni és nem az Észleléstől.

1k20-szal dobsz. Ha az eredmény egyenlő vagy alacsonyabb, mint a karakter érintett képessége, sikerrel jártál. Hogy pontosan mekkora sikerrel, azt a hatás mutatja meg; minél magasabb, annál jobban jöttek össze a dolgok, talán még jobban is, mint ahogy remélni merted volna. Viszont ha alacsony a hatás, akkor épp csak hogy sikerült összehozni. A "Szabályrendszer" fejezetben találsz egy táblázatot, ami segít a hatás eredményeinek értelmezésében. A jó és tökéle-

tes dobásról, valamint a baklövésről szóló szabályok a képességdobásokra is érvényesek.

Ha a tervezett cselekedet nagyon bonyolult, a Játékmester meghatározhat egy minimális hatásértéket, ami alatt még nem sikerül a dolog – például az 5 alatti hatás még nem siker.

Előfordulhatnak olyan helyzetek, amelyekben a Játékmester maga dob valamilyen képességre, például annak megállapítására, hogy valamelyik JK észrevette-e az egyik rejtőzködő NJK-t. Ha a Játékmester felkérné a játékos, hogy dobjon, az rögtön sejtene, hogy valami történni fog és esetleg másképp cselekedne, mivel olyan sejtései lesznek, amik a karakterének nem lehetnek - ez pedig irreális lenne. Ilyen helyzetekben jobb, ha maga a Játékmester dob és nem közli a játékosokkal, hogy mire is dobott.

**Példa:** 100 pontot oszthatsz szét Gilbert képességei között; ügyesnek és eszesnek képzelted el, de nem túl erősnek vagy szívósnak. Szögletes arca van és nem túl jóképű. Járt gimnáziumba és egy ideig főiskolába is, de nem diplomázott le. A fentiek fényében osztod szét a pontokat.

Mozgékonyosság	18
Erő	15
Egészség	11
Megjelenés	8
Egő	15
Karizma	12
Észlelés	10
Műveltség	11

Amikor Gilbert 40 éves lesz, Ereje, Egészsége és Észlelése eggyel-eggyel csökkenni fog, míg Egója, Karizmája és Műveltsége eggyel-eggyel emelkedik majd. Ezek a változások kihatással lesznek a másodlagos képességeire, de a képzettségeire nem.

## Fizikai képességek

Az első négy képesség a karaktered testi vonatkozásait tükrözi. Ha nem akarod, nem muszáj egyenletesen elosztanod a képesség pontjaidat a fizikai és a mentális képességek között. A karaktered lehet nagy, erős, gyors, gyönyörű és buta – vagy kicsi, ügyetlen, de nagyon intelligens és tanult. Teljesen szabad kezet kapsz a pontok elosztása terén.

Mindegyik képesség magában foglal néhány jellemzőt és tehetséget, amiket ott ismertetünk. A képességek nevei melletti zárójelben láthatod azokat a rövidítéseket, amikkel a későbbiekben fogunk az adott képességre hivatkozni.

## Mozgékonyosság (MOZ)

*A hűsevő felemelkedik megtépzott áldozata mellől és hegyezi a fűleit. Egy golyó csapódik a falba mögötte, de a fenevad egy ugrással már el is tűnt a sötétségbe.*

*A betörő óvatosan kúszik a szellőzőcsőben. Féregként csúszik, ne hogy beszoruljon a szűk járatba.*

*A terem megremegett, amikor a démon alakot öltött a sötétségből. Az idéző önkéntelenül bátralép és kis híján átlépi a védő pentagramma vonalait. Az utolsó pillanatban visszanyeri egyensúlyát és immár szilárdan állva néz szembe a jelenséggel.*

A Mozgékonyosság határozza meg a karakter mozgási készségét és azt, hogy mennyire ura a testének - azt, hogy milyen gyors, precíz, fürgé és hogy milyen az egyensúlyérzéke. Ha a Mozgékonyosság szintje csak egyes, bizonyára valamilyen idegbetegségben szenved a karakter, ami majdnem teljesen mozgásképtelenné teszi. Egy húszas Mozgékonyosságú személy remek kötél-táncosná válhat és igen szűk helyeken is át tud furakodni.

### Amikor Mozgékonyosságra kell dobni

A hűsevő Mozgékonyosság dobása dönti el, hogy félre tud-e ugrani, mielőtt lelövik. A betörő be fog ragadni, ha elvétí a dobást. Az idéző sikeresen megdobta a Mozgékonyosságát, így megtartotta az egyensúlyát és nem törte meg a pentagrammát.

## Erő (ERŐ)

*A fenevad ordítva veti magát a drótkerítésre, ami megbajlik és ledől. A fenevad megvillantja agyaráit.*

*A betörő az akna falainak préseli magát, lassan bűzödzkodik felfelé, egyre távolabb az alatta forgó ventilátor fenyegető pengéitől.*

*A nosferatu megragadja a férfi nyakát és lassan összezárja az öklét. Reccsenő hang ballatszik, ahogy elroppannak a csontok.*

Az Erő értékében nyilvánul meg a karakter izomzatának fejlettsége és az, hogy milyen hatékonyan tudja azt használni. A húszas érték már a test végső határait jelenti.

### Amikor Erőre kell dobni

Amikor a fenevad a kerítésnek veti magát és megpróbálja áttörni, Erő dobást tesz. Erő dobás dönti el minden olyan cselekedet sikerét, ami inkább nyers erő kifejtést igényel, semmint egy bizonyos technikát vagy képzettséget. Például ha a karakter egy nehéz sziklát akar felemelni, vagy ha egy kézzel próbál felmászni egy kötélre.

## **Egészség (EG)**

*A fenevadba belevágódik egy golyó valakinek a pisztolyából. Szörnyű fájdalmat érez, de tovább küzd.*

*A vámpír áldozata elgyöngülten bever a hatalmas vérvesztéstől és küzd az életben maradásért.*

*Embertelen morgások elől menekül a férfi és kényszeríti magát, hogy tovább fusson, egyik mérföldet a másik után.*

Az Egészséged mutatja meg, mennyire tud a karakter ellenállni a fájdalomnak és a rosszulletnek, a kimerültségnek, éhségnek és szomjúságnak. Ha valakinek egyes az Egészsége, az a halál peremén él és a legkisebb erőfeszítés is elszívja minden energiáját. Aki húszas, az hihetetlenül kemény, rettenetes viszontagságokat és iszonyatos sérüléseket is képes túlélni.

### **Amikor Egészségre kell dobni**

Amikor a fenevadba fúródik üldözői lövedéke, Egészségre dob, hogy kiderüljön, tudatánál marad-e. A sok vért vesztett férfi Egészségdobása dönti el, életben marad-e. A futó Egészségdobása mutatja meg, tovább tud-e futni.

## **Megjelenés (MEG)**

A Megjelenés a karakter szépségének fokmérője. Ha ez az érték nagyon magas vagy nagyon alacsony, az mindenképp felkelti az emberek figyelmét. A szép emberek általában nagyobb sikerrel járnak a másik nem tagjainál. Ritkán kell Megjelenésre dobni; esetleg akkor, ha fontos eldönteni, hogy milyen az első benyomás, amit kelt a karakter, amikor másokkal találkozik. A siker azt jelenti, hogy felkeltette az érdeklődésüket – de persze az első jó benyomást könnyen lerombolhatja a rossz viselkedés...

## **Mentális képességek**

A mentális képességek a karakter személyiségét és lelkivilágát jellemzik. Amikor a mentális képességek között osztod szét a pontokat, gondold bele, hogy milyen a karaktered, mint személy.

## **Egő (EGÓ)**

*Az idéző a mozsárra karcolt, mostanra már megfakult jeleket tanulmányozza. Hirtelen megszólal: "Ugyanazok, mint amik a gyilkosság színbélyén voltak, csak megtükrözve."*

*A betörő próbálja észébe idézni a szeles labirintus térképét. Az egyik kereszteződésnél rossz felé fordul, de időben észreveszi, visszamegy a saját nyomain és immár a jó irányba megy tovább. Végül eléri az irodát, ahonnan halk hangokat hall a szellőzőnyíláson át.*

*A nő megkövülten mered a dühöngő fenevad karmaira. Az ájulás környékezi, de jókora önuralommal összeszedi magát és talpon marad. Lassan a szörnyeteg mancsai közt beverő ájult csecsemő felé kezd lopakodni.*

Az Egó méri az intelligenciát, a memóriát és az akaraterőt. Meghatározza, meg tud-e a karakter oldani egy bonyolult problémát, észébe tud-e idézni egy halványuló emléket, vagy ellen tud-e állni a félelemnek vagy csábításoknak.

### **Amikor Egóra kell dobni**

A vésett jeleket tanulmányozó idéző éppen dobhat Egóra, de általában jobb, ha hagyjuk, hogy a játékos maga oldja meg az ilyen ügyeket. A betörő a helyes útvonal felidézésére dob. A nő a vicsorgó szörnyeteg láttán érzett félelem leküzdésére dob.

## **Karizma (KAR)**

*A magánnyomozó elmosolyodik, a rendőrbadnagy szemébe néz és azt mondja 'Ugyan, badnagy úr, senkinek nem ártok azzal, ha csak megnézem a gyilkosság színbélyét.'*

*A pap elnéz a gyülekezete felett és felkiált 'Én mondom néktek, hogy kövessétek Exxust, a kiválasztottat és az ő szavai lesznek a ti törvényeitek.'*

*A nő a férfire mosolyog az asztal felett és megszólal 'Aranyos vagy, édesem. A férfi lesüti a szeméit és elpirul.'*

A karakter személyes bájának és meggyőző erejének mércéje a Karizma. Akinek magas a Karizmája, az könnyen meg tud győzni másokat az igazáról, rá tud venni egy tömeget, hogy kövesse őt, de jó eséllyel el is csábíthatja embertársait.

### **Amikor Karizmára kell dobni**

A nyomozó a Karizmáját használja, hogy rávegye a hadnagyot arra, hogy beengedje őt a tetthelyre. A pap is Karizmára dob, amikor lánglelkű szózatot intéz követőihez. A nő a Karizmáját használja, hogy elcsábítsa a fiatal férfit.

## **Észlelés (ÉSZ v. ÉRZ)**

A fenevad a vadász lágy lépteit hallgatja. Leguggol és várja a megfelelő pillanatot a támadásra.

A betörő az utolsó pillanatban veszi észre a riasztó drótot. Visszahúzza a kezét és előveszi a hatástalanításhoz szükséges eszközöket.

A nyomozó épp a gyilkosságról beszélget az egyik rendőrrel, amikor hirtelen észrevesz a járdán egy furcsa, vérrel rajzolt jelet.

Az Észlelés szintjétől függ, mennyire tudja a karakter használni az érzékeit, mennyire vesz észre rejtettebb dolgokat, mint például egy félig elrejtett tárgyat, vagy egy halvány szagot.

### **Amikor Észlelésre kell dobni**

Akkor, ha a karakter nem keres valamit aktívan, de van rá esélye, hogy véletlenül észrevegye. A fenevad az ember lépteinek meghallására dob, a betörő a vékony drót felfedezésére. A nyomozó sem sejtette előre, hogy mit vesz észre egy sikeres Észlelés dobás után.

## **Műveltség (MŰV)**

*'Kambrium' motyogja magának csendesen a diák 'egy földtani korszak a szilur periódushoz közel, ha nem tévedek' 'Ne törd a fejed rajta, inkább nézzünk utána' javasolja a barátja.*

A Műveltség az általános ismeretek fokmérője, megmutatja, mennyit tud a karakter. Ha magas a Műveltség értéke, a karakter könnyedén megelheti a keresett információt könyvtárakban, adatbázisokban, de akár az emberek között is. Ha a Műveltség 15 vagy alacsonyabb, általában az iskolába járással töltött évek számát is megmutatja egyben. 15 felett minden újabb szint átlagosan további két tanulóévet jelent. Ez annyit tesz, hogy a legtöbb ember Műveltsége legalább tízes, de inkább tizenkettő, vagy több.

### **Amikor Műveltségre kell dobni**

A diák Műveltségre dob, hogy emlékszik-e arra, mi is a kambrium. Ez része az általános ismereteinek. A barátja arra dob, hogy megtalálja-e a keresett információt a kambriumról egy szótárban vagy valamilyen másik könyvben.

## **Másodlagos képességek**

A karakter másodlagos képességei a fizikai képességeitől függenek. Meghatározzák, mennyi terhet tud magával cipelni és mennyire tud futni. Nagyjából megmutatják a játékosoknak és a Játékmesternek, hogy mit tud és mit nem tud a karakter. A másodlagos képességre nem kell és nem is lehet képesség pontokat költeni.

## **Egyszerűsített karakterek**

A másodlagos képességek kiszámítása az egyszerűsített karaktereknél is ugyanúgy működik, mint a hagyományos úton alkotottaké.

## **Teherbírási**

Ha kényelmes tempóban sétál a karakter, annyi kilónyi terhet tud különösebb nehézségek nélkül cipelni, amennyi az Ereje. Az Erő háromszorosánál többet már nem bír el hosszabb ideig. Ha fut, csak az Ereje felével megegyező kilónyi terhet szállíthat anélkül, hogy az negatívan befolyásolná a teljesítményét.

Ha több terhet cipelsz, mint amennyi a Teherbírási, az Alkatod értéke minden extra kiló után óránként három ponttal csökken. Ezek a levonások hozzáadódnak azokhoz, amiket csak a mozgás miatt veszíthetsz (lásd Idő és Mozcás).

Legfeljebb tízszer annyi kilót tudsz megemelni, mint amennyi az Erőd.

**Példa:** Gilbert ereje 15, tehát 15 kilót tud extra fáradság nélkül cipelni. Ha 25 kilót visz, óránként 30 pontnyit veszít Kitartásából (3x10), egy pontot minden, a Teherbírásián felüli kiló után. Valamivel több, mint két óra után kénytelen lesz pihenni. Legfeljebb 150 kilót tud megemelni.

## **Mozgás**

Egy harci körben mindenki akkora távot tehet meg, amennyi a Mozcékonyság értékének a fele méterben. Egy edzésben lévő karakter ugyanannyi idő alatt hatszorakkora távolságot futhat le (MOZ×3 méter). Lásd "Idő és mozgás" fejezet.

**Példa:** Gilbert Mozcékonysága 18-as. Ő öt másodperc alatt 9 métert mozoghat (18/2) Csúcssebességen 54 métert is lefuthat öt másodperc alatt.

## **Cselekedetek**

Mindenki adott számú cselekvésre képes egy harci kör alatt; hogy pontosan mennyire, azt a Mozcékonyság határozza meg. Minden karakter legalább két cselekvésre képes egy harci kör alatt. 16 és 19 közötti Mozcékonysággal még egy újabb cselekedet válik lehetővé. 20 és 29 közötti Mozcékonysággal összesen négy cselekvés lehetséges. A Mozcékonyság minden további tizedik szintje után még egy újabb cselekvés lesz lehetséges, egészen kilencig. Semmilyen lény nem lehet soha képes arra, hogy egy harci kör alatt kilencnél több cselekedetet hajtson végre. A cselekedetek és a harci kör fogalmait a Harc fejezetben fejtjük ki bővebben.

**Példa:** Gilbert Ügyessége 18, így körönként három cselekedetre képes.

## **Kezdeményezési bónusz**

Ha többen vesznek részt egy összecsapásban, egyesek gyorsabbak lesznek, mások lassabbak. Ez részben a szerencsén múlik és részben a Mozcékonyságon.

Ahhoz, hogy kiderüljön, ki cselekedhet elsőnek, ki másodikkal, stb., minden résztvevő dob 1k10-et és akinek az eredménye a legmagasabb, az kezd. A Kezdeményezési bónusz ezt az eredményt befolyásolja. Azok a karakterek, akiknek az Ügyessége 8 és 12 közötti, nem kapnak bónuszt, viszont a 12 után minden további szint plusz egyet ad a dobás eredményéhez. Ha az Ügyesség 8 alatti, akkor annyi levonás sújtja a dobás eredményét, amennyivel az Ügyesség kevesebb nyolcnál.

**Példa:** Gilbert Kezdeményezési bónusza a maga 18-as Ügyességének köszönhetően +6, amit hozzáadhat a kezdeményezési dobásaihoz.

## Sebzésbónusz

Az erős és gyors karakterek több sérülést tudnak okozni. Ennek szimulálására szolgál a Sebzésbónusz, ami fegyvertelen és közelharc fegyverekkel vívott harcban érvényesül. A Sebzésbónusz az Erőtől és az Ügyességtől függ. A lenti tábla mutatja meg, mennyit kell hozzáadni a közelharc hatások eredményéhez - vagy éppen kivonni abból.

A Sebzésbónusz csak közelharc és dobott fegyverek esetén érvényesül, lőfegyverekre nem. Dobófegyvereknél a Sebzésbónusz feleződik, maradék esetén lefelé kerekítve.

ERŐ+ÜGY	Bónusz
3-6	-3
7-10	-2
11-14	-1
15-20	0
21-24	+1
25-28	+2
29-32	+3
33-40	+4
41-46	+5
47-54	+6
55-60	+7

Ennél magasabb értékeknél a Sebzésbónusz minden tizedik pont után eggyel növekszik.

**Példa:** Gilbert Erejének és Ügyességének összege 33, így a Sebzésbónusza +4, amit hozzáadhat a harci hatásaihoz, ha pusztá kézzel vagy közelharc fegyverekkel küzd. Dobófegyverek esetén csak +2-t kap.

## Sebzéstűrés

Minden karakter adott mennyiségű sérülést tud elviselni. A kicsi és gyenge emberek kevesebbet bírnak, mint nagyobb és keményebb társaik. A sérülések négy fajtába sorolhatók: karcolások, könnyű sebek, súlyos sebek és halálos sebek.

A karcolások horzsolásokat és könnyű vágásokat, zúzódásokat vagy hólyagokat jelentenek. A könnyű sebek nagyobb vágások és zúzódások, valamint égések. A komoly sebek mély vágások, összezúzott vagy törött csontok, szakadt izmok és inak, valamint súlyos égések. A halálos sebek olyanok, amik vagy

azonnali, vagy nagyon rövid időn belül bekövetkező halált okoznak.

Ha a karakter sok kis sebet szed össze, ezeknek a hatása összeadódik és megfelelő mennyiségű seb esetén már súlyosabb sérülésnek számítanak. Több karcolás összeadódhat könnyű sebbé, több könnyű seb idővel súlyos sebné fog számítani és a súlyos sebek halálos sebbé válhatnak. Ez a rendszer szimulálja a növekvő fájdalmat, vérvesztéséget és azt, hogy a több kis seb okozta megerőltetés veszélyesebb lehet a testre, mint egy nagyobb sérülés.

Ahogy látható a lenti táblázatból, az Alkat szintjétől függ, hogy ki mennyi sérülést meddig bír ki.

A halálos sérülések mindig halálosak. Ez azt jelenti, hogy senkinek se lehet egynél több halálos sebe, mivel már az elsőbe belehal.

## Sebzéstűrés és Egészség

### EG 1-5

3 karcolás = 1 könnyű  
2 könnyű = 1 súlyos  
2 súlyos = 1 halálos

### EG 6-10

4 karcolás = 1 könnyű  
3 könnyű = 1 súlyos  
2 súlyos = 1 halálos

### EG 11-15

4 karcolás = 1 könnyű  
3 könnyű = 1 súlyos  
3 súlyos = 1 halálos

### EG 16-20

5 karcolás = 1 könnyű  
4 könnyű = 1 súlyos  
3 súlyos = 1 halálos

### EG 21-25

6 karcolás = 1 könnyű  
5 könnyű = 1 súlyos  
3 súlyos = 1 halálos

### EG 26-30

7 karcolás = 1 könnyű  
6 könnyű = 1 súlyos  
4 súlyos = 1 halálos

**Példa:** Gilbertre a maga 11-es Egészségével négy karcolás hat egy könnyű sebként, három könnyű egy súlyosként és három súlyos egy halálusként, ami végez is vele.

## **Kitartás**

A Kitartás határozza meg, mennyi ideig tudsz folyamatosan futni, harcolni, szeretkezni vagy ébren maradni anélkül, hogy összeesnél. A Kitartás értéke egyenlő az Egészség ötszöröse plusz harminccal ( $EG \times 5 + 30$ ). Ha a karakter több súlyt hord magán, mint amennyi a Teherbírása, minden plusz kiló után óránként három pontot veszít a Kitartásából. Ez az érték akkor is csökkenni fog, ha valamivel megerőlteti magát.

Három percnyi pihenés egy pontnyi Kitartást regenerál, így negyed óra után három és egy órás pihenő után húsz pont tér vissza.

**Példa:** Gilbert Egészsége 11-es, így a Kitartása 85.



# Sötét titkok

**A** Kult hőseit megérintette a sötétség. Történt valami a múltjukban, esetleg az őseik hagytak rájuk örökül valamit, vagy netán a saját rémálmaikból emelkedett elő egy sötét hatalom, ami kaput nyitott az örület és a pusztulás erőinek. Az ilyen sötét események kihatottak a személyiségükre és megmagyarázzák hátrányaik nagy részét is. A titok a Játékmesternek is alapul szolgálhat kalandok és események megtervezéséhez. Váratlanul felbukkanhat és átokként kísértheti a karaktert, esetleg rég halottnak hitt rokonok tűnhetnek fel újra, vagy befejezetlen feladatok követelhetnek maguknak figyelmet, de eljöhet a régi bűnök vezeklésének ideje.

A titkok hasonlítanak a hátrányokra, de csak annyiban, hogy a titkok kihatnak a karakterek személyiségére és a hátrányok ezeknek a kihatásoknak a megnyilvánulásai. A titok megmagyarázza, hogyan lett a személy olyan, amilyen. Ahelyett, hogy csak annyit mondana a karakter, hogy "Nem bírom a vér látványát", minden magyarázat nélkül, a titok ad ennek egy hátteret is, például "Amikor hét éves voltam, láttam, ahogy egy lény, amit a gonosz mostohaapám idézett meg a pincében egy pentagrammal, darabokra tépte az édesanyámat. Az évek során igyekeztem elnyomni ezt az emléket és azt hiszem, ezért nem bírom a vér látványát."

Minden negatív kiegyensúlyozottságú karakter rendelkezik legalább egy sötét titkkal, mert ennyi sötétség nem jön létre csak úgy a lelkében – de a pozitív kiegyensúlyozottságúak is rendelkezhetnek sötét titkokkal. Rajtad áll.

Kitalálhatsz egyéni sötét titkokat is, amik illenek a karakter hátterébe és azokhoz a kalandokhoz, amiket a Játékmester tervez. Lentebb találsz néhány példát és javaslatot, amik inspirációként szolgálhatnak.

Válassz egy titkot, ami összefügg a karakter archetípusával és kapcsolatban állhat a hátrányai némelyikével, vagy esetleg minddel. Az archetípusok leírásánál javasolunk néhány oda illő titkot és azokhoz kapcsolódó hátrányokat. A titok lehet előnyök forrása is, mint például a mágikus intuícióé vagy a hatodik érzéké.

A Játékmester dönti el, hogy melyik háttereket és titkokat engedélyezi a kalandjaiban. A Kult hősei egyaránt küzdenek az önmagukban és a világukban terjengő sötétséggel. A karakterek ne legyenek túl romboló hajlamúak és ne száradjanak túl szörnyű bűnök a lelkükön. Az ilyen embereket nehéz jól kijátszani és tapasztalaink szerint súlyosan elronthatják a játékelményt. Az ilyenektől akkor kell különösen óvakodni, ha fiatalabb játékosok is részt vesznek a kampányban.

Döntsd el, mi okozta a titkot és illeszd be azt a karakter háttértörténetébe. Semmi nem tart vissza attól, hogy több sötét titkot válassz, főleg ha azok összefüggőek és hihetőek.

A lenti példák egy része okkult tapasztalatokkal kapcsolatos. Ezekben az esetekben a karakterek már a játék kezdete előtt találkoztak természetfeletti hatalmakkal. Ha a Játékmester hétköznapi és "ártatlanabb" karakterek lát jobbnak a kalandok szempontjából, letilthatja ezeket a titkokat. Ebben az esetben a következők maradnak elérhetőek: Családi titok, Tiltott tudás, Orvosi kísérletekért felelős, Orvosi kísérletek áldozata, Bűnös, Bűn áldozata és Örület.

**"...a legtüzesebb túlélő —**

**a legtisztább harcos...**

**ragyogó és gyűlölő...**

**és magának követel.**

**Álmodva...**

**Csak hat éves voltam,**

**amikor megtörtént.**

**Amikor először megláttam a**

**barlangot..."**

**— Frank Miller**

**"A Sötét Lovag Visszatér"**

## **Egyszerűsített karakterek**

Válassz egyet az archetípusnál felsorolt sötét titkok közül, ha akarsz. Egyszerűsített karaktereknél ez még negatív kiegyensúlyozottsággal sem kötelező.

**Példa:** Gilbert családja átkozott. Az idősebb fiútestvérek arra kárhoztattak, hogy megöljék öccseiket. A családtagok sosem beszélnek erről, még maguk közt sem ismerik el, de mégis tudják, hogy az átok létezik. Gilbert 8 éves volt, amikor megszületett Simon, az öccse. Gilbertet nem sokkal ezután küldték a párizsi bentlakásos iskolába. Azt mondták, azért, mert az egy rangosabb iskola, de Gilbert érezte, hogy a dolognak köze van a testvéréhez. Amikor az ünnepek alatt együtt volt a családjával, állandóan figyelték, különösen akkor, amikor a testvére közelében volt. Ezért egyre



inkább idegesítette magát és elkezdte gyötörni és ijeszgetni Simont. Egy nap, amikor Gilbert 12 éves volt, egyedül maradt a házban a testvérével. Leccsalogatta őt a pincébe, majd bezárta oda. Öt óra múlva hazajött a család és elkezdte keresni. A patkányok alaposan összeharapdálták, és sok vért vesztett. Néhány óra múlva meg is halt. Az ügyet elsimították a családon belül és senki nem beszélt többet a balesetről vagy Simonról. Gilbert viszont csendes vádat érez a szülei iránt és vonakodik meglátogatni őket. Nem hisz az átkokban, de ettől függetlenül megijedt, amikor az első gyermeke fiú lett. Amikor a felesége újabb gyereket szeretett volna, nagyon megrémült és elvált tőle.

A karakterlap "Sötét titkok" rovatához beírod, hogy "Átok". Az átok részletes kifejtését külön lapra írd.

A háttértörténetben megjelölöd, hogy Simon születése és halála aktiválta a családi átkot:

- 1961. április 19., Roueni Általános Kórház. Gilbert öccse, Simon megszületik. Átok aktiválódik.
- 1961. augusztus 21. Gilbertet egy párizsi bentlakásos iskolába küldik.
- 1965. április 17., Rouen. Gilbert öccse, Simon egy balesetben életét veszti. Az átok beteljesült.

## Sötét titkok

- Átok
- Bűn áldozata
- Bűnös
- Családi titok
- Megszállott és kísértett
- Okkult élmény
- Orvosi kísérletek áldozata
- Orvosi kísérletekért felelős
- Örület
- Paktum sötét hatalmakkal
- Természetfeletti élmény
- Tiltott tudás

## Átok

"Ez pontosan az öné" törte franciául a boltos és átadta a kazettát. Rendes magnókazetta volt, rajta egy címkével, amin a felirat majdnem, de nem teljesen arabnak tűnt. Hazavittem és meghallgattam, többször is egymás után, azokat a könnyed, légies dallamokat és a báltérben szóló üres ritmust. Nem tudtam rávenni magam, hogy kikapcsoljam. Közben megszólalt a csengő. Rendőrök jöttek. "Ön Bertrand Fresnan? Sajnálattal értesítjük, hogy a felesége meghalt." azt mondták, öngyilkos lett; egy földalatti elé vetette magát. És ez még csak a kezdet volt.

*Lousie halt meg másodíknak. Aztán Patrick. Elmene-kültem előlük, otthagytam ottbont és családot, de a kazettát magammal vittem. Minden este meghallgatom és a tragédiák csak nem akarnak véget érni."*

A karaktered és/vagy a családja valamilyen rettentés átok áldozata(i). Talán a legidősebb fiú eladta a lelkét az ördögnek. Esetleg a legfiatalabbnak az a végzete, hogy megölje az apját, anélkül, hogy tudna erről. Talán a karaktered maga lett megátkozva, vagy egy másik családtagot érintő átok miatt kell szenvednie. Egész életében küzdenie kell majd az átok ellen.

**Hátrányok:** Depresszió, Életuntság, Fóbia: halál/okkult események/természetfeletti lények, Átok, Paranoia, Kísértett, Rémálmok, Drogfüggés, Megrögzött hazudozó, Balszerencse, Skizofrénia, Racionalista, Kényszeresség

## Bűn áldozata

*"Keth és Kevin mindig is kegyetlenek voltak velem. Ikrek voltak, az idősebb testvéreim, de annyira különböztek tőlem, amennyire csak lehetett. Ők alacsonyok voltak, én magas, ők sötét hajúak, én szőke. Az emlékek némelyike fájdalmasabb a többinél; például amikor megölték Sparkyt, a kutyámat és a levágott fejét az ágyamba tették. Vagy amikor kikötözték az istállóba és megverték az ostorral. Aztán kényszerítették rá, hogy végignézzem, ahogy felvágják a terhes macskánk hasát és halálra véreztetik. Bezártak a pincébe a macska tetemével, ami vonzotta a patkányokat. Amikor idősebb lettem, Kevin arra kényszerített, hogy olyasmiket tegyek vele, amiket - állította ő - mindenki tesz az idősebb testvéreivel. Nagyon meg voltam zavarodva és szégyenkeztem, már az öngyilkosságot is fontolgattam. Nagy megkönnyebbülés volt, amikor Kevert végre berakták egy elmegyógyintézetbe, miután megölte Barnard öregapót. Egy héttel később Keith segített neki megszökni és azóta nem hallottam egyikükről sem. De tudom, hogy még mindig élnek valahol."*

Valami rettenetes bűn áldozata volt a karaktered, vagy kényszerítették rá, hogy vegyen részt olyan undorító rituálékban és eseményekben, amik egy életre megbélyegezték. Lehetett nemi erőszak, brutalitás, vagy valami másfajta súlyos megaláztatás. Soha nem mert róla beszélni senkinek.

**Hátrányok:** Depresszió, Életuntság, Bosszúvágy, Fóbia: vér/bezárttság/állatok/halál/tűz/zajok/modern technológia/sötétség/az ellenkező nem tagjai, Elfajzott emlékek, Paranoia, Rémálmok, Megrögzött hazudozó, Drogfüggőség, Balszerencse, Személyiségzavar, Szexuális neurózis, Kényszeresség

## Bűnös

*"A kabátom alá rejtettem a baltát és kopogtattam az öregasszony ajtaján. Csak résnyre nyitotta ki és mérgesen pislogott ki. Nagyon gyanakvó volt és rá*

*kellett beszélnem, hogy engedjen be. Megkérdezte, mit akarok zálogba adni, én pedig odaadtam neki a hamis csomagot, amit régi újságokból raktam össze. Amíg a zsinórokkal ügyködött, elővettem a baltát és keményen fejbe vágtam hátulról. Elzubant, a koponyája feltört, akár egy kancsó és vértócsa kezdett terebélyesedni körülötte. Öklendeznem kellett. Mintba csak álmodnám az egészet, kényszerítettem magam, hogy elvegyem a kulcsait és átmentem a széfhez.”*

Valamikor az élete során, valószínűleg még fiatal korában, a karaktert szörnyű bűnbe csábították, mint például gyilkosság, nemi erőszak, vagy végzetes kegyetlenkedés és emiatt állandóan kínozza a lelkiismerete. De lehet egy kisebb bűn emléke is, amit a képzelete aránytalanul felnagyított. Úgy véli, hogy ártott valakinek és állandóan a fejében jár a bűne.

**Hátrányok:** Depresszió, Rosszhírű, Életuntság, Fóbia: bezártság/halál/tömeg/rendőrök, Elfajtott emlékek, Paranoia, Körözött, Megrögzött hazudozó, Rémálmok, Drogfüggőség, Balszerencse, Skizofrénia, Kényszeresség

## Családi titok

*“Amikor elkezdtem iskolába járni, hamar rájöttem, hogy valami nincs rendjén. Nem volt egyetlen másik gyerek sem az osztályban, aki holdtöltekor a temetőbe ment volna a nagyszüleiével. Soba nem láttak frissen temetett hullákat exhumálva, lefűrészelt végtagokat és nem vitték őket baza a konyhába. Egyetlen másik nagymamának sem volt vörösréz transzirozóbárdja, ami a sütő felett lógott. Soba nem mormogtak titkos szavakat és nem tépték le a csontokról a búst a fogaikkal. Amikor ezekre a dolgokra utaltam, úgy néztek rám, mintha megőrültem volna, úgyhogy befogtam a számat és feltételeztem, hogy minden családnak vannak basonló titkai, csak nem szeretnek beszélni róla.”*

A családnak van egy jól őrzött titka, amibe korai gyermekkorában beavatták a karaktert. Talán kannibálok voltak, vagy sötét isteneket imádtak és állatokat áldoztak nekik a pincében, vagy a család fele vámpír.

**Hátrányok:** Depresszió, Rosszhírű, Életuntság, Fóbia: vér/állatok/hullák/tűz/sötétség/okkult események/természetfeletti lények/földalatti helyek, Elfajtott emlékek, Paranoia, Családi zaklatás, Rémálmok, Drogfüggőség, Megrögzött hazudozó, Skizofrénia, Racionalista, Szexuális neurózis, Kényszeresség

## Megszállott és kísértett

*“Az egész akkor kezdődött, amikor beköltöztem abba a sobobéli lakásba. Az első ott töltött éjszakától fogva éreztem, hogy van ott valami feszültség, valami idegen jelenlét a szobában. Az első éjjel felébredtem és a lépcső előtt a padlón találtam magam. A következő éjjelen egy hangra ébredtem.*

*Amikor felkapcsoltam a villanyt, kiderült, hogy az ágy kivételével az összes többi bútor darabokra lett zúzva. Egy másik éjjelen bosszan végigkarcoltam a karjaimat és a mellkasomat a körmeimmel. Akkor kezdtem igazán megijedni, amikor reggel a fürdőszoba padlóján ébredtem meztelenül, szürkészöld nyálkával borítva és a tagjaim olyan dermedtek voltak, mintha megfagytak volna. Mellettem a padlón volt egy véres kés is. Senkinek nem szóltam, gyorsan kiköltöztem. De még mindig érzem azt a jelenlételet éjszakánként, mielőtt elalszom.”*

A karaktered egy szellem vagy egy démon áldozata volt valamikor. Lehet, hogy ez a lény megszállta (átvette az irányítást a teste felett), de az is lehet, hogy “csak” üldözi és kísérti, bárhová is megy.

**Hátrányok:** Depresszió, Életuntság, Fóbia: bezártság/álmok/halál/sötétség/okkult események/egyedül-lét/természetfeletti lények, Elfajtott emlékek, Paranoia, Kísértett, Rémálmok, Drogfüggőség, Akaratlan médium, Racionalista, Kényszeresség

## Okkult élmény

*“Egész addig nem hittem a démonokban, amíg a levegő el nem kezdett remegni és a szoba meg nem telt egy olyan sötétséggel, ami kioltott minden fényt. Nem láttam Jonathant meghalni, csak a sikoltását ballottam és éreztem az arcomba fröccsenő meleg véret. Mire tovalibbent a sötétség, semmi nem maradt belőle csak vér és belsőségek maradtak belőle. A krétakör közepén volt egy primitív, vérrel festett jel, egy jel, amit hamarosan megtanultam félni...”*

A karakter tanúja volt egy okkult eseménynek, vagy aktívan részt is vett benne. Talán démonidézés volt, talán áldozati rítusok, esetleg kapunyitás más világokra, vagy olyan rítusok, amik egy emberi lényt valami felismerhetetlenné változtattak. A tapasztalat kapcsolódhat a karakter családjához, barátaihoz, de saját okkult érdeklődéséhez is.

**Hátrányok:** Depresszió, Életuntság, Fóbia: vér/bezártság/állatok/halál/sötétség/okkult események/természetfeletti lények, Elfajtott emlékek, Paranoia, Kísértett, Körözött, Rémálmok, Drogfüggőség, Balszerencse, Racionalista, Skizofrénia, Szexuális neurózis, Kényszeresség

## Orvosi kísérletek áldozata

*“A legkorábbi emlékem az, hogy vérmintát vesznek a karomból. Sok teszt és mintavétel volt. Anyu azt mondta, ez azért kell, hogy ne betegedjek meg. Később rájöttem, hogy “anyu” nem az igazi anyukám volt. Nincsenek szüleim. A zöld ruhás és maszkos emberek hoztak létre. Tini koromban megértettem, hogy nem vagyok teljesen ember, hogy valami nem stimmel velem. Az erős izmaim, a visszabúzóható*

*karmok és az éles fogak nem voltak emberiek. 'Félresikerült'-nek neveztek és megpróbálták megölni, de túljártam az eszükön és megszöktem."*

A karaktered részt vett kétes orvosi, pszichológiai vagy genetikus kísérletekben, esetleg egyenesen kísérleti alany volt. A kutatás lehetett az álmokkal kapcsolatos, vagy drogokkal, stresszel, esetleg bizonyos mikroorganizmusok az emberi agyra gyakorolt hatásával. Akár egy genetikai manipuláció eredménye is lehet, aminek a szülei voltak az alanyai. Lehet, hogy még meg kell ismernie a múltját ahhoz, hogy megértesse, mi is történik vele.

**Hátrányok:** Depresszió, Rosszhírű, Életuntság, Halálos ellenség, Fóbia: vér/klausztró/állatok/halál/zajok/modern technológia/sötétség/kórházak, Elfojtott emlékek, Paranoia, Üldözött, Drogfüggőség, Személyiségzavar, Skizofrénia, Szexuális neurózis, Kényszeresség

## **Orvosi kísérletekért felelős**

*"A korábbi kísérleteket számos zavaró esemény tette tönkre. Az önkéntesek egyike letépte magáról az elektródákat és addig verte a kezét meg a fejét a falba, amíg vérezni nem kezdtek. Észre kellett volna vennem a veszélyt, még mielőtt túl késő lett volna. Fizettem az egyik hallgatónak és preglanadint adtam be neki. Két órán át mélyen aludt, aztán az EKG-je összezavarodott. Azt hittem, agyvérzést kapott és berobantam a szobájába. Nem halt meg, de a teste össze volt csavarodva és tekeredve, akár egy bulla és a bőrének zöldessárga árnyalata volt, helyenként sötét foltokkal. Megszakítottam a kísérletet és soba többé nem ismételt meg. A fiú soba nem tért magához a kómából és néhány hét múlva meghalt. De az álmaimban visszatér és azóta is velem van minden éjjel."*

A karaktered a tudomány nevében végrehajtott néhány kétséges kísérletet az orvostudomány, a pszichológia, vagy valami hasonló ágazat területén. Állandóan zaklatja a lelkiismerete azon emberek miatt, akiknek baja esett a kísérletek során, esetleg megnyomorodtak vagy akár bele is haltak. Azok, akiknek így tönkretette az életét, még üldözhetik is, akár a rokonságukkal együtt.

**Hátrányok:** Depresszió, Rosszhírű, Életuntság, Fóbia: halál/tengerimalacok/hangok/modern technológia/sötétség/kórházak/alvás, Elfojtott emlékek, Paranoia, Üldözött, Rémálmok, Drogfüggőség, Balszerencse, Skizofrénia, Racionalista, Kényszeresség: tisztaság/szorgalom

## **Örület**

*"Szorosan a párnázott falhoz nyomtam magam. A kezeim meg voltak kötözve. Biztos voltam benne, hogy meg fognak ölni. Egy reccsenő hang hallatszott a sarok felől, amire rögtön odafordultam. A fal*

*bebajlott, aztán kirobbant. Egy vigyorgó, ragyogó szemű arc jött a cellába. Csak üvöltöttem és üvöltöttem, míg végül minden elsötétedett. Amikor felébredtem, egy padhoz voltam szíjazva. "Igazán nem tudom, mit tegyek veled, Benny" mondta az orvos."*

A karakter valamilyen elmebajban szenved, esetleg hosszabb ideig élt együtt egy örült rokonnal. Ha ő maga szenvedett ettől a betegségtől, szinte bármikor visszaeshet. Az örült személy közelében töltött idő hozzájárulhatott a karakter saját betegségének kialakulásához. Az is lehetséges, hogy az elmezavar okkult, vagy természetfeletti eseményekhez kapcsolódik.

**Hátrányok:** Depresszió, Életuntság, Fóbia: bármi, ami eszedbe jut, Kényszeresség, Paranoia, Kísértett, Mánia, Rémálmok, Drogfüggőség, Skizofrénia, Szexuális neurózis, Elfojtott emlékek.

## **Paktum sötét hatalmakkal**

*"Már csak nagyon kevés idő maradt. Egy darab krétával felrajzoltam a jeleket a padlóra, a falakra és a plafonra. Az egész lakást elborították a festékes kígyóként tekergőző vékony cirill és héber jelek. A részeg még mindig nem tért magához. Félretoltam a kétség utolsó maradványait. Ez volt az utolsó esélyem. Eljönnek értem. Már ballottam is az ütemes lépteiket a tetőn. De átverem őket. A szaggatott rézkés egy vágása felnyitotta az áldozat nyaki ütőerét. A részeg meglepetten felnyitotta a szeméit, de pár másodperc múlva újra elájult, fehérrárával a szeméi előtt. Visszatartottam a lélegzetemet. A lépcsők épp fölöttem volt. Megálltak egy pillanatra, aztán továbbmentek a tetőn, el tőlem. Ezúttal sikerült átvernem őket..."*

A karakter megalkudott a sötétség erőivel. Talán az alvilág démonainak adta el a lelkét, talán esküvel mondott le a halál utáni élethez való jogáról, cserébe azért, hogy ebben az életben hatalmas és gazdag lehessen. A példában szereplő személy egy gyilkostól menekült meg azáltal, hogy valaki másnak az életét áldozta fel. Természetesen az ilyen bűn elkövetőjének tiszszeresen meg kell fizetnie a bűnéért. Bárki, aki ilyen megállapodást kötött a sötét erőkkel, állandó rettegésben él, attól tartva, hogy a múltja utol fogja érni.

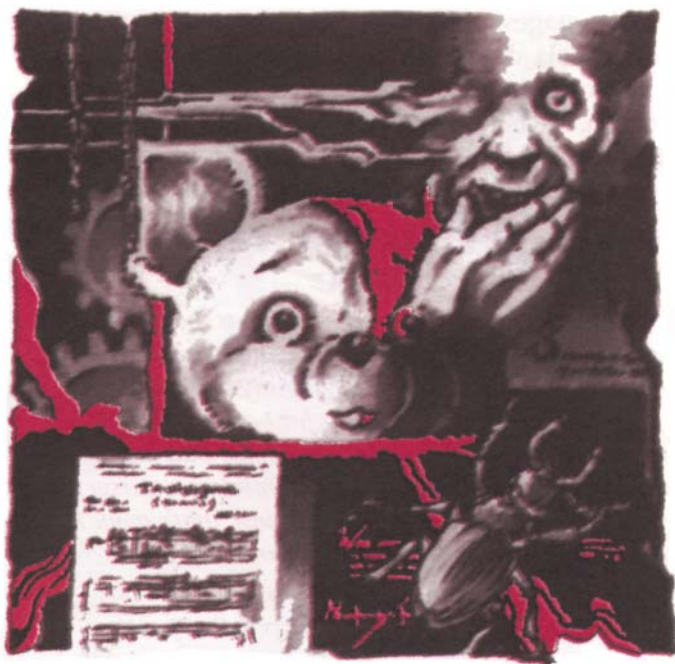
**Hátrányok:** Depresszió, Életuntság, Fóbia, Átok, Elfojtott emlékek, Paranoia, Kapzsiság, Kísértett, Gonosz hatalmak által üldözött, Megrögzött hazudozó, Drogfüggőség, Balszerencse, Skizofrénia, Szexuális neurózis, Egoizmus, Kényszeresség

## **Természetfeletti élmény**

*"Amikor a mentőcsapat megérkezett, már csak én voltam életben. Egy egész tömb lett lerombolva, a bútorok összetörve, az ajtók kitépve. A macimat ölelve ültem a faliszekrény legbátsós sarkában."*

*Mindenki más, összesen 346 ember csak úgy, nyom nélkül eltűnt. Egy gyermekverset dúdolgattam és a padlóra meredtem. Legalábbis ezt mondták nekem később. Én nem emlékszem semmire.”*

Olyasvalaminek lett tanúja a karaktered, amit emberi elméje nem igazán tudott felfogni. Egy olyan esemény, ami ellenkezett a valóság törvényeivel. Talán még gyermekként napokra eltűnt és egy erdei tisztáson találták meg újra, meztelenül és mosolyogva. Vagy a szülőfaluja hirtelen kiürült és a mentőcsapatok csak őt találták meg. Esetleg eltűnt a családja, természetfeletti lények emésztették el őket, démonok szagatták darabokra őket, vagy a földbe sülyedtek és csak ő élte túl a dolgot.



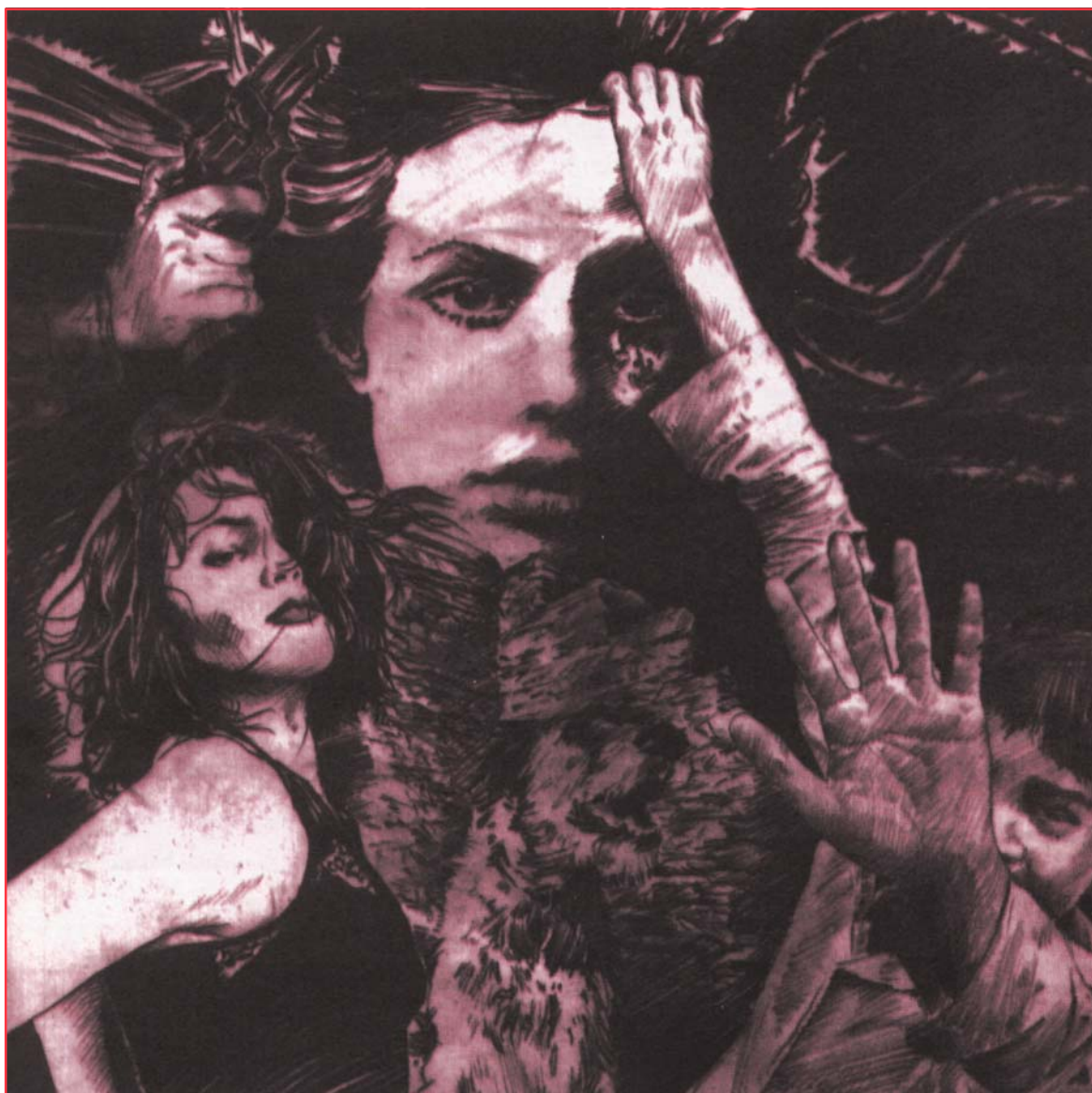
**Hátrányok:** Depresszió, Életuntagság, Fóbia: vér/bezárttság/állatok/halál/sötétség/okkult események/természetfeletti lények, Elfojtott emlékek, Paranoia, Kísértett, Körözött, Rémálmok, Drogfüggőség, Balszerencse, Racionalista, Skizofrénia, Szexuális neurózis, Kényszeresség

## **Tiltott tudás**

*“Amikor felnőttem, feltételeztem, hogy a gyermekkori emlékeim töredékei csak a fantáziám alkotásai; a gyönyörű nő, aki az apámboz jött és derengő kártyákat adott neki, amelyeken a figurák mozogtak és beszéltek. A tetovált arcú emberek és a görbe kardok, akik a pincékben rejtőztek. Az elgondolhatatlan valaminek a szaga, ami az apám dolgozószobájában jelent meg és fehér foltot hagyott az emlékezetemben. Amikor ezeket az elemeket felhasználtam a regényemben, azt hittem, hogy egy gyerek álmai és kitalációi. De amikor megjelentek a tetovált emberek, amikor egy nap megjelent a postaládámban egy kártya, amelyiken a halott apám élő arca volt és egy figyelmeztetést suttogott - akkor jöttem csak rá, hogy az emlékeim bizony valódiak voltak.”*

Valamiképp olyan tudás birtokába jutott a karaktered, amit nem lett volna szabad megismernie. Ez kapcsolatban állhat egy okkultista titkos társasággal, de még akár egy természetfeletti lényel is. Talán a kezében van a halhatatlanság vagy az alvilág kapuinak kulcsa, de ezt nem ismeri fel. De nem is kell feltétlenül okkult tudásban gondolkodni; ugyanígy lehet szó ipari, katonai, vagy politikai információról is, vagy a szervezett bűnözés titkairól. A karakter tudása ellenségeket szerzett neki, akik a nyomában vannak.

**Hátrány:** Depresszió, Életuntagság, Halálos ellenség, Bosszúvágy, Fóbia: vér/halál/sötétség/természetfeletti lények, Elfojtott emlékek, Paranoia, Üldözött, Rémálmok, Drogfüggőség, Balszerencse, Racionalista, Kényszeresség



# Előnyök és hátrányok

*“...az emberi élet valóságának komplex szerkezete tökéletes ellentétek összességéből épül fel – nappal és éjjel, születés és halál, boldogság és nyomor, jó és rossz. Még csak nem is lehetünk biztosak benne, hogy ezen oldalak bármelyike valaha is győzedelmeskedhet...”*

— C G Jung

**M**indig gyűlöltek engem. Amióta az eszemet tudom, minden rossz dologért, ami történt,

*engem hibáztattak. És most meggyilkolták Lucyt. A rendőrség elengedett, mert nem volt bizonyítékuk. “De rövidesen elkapunk!” mondták, mielőtt elengedtek. Az utcán álltam és nem tudtam, mit kezdjek magammal. Az emberek úgy néztek rám, mint valami csodabogárra. Hirtelen valaki elkezdett kiáltozni. “Ott van, ő a gyilkos! Kapják el!” A tömeg összesűrűsödött körülöttem, csupa gyűlölködő arc. Valakinél észrevettem egy kötelet. Gyorsan átvágtam magam a tömegen és elfutottam. Egy*

*üvöltő borda követett. Az utolsó pillanatban sikerült átugranom egy falon és valami bokrok mögött landoltam egy temetőben. Elvesztették a nyomot. "Uszítsátok rá Jacob kutyáit!" üvöltötte valaki és ugatást hallottam. Mosolyogtam magamban. Az emberekkel ellentétben a kutyák még soba nem bántottak. Ők megértettek. Igazam volt. Jacob három snaucere a temető körül szaglászott, hagyták, hogy megvakarjam a fülük tövét, aztán elmentek. Megkönnyebbülten felsóbajtottam, ahogy a tömeg oszladozni kezdett. Már alkonyodott. Akkor*



z előnyök és a hátrányok jelképezik a fényt és a sötétséget az emberekben. A hátrányok bonyolulttá teszik az életet. Akadályoznak és megijesztenek, időbe és energiába kerül a velük való küszködés. Az előnyök megkönnyítik a karakternek az ismerkedést, új dolgok megtanulását, a megértést és elfogadást. A fenti példában szereplő ember a "Rosszhírű" hátránytól szenved. Az emberek minden rosszat képzelnek róla, amint meglátják. Ugyanakkor viszont rendelkezik a "Szimpatikus az állatoknak" előnnyel is, ami megmenti a tömegetől, amikor azok kutyákat küldenek ellene. Amikor találkozik a halott barátnőjével, nem hisz a szemének, mivel rendelkezik a "Racionalista" hátránnyal.

Az előnyök és a hátrányok kiegyensúlyozottságának méréséről egy pontrendszerrel gondoskodtunk. A hátrányokért pontokat kapsz, amiket előnyök felvételére fordíthatsz – de akár újabb képzettségek megtanulására is.

Nem kell feltétlenül pontosan kiegyensúlyoznod az előnyöket és a hátrányokat. A több hátrányból származó extra pontokkal több képzettséget is szerezhetsz. Ennek a megoldásnak viszont az a hátránya, hogy érzékenyebb leszel a rémületre és romboló erőkre, megromlik a kiegyensúlyozottságod.

Az is lehetséges, hogy több előnyöd legyen, mint amennyit a hátrányaid pontértéke megenged – ez esetben a hiányzó pontokat a képzettségpontjaidból pótolhatod. Az a személy, akinek a kiegyensúlyozottsága a világos oldal felé hajlik, kevesebb képzettséggel fog rendelkezni, de sokkal több lelkiereje lesz és nagyobb eséllyel állhat ellen a sötét hatalmaknak. (A sötét út könnyebb, de jóval kiszámíthatatlanabb).

A hátrányokat érdemes ugyanúgy kijátszani, mint az előnyöket. Ezek nem csak szavak és számok egy papíron. Ha irtózol a sötétségtől, össze fogsz esni, ha bezárnak egy sötét szobába. Ha Lovagiasságod van, bármi történjék is, nőket nem fogsz bántani.

Nincs korlátozva az egy karakter által felvehető előnyök és hátrányok száma, de ne feledd, hogy mindet ki kell majd játszani. Túl sok és túl hatalmas

*viszont észrevettem a fa alatt álló sápadt alakot, aki engem figyelt. Először azt hittem, a tömeg valamelyik tagja, de amikor elindult felém, felismertem benne Lucy-t a bőrén ékelenkedő sötét foltok és a foszladozó bal szeme ellenére is. "Rick, én vagyok az" mondta és kinyújtotta felém a karjait. Én megráztam a fejemet. "Te halott vagy. Te nem létezel, te meghaltál." - motyogtam. Kezeibe fogta a kezeimet. Azok bidegek voltak és merevek. De még mindig nem tudtam elbinni, hogy ez valóban megtörténik."*

ellenség megkurthathatja a várható élettartamodat. Túl súlyos elmebajokkal hamar elmeegógyintézetbe kerülsz.

Eleinte csak jegyezd fel, hogy mely előnyöket és hátrányokat szeretnéd felvenni és írd melléjük a pontértéküket. Add össze az értékeket és vond ki az előnyök összegét a hátrányok összegéből. Ha az így kapott szám magasabb nullánál, akkor ennyi extra képzettségpontot kapsz. Próbálj olyan képzettségeket választani, amik kapcsolatban vannak az előnyeiddel és hátrányaiddal - ez sokkal következetesebbé teszi a karaktert. Ha az eredmény nulla alatt van, akkor ennyit vonj le a kezdeti 150 képzettségpontodból.

Ennek a számításnak az eredménye egyben meghatározza a karakter kiegyensúlyozottságát is.

## **Egyszerűsített karakteralkotás**

1k5-tel dobsz az előnyökre és a hátrányokra egyaránt. Ennyit válogass ki a karakter archetípusánál felsoroltak közül. Jegyezd le ezeknek a pontértékeit és számítsd ki belőlük a kiegyensúlyozottságodat - ez nem lesz kihatással a képzettségpontjaidra. Semmit nem fizetsz az előnyökért és nem kapsz semmit a hátrányokért.

**Példa:** Választottál néhány titkos ügynökhöz való hátrányt, ami mind megmagyarázható Gilbert átkával. Összeszámolod, mennyit kapsz értük és 85 az eredmény. Ezt a számot feljegyezd a "Hátrányok összesített pontértéke" alá.

Az Életuntság akkor ütötte fel a fejét Gilbertben, amikor meghalt a kistestvére. Azóta is bűnösnek érzi magát és mindig kereste a veszélyeket. Titkosügynökként egyre gyakrabban vállalt fölösleges kockázatokat, még fontos ügyekben is. *Ez 10 pontot ad.*

Az Elfojtott emlékek akkor kezdődtek, amikor Gilbert önmaga előtt is letagadta, hogy megölte a kistestvérét. A család soha nem beszélt Simonról és Gilbert tagadja, hogy Simon valaha is létezett volna.

Felnőttként is folytatta ezt a viselkedést. Képtelen bevallani magának, hogy hidegvérrel megölt volna bárkit is. Vagy megfélemledik minden eseményről, amelyekben ő okozta mások halálát, vagy olyan baleseteknek állítja be őket, ahol őt nem terheli felelősség. *Ez 10 pontot ad.*

Az Átok, ami Gilbert családját sújtja, arról szól, hogy az idősebb fiú mindig megöli a fiatalabbat. Gilbert nem tud erről, de mégis eszeveszetten fél attól, hogy esetleg két fia is lehet. Ritkán látogatja meg a fiát és volt nejét, más nőktől is távolságot tart. (A játékmester és a játékos tudja, hogy az átok így is, úgy is be fog teljesülni valamiképp. Gilbertnek lesz még egy fia, akit az idősebb meg fog ölni.) *Ez 20 pontot ad.*

Gilbert részben a munkája miatt ránehezödő nyomás, részben a válása miatt érzett szomorúság miatt lett Drogfüggő. Elnyom minden kényelmetlen érzést és erre a líkört találja a leghatékonyabb eszköznek. *Ez 15 pontot ad.*

Gilbert erős Bosszúvágyat is érez. Három kollégája és egyben barátja egy, a görög-török határon végrehajtott küldetés során halálra lett kínözva a török hírszerzés ügynökei által. Gilbert sok időt tölt azzal, hogy kinyomozza a felelősöket a török hírszerzésnél. *Ez 15 pontot ad.*

Gilbert nagyon fél a patkányoktól és a sötét helyektől, különösen a rémálmai miatt. Egy sikeres Egódobással el tudja nyomni ezt a félelmét. *A két Fóbia 2x5 pontot ad neki.*

Most pedig eldöntöd, hogyan illeszted be ezeket Gilbert élettörténetébe és a következőket jegyez le:

1961. április 19., Roueni Általános Kórház. Gilbert öccse, Simon megszületik, az átok aktiválódik.
1961. augusztus 21. Gilbertet egy párizsi bentlakásos iskolába küldik.
1965. április 17., Rouen. Gilbert öccse, Simon egy balesetben életét veszti, az átok beteljesül. Gilbertet elragadja a bűntudat, követni akarja a testvérét és meg akarja menteni. Életuntság.
1965. április 22., Roueni Északi Temető. Simont eltemetik.
1965. augusztus. Gilbert visszatér az iskolába és elkezd tagadni, hogy Simon valaha is létezett volna. Elfojtott emlékek.
1965. szeptember, Párizs. Gilbertnek rémálmai támadnak és kénytelen egyedül aludni, mert kiabál álmában. Az igazgató megtiltja neki, hogy felkapcsolt lámpák mellett aludjon. Rémálmok, Sötétségfóbia.
- 1966 nyara, Rouen. Gilbert bezárkózik a pincébe és várja a patkányokat. Mikor azok jönnek és elkezdik szaglászni, pánikba esik. Patkányfóbia.
- 1981 tele, Orán, Algéria. Gilbertet zsarolással kényszerítik rá, hogy vegyen részt egy mocskos küldetésben, amihez hozzá tartozik foglyok kínzása és legyilkolása is. Ez sokkolja és inni kezd. Drogfüggőség.

1982. december 19., London. Az ital és az idegesség tönkreteszi Gilbert házasságát és a felesége elválik tőle.

1983. Törökország keleti része. Egy török örményországi küldetés során Gilbert társait a török hírszerzésnek dolgozó kettős ügynökök halálra kínözzák. Az elkövetőket a Török CIA-beli kapcsolataik védik meg. Bosszúvágy: Kemal Asir.

## Hátrányok

Részben ezek miatt mások a Kult karakterei, mint egy átlagos játék szereplői és egyben gazdag lehetőségeket biztosítanak a szerepjátszáshoz is. Működjetekek együtt a JM-el és állítsatok össze olyan hátrányokat a karakterekhez, amik hihető személyiséggé fonhatóak.

## Hátrányok össze-foglaló táblázata

Hátrány	Pontok
Akaratlan médium	15
Ártatlanul vádolt	15
Átok	10/20
Balszerencse	15
Bosszúvágy	5
Depresszió	15
Drogfüggés	15/20
Egoizmus	5
Elfeledett	10
Elfojtott emlékek	10
Ellenszenves az állatoknak	5
Eltorzult	15
Életuntság	10
Fanatizmus	10
Fóbia	5/10/15
Halálos ellenség	15
Hirtelen haragú	5
Intolerancia	10
Kapzsiság	10
Kényszeresség	5/10/15
Kísértett	10
Körözött	5/10/15
Mánia	15
Mániás-depresszió	20
Megrögzött hazudozó	5/15
Paranoia	15
Racionalista	15
Rémálmok	5/10
Rosshírű	10
Skizofrénia	20
Szenvedélyes szerencsejátékos	15
Szexuális neurózis	5/10/15
Szexuális vonzerő	10
Téves személyazonosság	5/15
Tudathasadás	15
Üldözött	10

### Akaratlan médium

**Pontok: 15**

A lelki alkatod miatt különösen érzékeny vagy a megszállásra. Szinte tálcán kínálsz magad a szellemeknek és démonoknak, akik kommunikációs csatornákat, vagy különböző célokra használható testet keresnek. A megszállással szembeni ellenállásod a normálisnak csak a fele. A különféle szellemek pedig rendkívüli tehetséggel tudják felkutatni a hozzád hasonlókat...

### Ártatlanul vádolt

**Pontok: 15**

Ha bármi rossz dolog történik körülötted, mindenki azt fogja hinni, hogy te vagy a bűnös. Például ha valami leesik és eltörik, mindenki azonnal rád fog nézni. Bíróság előtt ugyan nem fognak hazudni a bizonyítékok, de a tanúk valahogy mindig épp benned fogják felismerni a tettest és a bíró is hajlamos lesz úgy értelmezni a rendelkezésére álló bizonyítékokat, hogy azok ellened szóljanak. A körülötted levők elkerülhetetlenül megbízhatatlannak, ügyetlennek és/vagy rosszakaratúnak fognak tartani.

### Átok

**Pontok: 10/20**

Nem kerülheted el a végzeted. Akár a görög drámák hősei, te is kerülhetetlenül haladsz a prófécia beteljesülése felé. Minél inkább küzdesz ellene, annál inkább úrrá lesz rajtad. A legjobb, ha a Játékmester határozza meg az átok pontos természetét. 10 pontot kapsz egy olyan átokért, ami azért nem uralja az életed és 20 pontot egy olyanért, ami meghatározza a sorsod.

Az sem árt, ha a Játékmesterrel együtt eldöntitek, hogy a karakter tud-e az átokról egyáltalán. Ha akarod, a Játékmester kitalálhat egy olyan átkot is, aminek még te, a játékos, sem ismered a mibenlétét. Elképzelhető az átok alóli feloldozás, de csak rendkívüli erőfeszítések és befektetések, hosszú küzdelmek után. Ehhez általában az szükséges, hogy valaki önzetlenül feláldozza az életét az átkozott személyért.

Az átok nem mindig "működik" a játék során. Lehet, hogy csak bizonyos körülmények váltják ki, mint például ha a karakter egy bizonyos helyre kerül, elér egy bizonyos kort, vagy élete egy fontos eseményét (házasság, gyermek születése), elér egy bizonyos kiegyensúlyozottságot, telihold alkalmával, vagy ha épp a zodiákus egy bizonyos része dominálja.

Az átkokat lehet örökölni, átkozott tárgyak birtoklása által hozzájutni, vagy azáltal, ha a karakter megtör egy, a sötét hatalmakkal kötött paktumot. Beszélj meg a Játékmesterrel, hogy milyen átkot akarsz választani, hiszen minden esély megvan rá, hogy az átok kihathat a játék történetére.

### Néhány lehetséges átok:

- Minden jó szándékod rossz eredményre vezet
- Mindig megbántod vagy megölsz azokat, akiket szeretsz
- Arra vagy kárthatatva, hogy elveszítsd minden vagyondod és nyomorognod kelljen
- Barátaid és szeretteid sorra halnak meg
- Mindenképp pokolra jutsz a halálozód után (ezért bármit megteszel, hogy életben maradj)

- Bárhova is mész, ott háborúk/járványok/természeti katasztrófák törnek ki
- Képtelen vagy egy vagy két hónapnál tovább egy helyben maradni
- Életed egy bizonyos eseményénél meg fogsz halni, például az első gyermeked megszületésekor, vagy a nászéjszakádon. Vagy egy bizonyos módon fogsz meghalni, például autóbalesetben vagy repülőszerecséltenségben, egy hídról leesve, stb. (tehát az ilyen helyzeteket bármi áron megpróbálsz majd elkerülni).
- Gonosz alteregó – egy pozitív kiegyensúlyozottságú karakternek lehet egy második személyisége (akinek a kiegyensúlyozottsága fordított arányosságban lesz a karakterével), ami bizonyos alkalmakkor tör felszínre: éjszaka, teliholdkor, érzelmes pillanatokban, stb.
- Erénytelenség. A tetteidért jár minden dicsőséget és elismerést mások aratják majd le helyetted.
- A lelked a halál egy angyaláé, azghoulé vagy más hasonló lényé, aki be is fogja gyűjteni azt, amint a kiegyensúlyozottságod -50 alá esik.

### Balszerencse

**Pontok: 15**

A hatalmak nem a te oldaladon állnak. Nem lenne jó ötlet lóversenyeken fogadnod vagy részvényeket vened – soha nem jönnek be. Olyan helyzetekben, ahol a szerencsén múlik az események kimenetele (ellentétben a képzettségekkel és képességekkel), a Játékmester dob 1k20-at. Ha az eredmény 5 vagy kevesebb, a lehető legrosszabb dolog fog bekövetkezni. A balszerencsés karakter vagy elvesztett a szerencse rejtélyes isteneinél, vagy olyan a természete, hogy gyakran keveredik olyan helyzetekbe, ahol nem járhat sikerrel. A balszerencsés karakterek tehetetleneknek érzik magukat és általában kisebbségi komplexusban szenvednek.

### Bosszúvágó

**Pontok: 5**

Szent esküt tettél, hogy meg fogsz bosszulni egy bizonyos gaztettet, ami veled, vagy hozzád közel állókkal történt. Határozd meg bosszúd célpontját és az okát is. Ez a gyűlölt személyt minden adandó alkalommal megpróbálsz elkapni, hogy visszaadhasd a kölcsönt. Időd jó részét a bosszúd tervezgetése foglalja le.

### Depresszió

**Pontok: 15**

Állandóan küzdened kell a lehangoltság és a rosszkedv ellen. Hajlamos vagy rá, hogy bármilyen helyzetnek csak a rossz oldalát nézd és ha kezdenek túl komolyra fordulni a dolgok, hajlamos vagy feladni. Ha az élet kezd bonyolulttá válni, kínlódnál kezdesz és ennek nem ritkán egyenes következménye az ital vagy a gyógyszerek. A depresszió származhat a múlt különféle csapásaiból és kellemetlen eseményeiből.

### Drogfüggés

**Pontok: 15/20**

Függővé váltál valamiféle drogtól, gyógyszertől, vagy alkoholtól. Ez zárkóztató tesz és eltompítja az érzéseidet. Ha nem tudsz hozzájutni függőséged tárgyához, elvonási tünetektől fogsz szenvedni. A droghoz való hozzájutás igénybe veszi az életed és



gondolataid nagy részét, minden más csak ezután jön. Az a függő, aki nem tud kitörni a szokásaiból, előbb-utóbb megsemmisül. A "Drogok és mérgek" fejezet részletesen leírja, milyen hatással lehet a drog a képzettségeid és képességeid értékeire.

Válaszd ki, hogy milyen szertől függsz. Az illegális kábítószer drágák és még a napi adaghoz szükséges pénzmennyiség összeszedése is súlyos problémákat jelenthet. Ebben az esetben ez a hátrány 20 pontot ér.

**Egoizmus** **Pontok: 5**

Mindig magadra gondolsz először. Saját boldogulásod mindenek előtt való. A részvét és a segítőkészség csak egy álca, amin a hozzád hasonlóan eszes emberek könnyen átlátnak és figyelmen kívül hagynak. Nem tudod megérteni, hogy miért kéne neked bárki másért kockáztatnod a saját nyakadat. A többiek gyakran kiállhatatlan alaknak tartanak, te pedig nem fogod fel, hogy a viselkedésed neked is árt és hogy változtatnod kéne rajta.

**Elfeledett** **Pontok: 10**

Olyan sivár a személyiséged, hogy az emberek soha nem törődnek azzal, amit gondolsz, vagy érzel és úgy általában veled sem. Láthatólag senki nem képes pár hétnél tovább emlékezni rád. Nem tudsz közeli barátokat szerezni és mindenki úgy kezel, mint egy idegent. Még a saját családod (szüleid és testvéreid is, házastársad meg eleve nem lehet) sem értékeli túl nagyra és szinte soha nem próbálnak kapcsolatba lépni veled. Csak akkor veheted fel ezt a hátrányt, ha a Karizmád nem magasabb ötnél.

**Elfojtott emlékek** **Pontok: 10**

Történt valami kellemetlen dolog a múltadban, amit száműztél a tudatalattidba. Ez lehet egy bűn, vagy valami rettenetes tett, aminek a tanúja voltál, vagy akár részt is vettél benne, esetleg az alanya voltál. Olyan rettenetes volt, hogy az elméd nem tudta feldolgozni és úgy védekezett ellene, hogy kereken megtagadta magát a tényt. De az emléke még mindig jelen van és kihat az életedre. Csak pszichoterápia, hipnózis, vagy más hasonlóan alapos kezelés által lehet újra felidézni az elfojtott emlékeket és szembesélni velük. Az elfojtott emlékek általában neurozissokként és fóbiákként ütköznek ki. Ha például gyermekként lementél a pincébe és megláttad az anyádat holtan, egy halom kígyó által körülfonva, akkor valószínűleg félni fogsz a kígyóktól és/vagy a pincéktől és képtelen leszel visszaemlékezni rá, hogy is halt meg az anyád. Bármilyen ilyen fóbia külön hátránynak számít és rendszeren kapod értük a pontokat.

**Ellenszenves az állatoknak** **Pontok: 5**

Minden értelmes állat gyűlöl téged. A kutyák ugatnak, morognak és harapnak, a lovak rúgnak és ledobnak, a macskák az arcodba ugranak és próbálják kikaparni a szemed. Nem kezdenek dühöngeni, ha észrevesznek, de minden kínálkozó alkalmat megragadnak, hogy kárt tegyenek benned. Ha próbálsz megetetni egy állatkerti, vagy akár csak egy háziállatot is, sokkal valószínűbb, hogy a kezébe fog harapni, semmint az ételbe, amit felkínálsz.

**Eltorzult** **Pontok: 15**

A külső megjelenésedet szörnyen eltorzította valami rettenetes esemény (pl. egy autóbaleset). A Megjelenésed hármás, függetlenül attól, hányas volt azelőtt, hogy hozzájutottál ehhez a hátrányhoz. Más szavakkal, szörnyen rút vagy. Az eredeti Megjelenésednek legalább tízesnek kell lennie ahhoz, hogy felvehesd ezt a hátrányt.

**Életuntság** **Pontok: 10**

Nem ismered a félelmet. A halál olyasvalami, ami csak másokkal történhet meg. De a lelked mélyén, akár anélkül, hogy beismernéd önmagad előtt, mégis folyamatosan keresed és kihívod a halált. Nem az a fajta ember vagy, aki önszántából követne el öngyilkosságot, de a veszélyeket sose kerülöd el és óvatlanul bevállalsz minden kockázatot. Az életuntság eredhet egy hozzád közel álló személy halálából, de ha súlyos betegségben szenvedsz, abból is.

**Fanatizmus** **Pontok: 10**

Valamilyen elképzelés, vallás, vagy ideológia szélsőségesen elszánt híve vagy. Mindent eszerint értelmezel és ezt a hitvallásodat tökéletesnek tartod. Ha a valóság esetleg ennek az ellenkezőjét mutatná, akkor a valóság téved. Akik nem értenek egyet veled, azok az ellenségeid és meg kell szabadulni tőlük, vagy átnevelni őket, hogy végre megértsék és felfogják az Egyetlen és Kizárólagos Igazságot. A fanatikusok hajlamosak rá, hogy hosszú, szlogenekkel és közhelelyekkel teli prédikációkat tartsanak. Nem hajlandóak újraértékeljék véleményüket és a maguk körüli világot rendezettnek és érthetőnek akarják tudni.

**Fóbia** **Pontok: 5/10/15**

Eszeveszetten félsz valamitől. Például egy bizonyos fajta tárgytól vagy helyzettől. A fóbia lehet ritka, ami csak alkalmanként okoz kényelmetlenségeket (például ha tériszonyod van), de az egész életedet is pokollá teheti, ha gyakori dolgokkal kapcsolatos (például ha az állatoktól, vagy az emberektől félsz, esetleg a másik nembeliéktől vagy a baktériumoktól).

A gyenge (5 pontos) fóbia okozta félelmet egy sikeres egódobással le lehet győzni, de az erősebb (10 pontos) fóbiákat már nem lehet így legyűrni. Ez esetben ha találkozol félelmed tárgyával, elájulsz, összeesel, vagy elrohansz. A nagyon erős (15 pontos) fóbiák már nem csak egyszerűen ellenőrizhetetlenek, de az egész életedet meghatározzák, például ha a másik nembeliéktől, vagy attól, ha nincs tető a fejed felett.

A fóbia általában valami kellemetlen eseményből származik, ami annyira sokkolt, hogy fóbiát eredményezett.

**Néhány lehetséges fóbia:**

- Állatok, válassz: kutyák, patkányok, stb.
- Baktériumok, vírusok, bármilyen elképzelhető fertőzés (bakteriofóbia)
- Egyedüllét (monofóbia)
- Föld alatti helyek (troglófóbia)
- Gyerekek (pedifóbia)
- Halál (nekrofóbia - hullák, temető, koponyák, a halál jelképei)

- Idegenek és idegen szokások (xenofóbia)
- Kígyók (opniofóbia)
- Kosz (rupofóbia)
- Magasság (akrofóbia)
- Másik nembeliek (androfóbia/ginefóbia)
- Modern technika (technofóbia)
- Napfény
- Növények, válassz: gombák, kúszónövények, stb.
- Nyílt helyek (agorafóbia)
- Okkult események
- Pókok (arachnofóbia)
- Rovarok (entomofóbia)
- Sötétségiszony (skotofóbia)
- Szent helyek (hagiofóbia)
- Szex
- Természetfeletti lények
- Tömegiszony (demofóbia)
- Tűz (pirofóbia)
- Vér (hematofóbia)
- Vizes felületek, mély víz
- Zajok, hirtelenek vagy hangosak (brontofóbia)
- Zárt termek (klausztofóbia)
- Zene

### **Halálos ellenség**

**Pontok: 15**

Valaki elhatározta, hogy elkap téged. Ez egy kegyetlen személy, aki bármit hajlandó megtenni, hogy kézre kerítsen. Felfogadhat bérgyilkosokat, levélbombákat küldhet, megbuherálhatja az autódat, megvádolhat valamilyen büntett elkövetésével, megpróbálhatja tönkretenni az üzletedet, vagy vértanulán rád ronthat valamikor valahonnan. Az ellenkezés kölcsönös és te is hajlandó vagy ilyesmikre, hogy előbb kapd el őt, mint ő téged.

### **Hirtelen haragú**

**Pontok: 5**

Nem vagy valami türelmes. A legkisebb incidenst is képes vagy olyannyira mellre szívni, hogy akár erőszakot is alkalmaznál a megtorlás érdekében. Különösen azokra a megnyilvánulásokra vagy érzékeny, amiket rád vagy a tetteidre irányuló kritikaként (is) értelmezhetőek. Stresszhelyzetekben nagy valószínűséggel elveszíted az önuralmadat.

### **Intolerancia**

**Pontok: 10**

Az emberek nagy része téved. A véleményeik rosszak, rosszul viselkednek, rosszul élnek. Az intoleráns személy hasonlít az idegengyűlölőkre, de az ő intoleranciája nem csak más kultúrákból származókra terjed ki, hanem a rossz nembe, korosztályba, pénzügyi helyzetbe tartozókra, valamint a rossz munkát ellátókra is, akik mind ostobán cselekszenek és gondolkodnak. Röviden, a legtöbben valamiféle fasisztának fognak tartani.

### **Kapzsóság**

**Pontok: 10**

A pénz és a gazdagság bűvöletében élsz, állandóan többet és többet akarsz. Kész vagy bármilyen áldozat meghozatalára (ide értve saját egészséged, családod és barátaid is), ha ezáltal még nagyobb vagyonhoz juthatsz. Nem ismered a "nagylelkűség" szó jelentését.

### **Kényszeresség**

**Pontok: 5/10/15**

Van valami bogarad, amihez mindig ragaszkodsz. Ez

lehet egy apróság is, mint például az, hogy mindig a járda közepén sétálsz (ez öt pontot is alig ér meg), vagy akár igazán nagy dolog is, mint például hogy óránként ruhát cserélsz, vagy hogy feltétlenül szükségesnek tartod az összes utcai tábla feliratának megjegyzését, amik mellett elhaladsz. A Játékmester határozza meg, hány pontot ér egy adott kényszer. A kényszereknek nem feltétlenül szükséges közvetlen kapcsolatban állnia a múltaddal. Lehet a személyiséged belső feszültségeinek kivetülése is, ami kívülállók, de akár még önmagad számára is megmagyarázhatatlannak tűnhet.

### **Néhány lehetséges kényszeresség:**

- Anorexia/bulímia – étkezési kényszer; túl keveset vagy túl sokat
- Gyűjtés – abnormális vágy arra, hogy örökre megtarthass mindent
- Kannibalizmus – vágyakozás az emberhús után
- Kleptománia – megrögzött tolvaj
- Mantrák – állandóan bizonyos szavakat vagy mondatokat ismételsz
- Memorizálás – megrögzötten magolsz be haszontalan tényeket
- Nimfománia – szexuális kényszer
- Numerománia – mindent megszámlolsz és számokkal bűvészkedsz
- Pirománia – kényszert érzel rá, hogy felgyújts dolgot
- Ruházat – mindig egy bizonyos típusú ruhát viselsz
- Személyes fixáció – azonosulsz egy bizonyos személlyel, hőssel, vagy istenítéddel
- Szórszálhasogatás – túlságosan beleásod magad a dolgok részleteibe
- Tisztaság – állandóan mosol és takarítasz

### **Kísértett**

**Pontok: 5/10/15**

Természetfeletti hatalmak kísértenek. Lehetnek elhunyt emberek lelkei, akik talán bosszút akarnak állni rajtad valamiért, vagy rá akarnak kényszeríteni, hogy tegyél meg nekik valamit, amit ők maguk már nem tehettek meg életükben és ezért nem nyugodhatnak békében. Lehet egy poltergeist is, aki hozzád kapcsolta magát, de lehet akár egy démon, vagy a pokol bugyrainak egy fenevada is, aki el akar emészteni téged.

Kis, ártatlan szellemek általi kísértettség öt pontot ér, míg a komoly, démonok és más veszélyes lények általi már tizenötöt... és rövid várható élettartamot.

### **Körözött**

**Pontok: 5/10/15**

Hatalmas ellenségeid vannak, akik kézre akarnak keríteni. Ezek lehetnek sötét kultuszok tagjai, ipari vezetők, elfeledett városok kannibáljai, vagy mások. Még a rendőrség is üldözhet. Az ellenségeid nagy valószínűséggel felfegyverkezve indulnak a keresésedre. Lehet, hogy el akarnak fogni, de az is lehet, hogy a halállal is megelégednek. Bármikor felbukkanhatnak, ha a Játékmester úgy látja jónak.

Ha csak egy ember, vagy más nem túl hatalmas ellenségek hajszolnak, mint például egy kis szervezet, vagy néhány kultista, a hátrány öt pontot ér. Tizenöt

pont hatalmas, jólszervezett, felfegyverezett és kézre kerítéssel érdeklődésben mindenre elszánt ellenségekre jár. A Játékmester dönti el, hogy egy adott üldözötábor hány pontot ér.

### **Mánia**

**Pontok: 15**

Mindig felső fokozatban élsz és természetellenesen vidám vagy. Nagy terveket szősz és hajlamos vagy nagyon belefeledkezni ezek megvalósításába. Figyelmedet gyakran követelik maguknak a munka bizonyos részletei, amelyekről aztán szüntelenül elmélsz. Minden benyomást túlreagálsz és gondolkodás nélkül belevágsz. A mániás emberek nem érzékelik az arányokat, nem tudják megkülönböztetni egymástól a fontos, triviális és lényegtelen dolgokat. Megérzéseikre hagyatkozva törtetnek előre anélkül, hogy akár maguk mellé, akár maguk mögé néznének.

### **Mániás-depresszió**

**Pontok: 20**

Állandóan a mély lehangoltság és a mániás boldogság hullámvölgyeiben élsz. A fázisok 2-3 havonta váltják egymást. A változás hirtelen jön; a boldogan és keményen dolgozó emberből váratlanul reménytelen, letört ember lesz, aki képtelen bármit is megtenni. És ez ugyanilyen hirtelen fordulhat át ismét félelmet nem ismerő, magát mindenre képesnek tartó emberré. A mániás-depressziós örület egy igen összetett betegség, ami általában állandó orvosi kezelést vagy terápiát igényel, hogy elviselhetővé tegye az életet.

### **Megrögzött hazudozó**

**Pontok: 5/15**

Az öt pontos hazudozónál a dolog még nem jutott el a betegség szintjére. Ezen a szinten még csak szokásból vagy éppen szórakozásból hazudik, ha ezt célravezetőbbnek találja, mint az igazságot, vagy ha ezáltal könnyebben kikerülhet a bajból, akár csak pár pillanatra is. Természetesen általában újra hazudnia kell majd, hogy megvédje az első hazugságát a lelepleződéstől – és rövidesen kis hazugságok és igazságtalanságok hálójában találja magát, amiből képtelen anélkül kikecmeregni, hogy fény ne derülne a csalafintaságára. Az emberek enyhe bizalmatlansággal kezelik.

A tizenöt pontos hazudozó már rosszabb; igazi megszállott, beteg, aki képes saját múltját is hihetetlen, kitalált történeteire cserélni, soha nem létezett rokonokat és barátokat alkotni, vagy olyan munkákról áradozni, amiket soha nem látott el, olyan eseményekről mesélni, amiket sosem élt meg. Ez a hazudozó már rendkívül meggyőzően adja elő a hazugságait, mivel addig csavarja az életét a hazugságaiba, míg végül már saját maga is hinni kezd bennük.

### **Paranoia**

**Pontok: 15**

Úgy hiszed, hogy az emberek titokban összefogtak ellened, összeesküvéseket szőnek, hogy minél jobban árthassanak neked. Egyének, csoportok és hatalmak is koslatnak utánad. A telefonodat lehallgatják, a leveleken, amiket kapsz, egyértelmű nyomok árulkodnak róla, hogy valaki már felbontotta őket, mielőtt hozzád kerültek volna. Az otthonod tele van rejtett mikrofonokkal. Az a kocsid ott kinn az utcán tele van emberekkel, akik csak rád várnak, úgyhogy jobb, ha

nem mész ki. Ugyanakkor viszont otthon maradni sem biztonságos, mert akkor pontosan tudják, hol találják meg. Bármi rossz történik veled, azt nyilvánvalóan az összeesküvők tervezték és rendezték meg. Bárki, aki megpróbál meggyőzni arról, hogy nincs összeesküvés, csak arról tud meggyőzni, hogy ő is része annak.

A paranoid embereket általában életük korai szakaszában magukra hagyták, vagy nem értették meg. Talán a karakter szülei rejtélyes körülmények között tűntek el, vagy ők magát (is) üldözték.

### **Racionalista**

**Pontok: 15**

Egyszerűen nem vagy hajlandó elhinni bármi olyasmit, amit nem fogad el a modern tudomány. A varázslat és a vallás csak babona és humbug. Démónok és más sötét teremtmények nem létezhetnek. Mindenre van természetes magyarázat. Azt is nehezen tudod elhinni, hogy léteznének titkos társaságok, akik sötét hatalmaknak áldoznak - csak néhány örült holdkóros létezik, akikkel a rendőrségnek kell elbánnia. Más szavakkal, azt a fajta felfogást képviseled, amit ennek a játéknak a szerzői és a való világ legtöbb más modern embere is. A baj csak az, hogy a világ nem olyan, mint azt elképzeled...

### **Rémálmok**

**Pontok: 5/10**

Szörnyű álmok zavarják az álmaidat, amik valószínűleg egy sötét titokból erednek. Üvöltve és verítékben úszva ébredsz. Állandóan fáradt vagy a kialvatlanság miatt. Súlyos esetben az álmok át is csúszhatnak a valóságba és embertelen lényeknek nyithatnak kaput a világunkra.

### **Rosshírű**

**Pontok: 10**

Nam vagy valami közkedvelt. Valamilyen okból kifolyólag az emberek rossz véleményekkel vannak rólad. Senki, aki tudja, ki vagy, nem adna neked kölcsön egy kis csészényi cukrot sem és semmi módon nem is segít rajtad. Ha bármi rosszat teszel nagyobb nyilvánosság előtt, az emberek hajlamosak lesznek kötelek és fák után nézelődni...

### **Skizofrénia**

**Pontok: 20**

Van egy olyan irányíthatatlan képesség, aminek segítségével átlátsz az értelemnek a fátylán, amivel a többi ember veszi körül magát, hogy leküzdje az örületet.

### **Szenvedélyes szerencsejátékos**

**Pontok: 10**

Megszállott hazárdjátékos vagy és egyszerűen képtelen vagy csak úgy elsétálni egy kaszinó vagy lóversenypálya mellett addig, amíg el nem verted ott az összes pénzedet. Határozd meg, hogy mi a karaktered kedvenc játéka, mint például lóverseny, rulett, vagy póker.

Ez a hátrány nem kombinálható a "Szerencse" előnnyel.

### **Szexuális neurózis**

**Pontok: 5/10/15**

Különös szexuális szokásaid vannak. Talán halálosan félsz az ellenkező nem tagjaival való bármiféle kapcsolattól, vagy talán túlságosan is a szex megszállottja vagy. Az sem ritka, hogy ez a két változat együtt jelentkezik és így egy igazán kifacsart személyiséget eredményez. A szexuális neurózisban szenvedő

karakterek lehetnek frigidék, nimfomániások, abnormálisan retteghetnek a szextől, esetleg lehetnek szado-mazochisták, de bármilyen más, a szexuális viselkedést befolyásoló aberráció is elképzelhető; a Játékmester dönti el, mit engedélyez és hogyan. Gyilkos nemi erőszaktevő és pedofil játékos karakterek nem javasoltak.

**Szexuális vonzerő** **Pontok: 10**

A másik nem tagjai (vagy az azonos nemi meggyőződésűek) annyira csodálják a szépségedet vagy a személyiséged, hogy képtelenek másra gondolni, mint hogy hogyan feküdhetnének le veled. Szabályosan beléd bolondulnak. Ez a beszédükből és a viselkedésükből is egyértelművé válik, mivel gyakran zavarba jönnek, ha beszélsz hozzájuk, és tekintetüket nemigen tudják levenni a melleidről vagy az ágyékról.

Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy az ellenkező nem minden tagja, akivel egy röpke pillanatnál hosszabb időt töltöttél együtt, megpróbál előnyt kovácsolni a helyzetéből, ha csak egy szikrányi esélyt is lát a sikerre. Ennek a hátránynak a felvételéhez minimum tizenötös vagy magasabb Megjelenés és Karizma szükséges. Ne feledd azonban, hogy ez nem véletlenül hátrány. Az ellenkező nem valóban minden tagja odalesz érted, mind egy dolgot akarnak tőled, de azt nagyon, és egy pillanatig sem fognak törődni azzal, hogy te esetleg mást szeretnél, még akkor sem, ha ezt meg is mondd nekik.

**Téves személyazonosság** **Pontok: 5/15**

Az emberek lépten-nyomon összekevernek valakivel, például egy hírességgel vagy egy bűnözővel és ennek megfelelően kezelnek. Nem kell feltétlenül egy bizonyos személyre hasonlítanod, csak általában olyan az alkatod és a személyiséged, amiről az emberek hajlamosak feltételezni, hogy már láttak a tévében.

5 pont esetén egy népszerű személyre hasonlítasz, 15 pont esetén az emberek félnek tőled és nem bíznak benned, azt hiszik, hogy valami terrorista vagy, akinek a képét a halálbüntetés visszaállítását szorgalmazó plakátokon látták. Az emberek elkerülhetetlenül jelenteni fogják a rendőrségen, ha látnak téged és ha belépsz egy bankba, akkor mindenki - de leginkább a biztonsági őrök - nagyon feszült lesz.

**Tudathasadásos** **Pontok: 15**

Két (vagy extrém esetekben több) különböző személyiség él benned. Általában lényed ellentétes oldalai különülnek el ily módon és élnek a maguk életét. A személyiségek egyike lehet erős és aktív, míg a másik gyenge és gyáva. Vagy az egyik durva és kegyetlen, a másik békés és nyugodt. A játékos és a Játékmester közösen döntsék el, hogy pontosan hogyan néznek ki a karakter személyiségei és hogyan illeszkednek össze. A leggyakoribb eset az, hogy normál körülmények között az egyik személyiség aktív, míg a másik krízishelyzetekben jön elő, amikor a karaktert sokkolja valami. A másik elterjedt lehetőség az, amikor munka közben az egyik dominál, szabadidőben meg a másik.

Gonosz tetteket elkövető embereknél az is elképzelhető, hogy egy külön személyiség megalkotásával

próbálják megvédeni magukat a büntudattól és a sötét titoktól, mivel így lesz kire hárítaniuk a dolgaikat.

**Üldözött** **Pontok: 10**

Valamilyen oknál fogva üldöznek az emberek, de különösen a hatóságok. Lehet, hogy egy elnyomott kisebbséghez tartozol (homoszexuális, bevándorló, radikális politikai elveket valló), de az se kizárt, hogy elkövettél valamit és az üldöztetés annak eredménye. Többször letartóztathatnak, átkutathatják a házat, közhivatalokban az ügyintézés számodra még sokkal nehezebb lesz, mint bárki másnak, más országokba nem kapsz vízumot, és ha valaha is közönség előtt nyilatkozol, a médiák nevéssé tesznek, vagy élesen kritizálnak.

## Előnyök

Előnyökből természetesen kevesebb van, mint hátrányokból. Több dolog van a világon, ami veszélyezteti a kiegyensúlyozottságodat, mint ami helyreálíthatja. Az előnyök segítenek a világ és az emberek megértésében, megkönnyíthetik bizonyos dolgok megtanulását.

Némelyik előny hasznossága talán nem nyilvánvaló. Például a becsületkódex, az őszinteség és az önzetlenség néha talán még negatív hatással is lehet a pénzügyi helyzetedre, vagy korlátozhatja a lehetőségeidet az ellenségeiddel vívott küzdelemben – viszont segítenek megőrizni a kiegyensúlyozottságodat. Ezek tradicionális erények, amik magabiztosságot és önbizalmat adnak, derék és tisztességes emberré tesznek. Mivel a sötétség belülről jön, csak akkor válsz gonosszá, ha büntudatod van. Továbbá ezek az erények megkönnyítik új barátok szerzését és a meglévők megtartását is, az előnyös üzleti kapcsolatokat is segítenek megőrizni, tisztelt és elismert polgárrá tesznek. Tehát ezeknek is megvan a hasznuk...

**Példa:** Kiválasztottál néhány előnyt, amik megfelelnek egy titkos ügynökhöz. Összeadod a pontokat és 65 az eredmény.

Gilbert munkája közben tett szert Becsületkódexére, ezáltal őrzi meg az ép eszét egy olyan munkakörben, ahol a politikai hatalmi harcok során ártatlan életeket is feláldoznak. Gilbert soha nem öl meg fegyvertelen embereket vagy gyerekeket, nem használ túl fájdalmas vallatási módszereket és nem vállal el olyan megbízásokat, amiket erkölcsileg megkérdőjelezhetőnek tart. *Az ár 5 pont.*

Gilbert munkája során ismerkedett össze Befolyásos barátaival is. Ismer jónéhány embert a külügy- és a védelmi minisztériumban, valamint a katonai vezetőségben. Ismer még bűnözőket és más országok titkosszolgálatainak dolgozó embereket is. *Az ár 15 pont.*

A Testérezék Gilbert veleszületett adottsága. *Az ár: 20 pont.*

Munkája során kifejlődött a hatodik érzéke is, ami segíti túlélését a kemény, kiszámíthatatlan valóságban. *15 pontba kerül.*

Végül, Gilbert megtanulhatta a Kínzás elviselését is. Ez 10 pontba kerül.

Ezután lejegyzed a karakterlapodra, hogy Gilbert mikor és hol tett szert előnyeire:

1970. Párizs, Katonai Akadémia. Gilbert egy szobába kerül azzal a fiúval, akit később francia védelmi miniszterré neveznek ki. Azután is barátok maradnak, hogy Gilbert távozik az akadémiáról.

1972. Csád, Idegenlégió. Gilbert megbarátkozik Bertrand Bonneville-vel, aki a hetvenes évek vége felé bekerül a francia katonai vezetésbe.

1974. Párizs, Hírszerzési gyakorlat. Gilbert megtanulja elviselni a kint.

1975-77. Algéria, aktív szolgálat. Gilbert megismeri Mahmoud Aziz ezredest és az algériai hírszerzés más munkatársait is.

1983. Párizs. Egy súlyos ivászati időszak után Gilbert csendesen megígéri önmagának, hogy soha többé nem vesz részt olyasmiben, ami Oránban történt. Becsületkódex.

1984. Párizs. Gilbert elkezd beszivárogni szélsőséges mozgalmakba és a szervezett bűnözésbe. Találkozik és megbarátkozik Marie Tardieuvvel, egy befolyásos illegális fegyverkereskedővel.

## Előnyök összefoglaló táblázata

Előny	Ára
Anyáskodó	5
Becsületes	5
Becsületkódex	5
Befolyásos barátok	15
Együttérző	15
Erős immunrendszer	15
Éhség/szomjúság elviselése	10
Fájdalom elviselése	15
Fokozott éberség	10
Hatodik érzék	15
Hideg/meleg elviselése	10
Intuíció	15
Jóhírű	10
Kínzás elviselése	10
Kozmopolita	10
Lovagiasság	5
Matematikai tehetség	10
Mágikus érzék	20
Megbocsátó	5
Művészi tehetség	10
Nagyvonalú	5
Nyelvzseni	10

Önzetlenség	5
Pacifista	5
Szerencsés	20
Szimpatikus az állatoknak	15
Testérzék	20

### Anyáskodó Ár: 5

Nem csak hogy szereted a gyerekeket, de a fiatalabb nők és a legtöbb férfi is biztonságban érezheti magát veled, mivel szívesen gondoskods másokról. A síró gyerekek megnyugszanak és mosolyogni kezdenek, ha a közelben vagy. Az aggódó, ijedt vagy dühödte emberek is le tudod nyugtatni. Ennek semmi köze a szexhez, sokkal inkább arról van szó, hogy az emberek hajlamosak úgy gondolni rád, mint az anyjukra. A legérzékenyebbekben és a zavarodott elméjűeken kívül senki nem fog bántani vagy inzultálni téged.

### Becsületes Ár: 5

Hosszú távon kifizetődő a becsületesség. Mindig igazat beszélsz és ennek megfelelően híres vagy a megbízhatóságodról és hitelességedről.

### Becsületkódex Ár: 5

Egy szigorú becsületkódexben hiszel, amit követsz is. Ez származhat például a vallásodból, ami tiltja, hogy bántalmazz másokat, hazudj, és hogy önzően cselekedj. Lehet egy lovagias kódex is, ami előírja, hogy mindig legyél egyenes, bátor, soha ne tagadd meg önmagadat vagy a tiedet, mindig bosszuld meg a sértéseket, segíts a családodon és a barátaidon. Írd le azokat a szabályokat, amik a kódexedet alkotják.

### Befolyásos barátok Ár: 15

Hatalmas és erős barátaid vannak. Ezek lehetnek üzletemberek, politikusok, köztisztviselők, hírességek vagy mások, akik kapcsolatba tudnak lépni más, megfelelő emberekkel és tudnak segíteni neked, ha szükséged van rá. A karaktered hátteréhez illeszkedően állítsd össze a barátaid listáját. Kevés embernek van kettőnél vagy háromnál több közeli barátja, lehet néhány fontosabb ismerősöd is.

### Együttérző Ár: 15

Tudod, mit éreznek a többiek, legyenek akár állatok, vagy emberek. Mindig tudod, mit gondolnak rólad és ők általában kedvelnek is téged. Ez nem azt jelenti, hogy mindenki szeretni fog, de normál körülmények közt jó benyomást keltesz.

### Erős immunrendszer Ár: 15

Szokatlanul erős a szervezeted, szinte soha nem betegszel meg. A mérgek és drogok által okozott károknak csak a felét szenveded el.

### Éhség/szomjúság elviselése Ár: 10

Jobban bírod az éhséget és a szomjúságot, mint mások. Az ezek miatti szokásos levonásoknak csak a felét szenveded el.

### Fájdalom elviselése Ár: 15

Rettenetes fájdalmakat tudsz kiállni és a szemed se rebben tőlük. Soha nem kell alkatra dobnod, hogy

elkerüld az ájulást – de ettől még ugyanolyan könnyen sérülhetsz és halhatsz meg, mint bárki más.

### **Fokozott éberség** Ár: 10

Abból a szempontból hasonlítasz a skizofrénekre, hogy te is átlátsz más dimenziókba, meglátod a múlt és a jövő töredékeit, és beszélhetsz a halottakkal. Viszont amíg a skizofrének ebbe beleőrülnek, a Fokozott éberségű karakter tudja, hogyan kezelheti ezt a képességét és kerülje el a károsodásokat.

Ez nem azt jelenti, hogy úgy kapcsolgathatód ki és be ezt a képességet, mint a rádiót és mondhatod, hogy "Most megpróbálok a jövőbe látni". A látomások kérdéses nélkül, maguktól tűnnek fel, de nincsenek rád sokkoló hatással. A Játékmester dönti el, milyen alakot öltenek a víziók és mikor jelennek meg. Képes lehetsz rá, hogy kiprovokáld őket, de onnantól már nem nagyon tudod uralni őket.

### **Hatodik érzék** Ár: 15

Gyakran vannak megérzéseid és általában helyesnek is bizonyulnak, akár jó, akár rossz dolgokkal kapcsolatosak. Végigfut a hideg a hátadon, ha az ajtó mögött rejtőzik valaki egy nagy baltával a kezében. Megérzed, ha nem tanácsos felszállnod egy repülőgépre (mert az rövidesen nekirepül egy hegynek). A hatodik érzéked csak a veled kapcsolatos dolgokat jelzi előre. Ez nem ugyanaz, mint az intuícióval rendelkező emberek általános megérzései.

### **Hideg/meleg elviselése** Ár: 10

Szokatlanul jól bírod a szélsőséges hőmérsékleteket és a nagy hideg vagy meleg miatti szokásos veszteségeknek csupán a felét szenveded el.

### **Intuíció** Ár: 15

Tudsz "olvasni" mások testbeszédéből, szóhasználatából és más apró, tudatalatti jeleikből, így megérted az igazi céljaikat és mindig rájössz, ha át akarnak verni. Ezzel az előnnyel képes vagy több személy jelzéseit együtt is értelmezni és megjósolni, hogy mi fog történni egy adott csoportban. Megérzed, ha veszekedés közeledik, azt is, ha valaki ki akar rabolni, mint ahogy azt is, mikor tudod a leghatásosabban elijeszteni az illetőt egy kiáltással. Még az is elképzelhető, hogy nagy tömegek jelzéseit értelmezd és megérezd, ha háború, vagy más nagy horderejű politikai változás következik.

### **Jóhírű** Ár: 10

Mindenki kedvel és kellemes személyiségként tartanak számon. Könnyen kapsz kölcsönt a bankban, létesítesz kapcsolatokat, gyakran dicsérnek meg és ajánlanak be másokhoz is.

### **Kínzás elviselése** Ár: 10

Szokatlanul sok fájdalmat tudsz elviselni. Csak az Egészséged fele alá kell dobnod, hogy ne ájulj el. Pszichés ellenállásod is van a rettenet, a zavarodottság és a megaláztatás ellen, ami lehetővé teszi, hogy összeesés nélkül viselj el bármiféle kínzást.

### **Kozmopolita** Ár: 10

A xenofób ellentéte vagy. Nincsenek előítéleteid másokkal szemben, minden fajú, hitű, társadalmi és

kulturális háttérű emberrel könnyen megtalálsz a közös hangot. Könnyen elvegyülsz köztük és nem fogod kényelmetlenül érezni magad, mint ahogy annak se fogod égető szükségét érezni, hogy kritizáld ötleteiket, hagyományait vagy szokásait. Ez nem azt jelenti, hogy automatikusan megkapsz bármilyen, más kultúrákkal kapcsolatos különleges tudást (az a "Világ embere" képzettség), hanem azt, hogy egyszerűen ugyanúgy tiszteled és elismered őket, mint bárki mást és így könnyedén elkerülheted a kulturális különbségekből fakadó nézeteltéréseket.

### **Lovagiasság** Ár: 5

Igazi gentleman vagy, aki mindig segít a bajba jutott hölgyeken, a konkrét helyzettől függetlenül. Persze a játékosától függ, hogy kit számít hölgynek, de a definícióba a világ összes nőjének legalább a fele bele kell hogy férjen. A lovagias karakter majdhogynem képtelen rá, hogy bármi módon ártson egy nőnek, de még azt is, hogy inzultálja - viszont szívesen kiteszi magát akár halálos veszélynek is, ha ezáltal megmenthet egy nőt.

### **Matematikai tehetség** Ár: 10

Szokatlanul jól érted a számokat és a logikát. Olyan vagy, mint egy élő számológép és fejben is nagyon gyorsan el tudsz végezni bonyolult matematikai műveleteket. A szokásos pontoknak mindössze a felét kell elköltened a matematika, statisztika, logika és fizika képzettségekre.

### **Mágikus érzék** Ár: 20

Könnyen ráhangolódsz azokra a belső és külső erőkre, amiket a mágiában és okkult tudományokban alkalmaznak. A Mágikus érzékre van szükség bármilyen rituális varázslat megtanulására. Ezt a "Mágia" fejezetben írjuk le részletesebben.

Ezenkívül egyfajta mágikus iránytűként működsz és megérzed emberek, helyszínek és tárgyak erejét. Gyakran veszel észre kis misztikus eseményeket, amiket más emberek elméje nem mer tudomásul venni, hanem "ésszerű magyarázatokkal" intézi el őket magukban. Pusztán szemmel is képes vagy érzékelni az embereket és más élőlényeket körülvevő kirliáni aurákat, amiknek a színe elárul neked ezt-azt az illető élőlények természetéről. A színek jelentéséről a lenti táblázat tájékoztat. A "Mágikus érzék" előny csak akkor vehető fel, ha a karakter kiegyensúlyozottsága alacsonyabb, mint -25, vagy magasabb, mint +25.

#### **Kirliáni aurák**

*(Minden embert és lényt körülvesznek)*

Kékesfehér	halott anyag
Fehér	tisztaság, magas pozitív egyensúly, vagy halálhoz közeli élet
Sárgásfehér	gyenge élet
Sárga	félelem, rettenet
Narancsszín	élet, pozitív egyensúly
Vörös	agresszió
Sötétvörös	szex, érzékiség
Kék	dühöngés, negatív egyensúly
Lila	pszichózis, zavarodottság, negatív egyensúly

Kékesfekete	szadizmus, gonoszság
Szürke	betegség, félelem
Fekete	dühöngés, nagyon alacsony egyensúly (-100 vagy kisebb)
Türkiz	gyanakvás, utálat, irigység
Arany	nagyon magas egyensúly (+100 vagy nagyobb)

### Megbocsátó Ár: 5

Épp az ellentéte vagy azoknak, akik bosszúra vágnak. Kész vagy megbocsátani és elfelejteni még az ellened irányult gonoszítottakat is. A többi ember kivételesen nagylelkűnek tekint téged.

### Művészi tehetség Ár: 10

Érzéked van a rajzoláshoz, festéshez, táncoláshoz, énekléshez, vagy a hangszerekhez, vagy bármilyen más művészethez. Az ez irányú képzettségeket a szokásos feléért sajátíthatod el.

### Nagyvonalú Ár: 5

Ami az enyém, az a tiéd is. Az anyagi javak nem számítanak, csak az emberek maguk. Hajlandó vagy lemondani saját tulajdonaidról azok javára, akiknek nagyobb szükségük van rá. Jótékonyági szervezeteknek adakozol és segélyező alapítványokba fektetsz be. A nagylelkű emberek könnyen szereznek barátokat.

### Nyelvzseni Ár: 10

Jó érzéked van a nyelvekhez. Nem csak hogy a szokásos képzettségpontoknak csak a felét kell elköltened idegen nyelvek megtanulásához, de kétszer olyan gyorsan is sajátítod el a nyelveket, mint mások.

### Önzetlenség Ár: 5

Az igazi önzetlenség ritka erény. Segítesz a szükséglet szenvedőkön, feladod saját kedvezményeidet és előnyeidet, lemondasz az élvezetekről és nyereségről, hogy jól tehesz másokkal.

### Pacifista Ár: 5

Az erőszak rossz dolog és soha nem vezet máshoz, csak még több erőszakhoz. Az erőt nem lehet jól

használni; valójában minden ilyesmi a bosszú és az agresszió ellenőrizetlen kitöréseire vezethető vissza. A pacifisták önvédelemből sem használnak erőszakot, függetlenül attól, hogy mivel áll szembe ő maga, vagy mások. Ez egy olyan erény, ami ámulatot és csodálatot vált ki az emberekből – és néha dühös frusztrációt is.

### Szerencsés Ár: 20

A végzet a te oldaladon van. Olyan helyzetekben, ahol az események kimenetele véletlenszerű (és nem képességektől vagy képzettségektől függ), általában a te javadra dőlnek el a dolgok. A Játékmester ilyen helyzetekben dob 1k20-at. Ha az eredmény 10 vagy alacsonyabb, sikeresen megszod a helyzetet, bármi is volt az éppen.

Ez az előny nem működik harcban és olyankor, amikor képzettségeket vagy képességeket kell használni - az egyetlen kivétel ez alól a szerencsejáték.

### Szimpatikus az állatoknak Ár: 15

Született érzéked van az állatokhoz. A közelséged megnyugtatja és barátságossá teszi őket. Még a húsevők se fognak megtámadni, ha csak nem provokálsz őket. Egy lovagolható állat se próbál ledobni magáról. Az összes acsargó véreb a banditák főhadiszállása körül kezesbáránnyá szelídül, ha te közelítesz hozzájuk. Ez az előny olyan emberekkel szemben is működik, akik elvesztették az uralmat állati ösztöneik felett (pl. farkasemberek).

### Testérezék Ár: 20

A tested és a lelked tökéletes egységet alkot, ellentétben más emberekkel, akiknek testét gátlások, feszültségek és fennakadások választják el a lelküktől. Neked nincsenek ilyen gondjaid: a tested és a lelked tökéletes összhangban vannak, és így hihetetlenül jól és kifinomultan uralod a testedet. Testérezékkel rendelkező karakterek a szokásos pontmennyiség feléért tanulhatnak meg meditálni, táncolni és a harcművészeteket is ilyen könnyedséggel sajátíthatják el - ez utóbbi esetben viszont csak az alap értékre vonatkozik a kedvezmény, a különleges technikákra és kí-erőkre már nem.

# Kiegyensúlyozottság

**A** kiegyensúlyozottságod azt mutatja meg, hogy mennyire tudsz szembenézni a rémisztő eseményekkel és mi történik veled, ha sokkol valami. A kiegyensúlyozottságod az előnyeidtől és hátrányaidtól függ. A nem emberi karakterek egyensúlyát a korlátozásaik is befolyásolják.

A kiegyensúlyozottság értéke úgy határozható meg, hogy az előnyök (nem emberi karakterek esetén ide

számítandóak a korlátozások is) összesített pontértékéből kivonjuk a hátrányok összértékét. Ha az eredmény negatív, a kiegyensúlyozottságod is az.

Ha a karakter egy rettenetes eseménnyel kerül szembe, egódobást tesz. Ha ezt elrontja és ráadásul még a kiegyensúlyozottsága is negatív, nagy bajba kerül. Elveszítheti az önkontrollját és a hátrányai vehetik át az irányítást a tettei felett. Minél alacsonyabb a kiegyensúlyozottsága a karakternek, annál

több időre lesz szüksége ahhoz, hogy újra erőt vegyen magán és ismét ésszerűen kezdjen cselekedni. Nagyon alacsony kiegyensúlyozottság esetén a gyógyíthatatlan pszichózisok kialakulásának esélye is jelentősen megnő. -75 alatt egy súlyosabb sokk már a karakter testét is eltorzítja.

Ellenben a magas kiegyensúlyozottság megvédi a karaktert az ilyesmitől. Még sokk esetén se veszti el egykönnyen az önuralmát. Nagyon magas kiegyensúlyozottságú karakterekre alig van hatással bármilyen szörnyűséges esemény.

Az ilyen szituációkkal, megszállással és mentális betegségekkel kapcsolatos szabályok a *Találkozás a rémségekkel* fejezetben találhatóak (85. old.).

## Egyszerűsített karakterek

Náluk is a szokott módon számítandó ki a kiegyensúlyozottság: előnyök összege mínusz hátrányok összege.

## Negatív egyensúly

Minél alacsonyabb a kiegyensúlyozottságod, annál inkább meg fogja változtatni a személyiségedet. Tested és lelked egyaránt el fog térni attól, amit minden "normális" ember próbál fenntartani. Lentebb mind Ezeket a hatásokat ismertetjük. "A Felébredés" fejezetben további részleteket is találhatsz a nagyon alacsony egyensúlyi helyzetekről (-100 alatt). Javasoljuk, hogy egy karakter se induljon -25-nél alacsonyabb egyensúllyal.

- 15 Enyhe negatív aurát sugárazol, ami nyugtalanítja a gyerekeket és az állatokat
- 25 Zavart. Lehet mágikus érzéked. Ez már olyan mértékű sérülés, hogy egy alaposabb vizsgálat során abnormálisnak nyilvánítanának.
- 50 Annyira kifacsart vagy, hogy elmeokortani vizsgálatok egyértelműen elmebetegnek mutatnának.
- 75 Pszichotikus. Ha sokk ér, a tested is megváltozik. Ennek pontos mikéntjét és hogyanját a "Találkozás a Rettenettel" fejezetben írjuk le. Kaphatsz újabb korlátozásokat és hátrányokat is. Egyre nehezebben tudsz fenntartani másokkal érzelmi kapcsolatot és meg fogsz szakítani minden kapcsolatot, ami túl bensőségessé válik.
- 100 Az előnyeid egy ponttal csökkenni fognak minden újabb pont után, amennyivel -100 alá kerülsz. Magasabb egyensúlyi szinteken csak ideiglenesen fenyegetheted a hátrányaid feletti uralom elvesztése, most viszont már végleg kikerülhetnek az irányításod alól. A világos oldalad egy felveszi egy fényes árnyék alakját, ami követni fog és megpróbál kapcsolatba lépni veled (lásd A Felébredést).

## Pozitív egyensúly

A nagyon magas kiegyensúlyozottság is el fogja téríteni a karaktert az emberi átlágtól, csak értelem-

szerűen a másik irányba. Részletesebb leírás "A Felébredés" fejezetben található.

- +15 Enyhe pozitív aurát sugárazol, amitől a gyerekek és az állatok jól érzik magukat a közeledben.
- +25 Lehet mágikus érzéked. Az emberek stabil és magabiztos személyiségnek ismernek és kedvelnek téged.
- +50 Természetes empátiával rendelkezel. Az emberek biztonságban érzik maguk, ha veled vannak.
- +75 Ha csak tudnak, elkerülnek azok, akiknek a kiegyensúlyozottsága -100 vagy akörül. -250-nél magasabb egyensúlyú lények képtelenek megszállni téged.
- +100 Ha még nem rendelkezél vele, megkapod a "Testérvék" előnyt. Már a -200-as vagy alacsonyabb kiegyensúlyozottságú lények is kerülni fognak. Minden újabb +100 feletti pont után eggyel csökkenni fognak a hátrányaid értékei. Bármilyen helyzetbe is kerülsz, már nem leszel képes erőszakot alkalmazni, vagy romboló agressziót érezni. Találkozni fogsz a saját sötét árnyékoddal, elnyomott sötét oldalad megtestesülésével (lásd A Felébredést).

## A kiegyensúlyozottság változásai

A játék során változni fog az egyensúly, ahogy a karakter új hátrányokat szerez, vagy épp megszabadul a régiektől. Átélt események is befolyásolhatják az egyensúlyt, de tapasztalati pontok elköltésével is módosítható. Ezt a *Tapasztalat és Gyakorlat* (74. old.) fejezetben írjuk le.

**Példa:** Gilbert 65 pontot fizetett előnyeiért és 85-öt kapott a hátrányaiért.  $65-85 = -20$ . A karakterlap Kiegyensúlyozottság rovatába tehát -20 kerül. Ez azt jelenti, hogy Gilbert kissé ingatag személy. Rettentetes helyzetekben elveszítheti az uralmat a hátrányai felett. Ha egyensúlya további öt ponttal csökken, már nem lesz elfogadható az elmeállapota.

**Háttér:** Ha megnézed, mikor kapta Gilbert az előnyeit és a hátrányait, észreveheted, hogy fiatal korában veszélyesen alacsony volt a kiegyensúlyozottsága: tizenkét éves korában -40. Utána aztán fokozatosan javult az 1980-as évekig, amikor közel volt a nullához, körülbelül két évvel a válása előtt. Akkor újra csökkenni kezdett, míg el nem érte a jelenlegi szintet. Jó, ha a játékmester tisztában van ezzel, mivel így képet kaphat arról, hogy Gilbert milyen benyomást tett az emberekre élete különböző szakaszaiban. Akik tizenéves korában találkoztak vele, bizonyára bolondnak tartották, viszont akik a késő hetvenes vagy a korai nyolcvanas években futottak össze vele, egy stabil és magabiztos embert láttak.





# Képzetségek

**E**gész éjjel a programon dolgoztam. Már hajnalodott, amikor végre megtaláltam a hibát. Csak egy végső teszt és működni fog - legalábbis így hittem. Lefuttattam a programot. Rendszerezte az adatokat, az első számítások rendben is voltak. Aztán a képernyő elsötétült és a merevlemez furcsán berregni kezdett. Próbáltam újraindítani a gépet – eredménytelenül. Áramtalanítottam, de tovább zajongott. Hirtelen az összes fény kialudt az irodában és teljes sötét-ségben találtam magam. A franchba. Kiegyhetett egy biztosíték. De a gép még mindig ugyanazt a

zajt ballatta. Átbotorkáltam a szobán és megtaláltam a generátorterem ajtaját, de zárva volt. Furcsa... a riasztórendszer bizonyára még idejében közbelépett és aktiválta a mágneses zárat. Kibotorkáltam a garázsba és találtam egy elemlámpát. Megint valami berregő hang ballatszott. Felkapcsoltam a lámpát – épp időben ahhoz, hogy elkerülbessem a fejem felé repülő elektromos fúrót! Leguggoltam és bárioztam egy elektromos csavarhúzó támadását, ami a torkom felé lökte magát. Kiugrottam a garázból és becsaptam magam mögött az ajtót.

*Reszkető kezekkel kezdtem szétkapcsolni az automata zárat a generátorterem ajtaján. Az ujjaimban érzett bizsergés figyelmeztetése időben érkezett, így elrántottam a kezeimet és elkerülhettem egy elektrosokkot, ami egyébként bizonytalanságos kimenetelű lett volna. De az*



képzettségek három csoportba sorolhatóak: alap, általános és tudományos. Az alap képzettségekben mindenkinek megvan az esélye a sikerre, mivel mindegyikben hármás alapértékkel indulnak. Az általános és tudományos képzettségek olyasmik, amiket foglalkozásod során sajátítottál el, vagy másképp tanultad meg korábban az életed során. Tudományos képzettségek elsajátításához minimum 13-as műveltség érték szükséges.

Válogasd össze a karaktered hátterének megfelelő képzettségeket és jegyezd fel őket a karakterlapra. Az alap képzettségek már eleve rajta vannak, ezekhez csak akkor kell odaírnod valamit, ha háromnál magasabb értéket szeretnél elérni némelyikükben.

## Új képzettségek

Bár jónéhány lehetséges képzettséget elétek fogunk tární, ez nem jelenti azt, hogy nem találhattok ki újabbakat, ha szükségét érzitek. A Játékmester eldönti, melyik képzettségtől függ az új képzettség és az máris tanulható lesz a szokott módon. Sok olyan foglalkozás is van, amik egyenesen megkövetelik új képzettségek alkotását, mint például a játéktervező, hacker, vagy szektavezér – ezekhez mind szükségeltetnek olyan képzettségek is, amik nem szerepelnek a listánkon.

## Képzettségpontok

Ezekkel határozhatod meg a képzettségeid értékeit. 150 képzettségpontot oszthatsz szét az általad választott képzettségek között, plusz az előnyök és hátrányok egyenlegének módosítására is felhasználhatod őket. Rendes karakterek számára ez a mennyiség ajánlott. Ha viszont a Játékmesterrel gyengébb vagy erősebb karaktereket akartok alkotni, több vagy kevesebb pontban is megállapodhattok. Az átlagos "nem-heroikus" karakter 100 ponttal indul, egy nagyon tapasztalt és gyakorlott 200-zal, míg egy igazán hatalmas és sokat látott karakter 250-nel. Ha a JM-el úgy látjátok jónak, még ennél erősebbekkel is indulhattok.

Minden elköltött képzettségpont egy szinttel növeli az értéket a választott képzettségben. Viszont minden képzettségért az alap képességeid egyike felelős és nem emelheted az értékeiket ezen képességeid szintje fölé. Példa: 15 képzettségpont elköltésével 15-ös szintre emelheted jártasságodat a "tánc" képzettségben - de csak akkor, ha a mozgékonyág alapképességed is legalább 15-ös szintű, mivel a "tánc" a mozgékonyágtól függ. Minden képzettségnél leírjuk azt is, hogy melyik képességhez tartozik.

Ha a felelős képesség értéke fölé akarod emelni valamelyik képzettség értékét, akkor a maximum után

*ajtó kinyílt. Egy szigetelt kombinált fogóval kinyitottam, beugrottam, felkaptam a tűzvédelmi baltát és lecsaptam a generátorról a fő áramvezetékét.*

*"A zúgó hang megszűnt."*

minden újabb szint három képzettségpontba kerül. Így ha egy 15-ös ügyességű személy 20-as szintre akarja emelni a "tánc" képzettségét, az  $(15+5 \times 3=)$  30 képzettségpontjába fog kerülni.

Ez azt mutatja, hogy milyen nehéz megtanulni olyasvalamit, amihez csak részben van, vagy egyáltalán nincs tehetség vagy megfelelő alkatod. Ha valakinek 20-as szintű a mozgékonyága, könnyedén elérheti a 20-as szintet akrobatikában is, viszont egy merev testű, 7-es mozgékonyágú személynek sokkal, de sokkal többet kell gyakorolnia és dolgoznia, hogy elérje ugyanezt a szintet. Ez idejébe és energiájába kerül és emiatt kevesebb lehetősége lesz más dolgok megtanulására – ezért kerül olyan sok képzettségpontba.

Javasoljuk, hogy kezdetkor egy karakternek se legyen húsznál magasabb értéke semmilyen képzettségben sem. Viszont ettől függetlenül később már fejleszthetik akár húsz fölé is az értékeiket – különösen képzett kutatóknak, vagy elit atlétáknak kivételes esetekben megengedhetőek a rendkívül magas értékek egy képzettségben.

## Egyszerűsített karakterek

Lesz két 18-as, két 15-ös és nyolc 10-es szintű képzettséged, amiket az archetípusnál leírtak közül válogathatsz össze. Írd le az értékeiket, ne törődj azzal, hogy melyik képesség melyik képzettségért felelős. Olyan képzettségben is lehet 18-as értéked, amelyiknél a felelős képességed csak 12-es. De ha később ezeket még tovább akarod fejleszteni, az sokkal nehezebb lesz, ha a felelős képesség szintje alacsonyabb, mint az adott képzettségé.

A harcművészetek extrának számítanak. Tanuló szintű harcművészeti tudás egy 18-as szintű képzettségnek felel meg. Tanítói szinten egy 18-asnak és egy 15-ösnek. Mesteri szinten egy 18-asnak és két 15-ösnek. Így tehát egy mesteri harcművésznak csak egy 18-as szintű képzettsége lesz (már a harcművészetén kívül) és nyolc 10-es szintű.

## Alap képzettségek

Még ha nem is költöttél egy képzettségpontot se az alap képzettségeidre, még akkor is lesz rá esélyed, hogy sikeresen alkalmazd őket, mivel minden karakter alaptól hármás szinten ért ezekhez. Ha magasabb szintre akarod fejleszteni őket, az a szokott módon, képzettségpontok elköltésével lehetséges, de az első három szintért természetesen nem kell fizetni. Amelyiket nem növeled, az értelemszerűen marad hármás szinten.

## Tudományos képzettségek

Tudományos képzettségek megtanulásához minden esetben minimum 13-as vagy magasabb szintű műveltség szükséges. Ez nagyjából az egyetemi tanulmányok megkezdésének felel meg. Ettől eltekintve a tudományos képzettségek ugyanúgy működnek, mint a többi.

Minden tudományos képzettségen belül több specializáció lehetséges, ezek szintenként egy képzettségpontba kerülnek. Egy specialitás megtanulásához legalább 5-ös szint kell az adott képzettség területén. Például a Fizika megtanulásához előbb a "Természet-tudományok" terén kell tanulmányokat végezned.

Semmi sem tart vissza attól, hogy olyan tudományos képzettségeid legyenek, amelyeknek nincs közülük a foglalkozásodhoz. Járhattál esti tagozatokra vagy hobbiból is tanulhattál mást.

## Fegyveres képzettségek

A fegyveres képzettségek részletes leírására majd a Harc és a Fegyverek és páncélok fejezetekben kerül sor. A képzettségtáblázat csak azt mutatja meg, hogy melyik fegyveres képzettségért melyik alap képesség felelős. Minden fegyvertípus egy külön képzettséghez tartozik, tehát például a "Maroklófegyver" alá tartozik minden olyan lőfegyver, amit egykezes használatra terveztek (revolver vagy pisztoly). A közelharc- és a dobófegyverekért az Erő felelős. Ezeknek a típusai a következők: Tőr, Dobófegyverek, Zúzófegyverek, Szálfegyverek, Kard, Ostorok és láncok, valamint Balta. A lőfegyverek a Mozgékonyaságtól függenek, típusaik: Automata Fegyverek, Puska és Számszeríj, Íj, Maroklófegyver és Nehézfegyver. Van még egy különleges fegyvercsoport, a természetes fegyvereké; ide tartoznak az öklök és a lábak, amiket vagy a Fegyvertelen harc, vagy a Harcművészet képzettségekkel lehet hasznosítani. Ha egy adott típusú fegyver használatát már megtanultad, az összes többi azonos típusú fegyvert is gond nélkül használhatod.

Minden fegyveres képzettség alap képzettség, vagyis minden karakternek alpból hármás értéke van bármilyen fegyver használatára.

## Fegyveres manőverek

A fegyveres manőverek a fegyveres képzettségekhez tartozó specializációk, amiket bizonyos fajta fegyverekhez vehetsz fel, miután elsajátítottad azok használatát. Van például olyan manőver, amivel kétszer lőhetsz egy cselekvés alatt; olyan is van, amivel szokatlanul gyorsan húzhatod elő a pisztolyodat. A fegyveres manőverek nem alap képzettségek – általános képzettségekként kezelendők.

## Harcművészetek

A harcművészetek különleges harci képzettségek, amiket egy külön fejezetben fejtünk ki részletesen. Elköltsz egy bizonyos mennyiségű képzettségpontot minden megtanulandó harcművészetért és megkapod

az azokhoz tartozó képzettségkészleteket. Több pont elköltésével az adott harcművészethez tartozó különleges manővereket és erőket is elsajátíthatod. Egy budo manőver megtanulásához például a megfelelő harcművészetet kell valamilyen szinten ismerni. Kí-erőid csak akkor lehetnek, ha mesteri vagy nagymesteri szinten értesz valamelyik harcművészethez. Ezek normál képzettségekként kezelendők és a Harcművészetek fejezetben részletes kifejtésre kerülnek.

## Nyelvek

Az anyanyelvét minden karakter folyékonyan beszéli, írja és olvassa. Egy, ezen a nyelven íródott bonyolultabb szöveg megfejtéséhez vagy megalkotásához a műveltség értékedet használhatod.

Minden más nyelv külön képzettségnek számít. A beszéd, az írás és az olvasás egy adott nyelven mind részei a képzettségnek – ha tehát tudsz beszélni egy nyelven, akkor írni és olvasni is tudod. Ha valamilyen okból úgy döntesz, hogy a karaktered analfabéta, akkor természetesen nem fog tudni írni-olvasni, de ennek semmilyen hatása nem lesz a képzettség értékére vagy a képzettségpontokra.

## A képzettség szintje

A képzettségeid szintjétől függ, mennyi esélyed lesz rá, hogy sikeresen használj őket. Ez az érték általában 1 és 20 között mozog. Ha használj egy képzettséget, k20-at dobj és ha az eredmény egyenlő a képzettség szintjével vagy alacsonyabb annál, akkor sikeresen elérted, amit akartál. Ha magasabb, akkor nem.

## A hatás

Ha sikeres volt a képzettségdobás, kivonod a dobott számot a képzettség értékéből, hogy lásd, mennyire sikerült a dolog. Ezt nevezzük hatásnak. 0-ás hatás esetén épp hogy sikerült, talán nem is teljesen, hanem csak részben. Ha a hatás 20, fantasztikus eredményt értél el.

A hatás arra való, hogy plusz izgalmat vigyen a játékba. Ha például 30-as hatást érsz el, azzal olyasmire lehetsz képes, amiről nem is gondoltad volna, hogy egyáltalán lehetséges, mint például bukfenccel egy helikopterrel. A 0-ás eredmény viszont "épp-csak", tehát ha a dobás helikopter vezetésre volt, akkor ezzel épp csak hogy nem zuhansz le.

A JM előírhat egy minimális hatást is, ami szükséges egy adott feladat végrehajtásához. Ha például információ után kutatsz, figyelmen kívül hagyhatod néhány fontos tény, ha nem éred el a minimális hatásszintet. Vagy az elegáns kötélgyakorlatod Párizs háztetői között egy másik háztetőn végződik, mint ahol szeretted volna. Vagy az álhírad átcusszan az első ellenőrzéseken, de lelepleződik, amikor az azghoulok belső köréhez érsz – ha nem érted el a minimális hatásszintet az "álcázás" képzettségdben.

A sikeresség hét minőségi szintre oszlik, amik megmutatják, mekkora sikert is értél el. A JM ezeket nem szilárd szabályokként, hanem csak útmutatóként használja. Ha bizonytalan vagy azt illetően,

mennyi összpontosítás szükséges a céljaid eléréséhez, utánanézhatsz a táblázatban, hogyan működnek a minőségi szintek három különböző képzettségtípusnál. Határozd meg, milyen nehéz a feladat és ennek megfelelően állapítsd meg a minimálisan szükséges hatásszintet is.

*A lenti példák bárom képzettségtípushoz tartoznak:*

**Kutató** – pl. Helyszínelés, Történelem, Információ-visszakeresés, Számítógépek, Okkultizmus.

**Mozgási manőverek** – pl. Kitérés, Lopakodás, Úszás, Akrobatika.

**Kreatív** – pl. Álcázás, Szakmák, Újságírás, Rajzolás/festészet/szobrászat, Színészkedés.

Ha két képzettség szembekerül, például a nefarita "Keresése" a te "Rejtőzésed" ellen, a JM a te hatásodat levonja az ellenfeledéből. Itt az a szabály, hogy a "passzív" képzettség hatása vonódik le az "aktív" hatásából.

Hatás	Minőségi szint	Kutató képzettségek
0	Nagyon gyenge	Szinte semmire nem jössz rá.
1-4	Elfogadható	Néhány érdekes tény. Érzed, hogy több is van még.
5-15	Szokványos	A legfontosabb részleteket megtalálod, mindazt, amire igazán szükséged van.
16-20	Jó	Megtalálod az áhított információ nagy részét és tudod, hogy van-e még más is, amit még érdemes keresni.
21-25	Nagyon jó	Majdnem mindent megtalálsz, amit csak meg lehet tudni és tudod, hol található meg a maradék.
26-29	Rendkívüli	Mindent megtalálsz.
30+	Kiváló	Nem csak hogy megtalálsz minden elérhető adatot, de még jónéhány új dologra is fényt derítesz, amikről eddig senki nem tudott.

Hatás	Minőségi szint	Mozgási manőverek
0	Nagyon gyenge	Elbotlasz és bolondot csinálsz magadból.
1-4	Elfogadható	Kis akadályok nem jelentenek gondot. Némi segítséggel talán valami hősiességet is véghezvihetsz.
5-15	Szokványos	A legtöbb akadályt leküzdöd, hősi tettet is végrehajthatsz.
16-20	Jó	Minden szokványos akadályon felülkerekedsz, a hőstettek nem jelentenek gondot.
21-25	Nagyon jó	Nagyon nehéz akadályokon

26-29	Rendkívüli	is túljutsz, rutinszerűen hajthatsz végre hőstettet. Világszínvonalú produkció. Elérhetsz mindent, ami egyáltalán lehetséges egy embernek.
30+	Kiváló	Te vagy a legjobb. Semmi nem lehetetlen, nincs túl nehéz akadály.
<b>Hatás</b>	<b>Minőségi szint</b>	<b>Kreatív képzettségek</b>
0	Nagyon gyenge	Ezért még a barátaid sem fognak megdicsérni.
1-4	Elfogadható	A legtöbb ember jónak látja. A barátaid is.
5-15	Szokványos	Képzettebb emberekre is jó benyomást tesz/átveri őket. A barátaid imádják. Profi munka.
16-20	Jó	Számos szakértőt elámít/bolonddá tesz, a barátaid odavannak érte.
21-25	Nagyon jó	Még a vérbeli profik is elismerik. Nagyon nehéz felfedni/megérteni/lemásolni ezt az alkotást.
26-29	Rendkívüli	Mindenkit átejtessz vagy mindenkire jó benyomást teszel, a világ legjobbait kivéve.
30+	Kiváló	Unikum vagy. Senki sem fejtheti meg/értheti/másolhatja munkádat.

**Példa:** Gilbert átlopakodik a tetőn a német fegyvercsempészek egyik őrszeméhez. 15-ös szinten ért a Lopakodáshoz. 1k20-at dobsz és 8 az eredmény. 15 mínusz 8 egyenlő 7, tehát Gilbert hatása hetes; ez egy szokványos eredmény. Az őrszem megérzi, hogy valami készül, a Játékmester dob az Észlelésére. Az őrszeme Észlelés értéke 12, a dobás pedig 11, így épp hogy elér valamit, mivel 12 mínusz 11 mindössze egyes szintű hatást eredményez - amiből ráadásul még levonódik Gilbert hetes hatása is, így az őrszem végső eredménye -6. Nem veszi észre Gilbertet, aki így gond nélkül elér egészen az őrszem mögé és egy, a fejre célzott karateütéssel megpróbálja ártalmatlanná tenni. Ütés értéke 15-ös, az 1k20-as dobás pedig ismét 8-at eredményez, így sikeresen meg is üti az őrt. Mivel az Ütés fegyveres képzettség, nem a szokott módon számítod ki a sikert, hanem 1k20-szal dobsz sebzsét. Az eredmény 18 és a fegyverek táblázatán keresed ki az eredményt, ami 18-as eredmény esetén egy könnyű sérülést jelent.

## Automatikus siker

Hétköznapi helyzetekben nincs szükség kockadobásra, hogy sikerült-e valami vagy nem és ha igen, mennyire. Bárki, aki legalább 5-ös szinten ért az autóvezetéshez, gond nélkül el tud vezetni egy kocsit és nem fog belemenni árokba. Csak akkor kell dobni,

hogy kiderüljön, hogy mennek a dolgok, ha kamionok között akarsz manőverezni, miközben a hátsó ülésen hadonászó baltás gyilkostól is véded magad.

Ez számos képzettségre hasonlóképp igaz, különösen a professzionálisakra. Csak különleges, megerőltető, vagy kritikus helyzetekben kell dobni a képzettség-re. Néha elég csak a hatást megállapítani – például harcban, hogy kiderüljön, mennyire tudod tartani magad. Például a legtöbb ember képes főzni valami ételt, ha van egy tűzhelye és megfelelő hozzávalók – de hogy végül milyen lesz az íze, az már más kérdés.

A JM használja a józan eszét annak megállapítására, mikor mire dobhat. A túl sok kockázás csökkenti a tényleges szerepjátékot.

## Tökéletes és sorscsapásos dobások

Ha a képzettségdobás eredménye nagyon alacsony, vagy nagyon magas, az módosítani fogja a hatást is. Egy nagyon alacsony dobással jobban teljesíthetsz, mint vártad, viszont a 20-as dobás mindig azt jelenti, hogy valami félresikerült.

Ha a képzettséged értékének egy tizedénél (felfelé kerekítve) kevesebbet dobsz, tökéletes a dobás, +10-et adhatsz a hatás értékéhez.

Ha viszont húszat dobsz, az *mindig* sikertelenséget jelent; valamit elhibáztál. Akinek az adott képzettség szintje húsznál alacsonyabb, annál ez sorscsapást jelent, pl. hogy a vezető belerohan egy fába, vagy a mászó leesik. A JM képzettségre van bízva, hogy ilyenkor mi történik. Ha a képzettség értéke 21 vagy több, akkor a 20-as dobás csak sikertelenséget jelent, de nem mindig sorscsapást. Ilyen esetekben még egyszer dobsz 1k20-at. Ha hússzal a képzettséged szintje alá sikerül dobnod, akkor csak nem jött össze a dolog. Ha a képzettséged értéke 40 vagy több, csak akkor ér sorscsapás, ha kétszer egymás után dobsz 20-at. Viszont ha a képzettséged értéke 4 vagy kevesebb, akkor már a 19-es dobás is sorscsapást eredményez.

A fegyveres képzettségekhez van egy külön táblázat, ami megmutatja, mi történhet, ha sorscsapás ér. Lásd a Harc fejezetben.

**Példa:** Gilbert 170 pontot oszthat szét a képzettségei közt; alpból ugyebár 150-et kap, és még további 20-at a -20-as kiegyensúlyozottsága miatt. Áttanulmányozod az archetípusát és kiválasztod a megfelelőnek tűnő képzettségeket. Feljegyzed Gilbert azon képességeinek értékeit, amelyek ezekért a képzettségekért felelősek és leírod a karakter hátterében, hogy hol és hogyan jutott hozzá ezekhez Gilbert. Ne felejtse el feljegyezni a 3-as alapértéket azokban az alap képzettségekben, amikre nem költesz extra pontokat.

A karatéhoz tartozó képzettségeket a "Harcművészetek" fejezetben találod meg. Gilbert 15 pontért tanult karatézni, mivel rendelkezik a "testérvék"

előnyvel. Jegyezd fel a tanuló szintnek megfelelő kezdő értékeket a karate képzettségekben és ossz szét köztük további tíz pontot.

### Képzettség

Képzettség	szintje	Pontérték(módosító)	
Arab	15	5	5
Auto. fegyverek	18	13	10
Lehallgatás	15	10	10
Tőr	15	14	11 (alap)
Spanyol	15	10	10
Vallatás	12	10	10
Rejtőzés	10	3	0 (alap)
Betörés	10	10	10
Dobás	15	3	0 (alap)
Mászás	18	3	0 (alap)
Kapcsolathálózat:			
titk. szolg.-ok	12	12	12
Vezetés: autó	10	10	10
Keresés	10	3	0 (alap)
Írás/olvasás franciául	11	11	0 (alap)
Közelharc és dobófvk.	15	3	0 (alap)
Maroklófegyver	15	3	15 (alap)
Úszás	11	3	0 (alap)
Tűzfegyverek	18	3	0 (alap)
Fegyvertelen harc	15	3	0 (alap)
Lopakodás	18	15	12 (alap)
Angol	15	5	5
Kitérés	18	3	0 (alap)
Világ embere	15	15	15
Harcművészet: karate			
Tanuló szint	15 (testérvék)		
Ütés	15		
Rúgás	15		
Hárítás	18		
Kitérés	16		
Bot	6		
Budo manőverek:			
Lefegyverzés	18	10	10
Repülő rúgás	15	10	10

**Háttér:** Gilbert valamennyi képzettsége világosan összefügg titkosügynöki munkakörével vagy korábbi idegenlégiós karrierjével. Nagyjából lejegyzed, mit mikor tanult meg; a katonaiakat a Légióban és az ügynökieket a Hírszerzésnél.

## Alapképzettségek

### MOZ ALAPÚAK

Mászás

### Lőfegyverek

Automata fegyverek

Puska és számszerj

Íj

Maroklőfegyver

Nehézfegyverek

### Lopakodás

Kitérés

### ERŐ ALAPÚAK

Dobás

### Közelharc- és dobófegyverek

Tőr

Dobófegyverek

Zúzófegyverek

Szálfegyverek

Kard

Ostorok és láncok

Balta

Fegyvertelen harc

### EG ALAPÚAK

Úszás

### ÉSZ ALAPÚAK

Rejtőzés

Keresés

### MŰV ALAPÚAK

Anyanyelv írása/olvasása

## Képzettségek leírása

### Mászás

**Képesség: MOZ**

A JM figyelembe veszi, hogy mennyivel nehezebb megmászni egy sima falat, mint egy állványzatot és ennek fényében dönti el, milyen értékű hatás szükséges. Ha sokáig kell mászni, lehet, hogy többször kell dobnod. Egy elégtelen hatás azt jelentheti, hogy egy helyben lógsz és nem jutsz se le, se föl. Próbálkozhatsz újra, de minden próbálkozás tíz percig tart. Sorscapás esetén lezuhansz, a JM pedig elkezd nézelődni a *Zubanási sérülés* címszó környékén.

Mászóeszközök, úgymint kötelek és mászóvasak +5-öt adnak a képzettséghez, ha alkalmazhatóak.

### Lőfegyverek

**Képesség: MOZ**

Ez a célba lövés képzettsége. Öt lőfegyvertípus van és mindegyik típus kezelése külön képzettségként, pontok elköltésével tanulható meg. A különböző típusú fegyverekben szerzett jártasságaid nem hatnak ki egymásra.

A típusok a következők: Automata fegyverek, Puska és számszerj, Íj, Maroklőfegyver és Nehézfegyverek.

Ezekről a Harc fejezetben, a Fegyverek címszó alatt írunk bővebben.

Mivel ezek alap képzettségek, mindenkinek van némi alap esélye, hogy célba talál. De ahhoz, hogy az ember egyáltalán képes legyen lőni egy fegyverrel, valaki meg kell hogy mutassa neki, hogy is működik az – például hogyan kell kibiztosítani, vagy hová kell tenni a vesszőt az újra. Minden lőfegyvernek megvan a maga technikái, amik nem egyértelműek azok számára, akik még sosem használták őket. Ha magadtól kell rájönnöd, hogyan működik egy fegyver, Egódobást kell tenned. Ez eltart pár percig, tehát nem ajánlatos harc közben szöszmötölni az ilyesmivel.

### Lopakodás

**Képesség: MOZ**

A hatás eggyel csökken minden két kilónyi teher után, amit a karakter magával cipel. A JM határozza meg a lebukás elkerüléséhez minimálisan szükséges sikert. A nehézség számos külső tényezőtől függ, úgy mint a padló minősége (mennyire nyikorog/recseg/ropog/stb.), van-e rajta bármi, ami zajt csaphat, a környező sötétség, háttérzajok, és így tovább. Ha a minimálisnál magasabb hatást sikerül elérned, minden a limiten felüli extra pontod levonódik azoknak a hatásaiból, akik aktívan próbálnak észrevenni téged.

Ha elég magas a hatásod, még az egerek és a madarak se vesznek észre. Alacsony hatásnál csapsz ugyan némi zajt, de nem eleget ahhoz, hogy teljesen eláruld magad.

### Kitérés

**Képesség: MOZ**

A kitérés a támadások elkerülésének művészete. A siker annyit tesz, hogy elkerülsz az ellenfeled támadását. A kitérés csak közelharcban alkalmazható teljes hatékonysággal. Dobófegyverek előtt is ki lehet térni, de ellenük a kitérés értékednek csak a fele számít. Lőfegyverek előtt egyáltalán nem lehet kitérni. A hatásod határozza meg, mennyire sikerül kitérned a támadás előtt; ezt kivonod az ellenfeled támadásának hatásából. Ha sikeres voltál ugyan, de az ellenfél támadása még így is hatásos, akkor még megsérülsz – de már nem annyira súlyosan, mintha egyáltalán nem lett volna sikeres a kitérése.

A kitérés cselekvésnek számít. A "Kitérés" képzettség számos harcművészet része.

### Dobás

**Képesség: ERŐ**

Ez a képzettség arról szól, hogy minél messzebbre tudjon dobni valamit az ember és minél pontosabban. Hogy meddig tudsz eldobni valamit, az a tárgy méretétől és súlyától függ. Egy karakter sem dobhat el semmi olyat, ami súlyosabb a teherbírásánál.

Magas hatás esetén a dobás messzire visz és még pontos is, alacsony hatásnál viszont talán túl gyengén dobtad a tárgyat ahhoz, hogy célba érjék bármilyen említésre méltó hatása legyen. A dobófegyvereket külön képzettségek felügyelik, azok nem a "Dobás"-hoz tartoznak.

**Közelharci- és dobófegyverek** **Képesség: ERŐ**

Nem minden fegyverért felelős ugyanaz a képesség. Minden fegyver használatát külön kell elsajátítanod. Hat különböző típusú közelharci- és dobófegyver van: török, botok, szálfegyverek, kardok, balták és dobó-fegyverek. Ezekkel a képzettségekkel az adott kategória minden fegyverében szerezhetsz jártasságot. Mivel ezek mind alapképzettségek, mindenkinek van némi esélye a sikerre, kiképzéstől és fegyvertípustól függetlenül.

A fegyvereket és a fegyveres képzettségeket a "Fegyverek" címszó alatt részletezzük a Harc fejezetben.

**Fegyvertelen harc** **Képesség: ERŐ**

Az öklözés, rúgás, dobás és birkózás művészete. Részletei megtalálhatóak a "Harcművészetek" címszó alatt a Harc fejezetben. Azok a karakterek, akik ezzel a képzettséggel rendelkeznek, valószínűleg ismernek valamilyen harcművészetet, de anélkül is felveheted ezt külön képzettségként - viszont ekkor nem kapod meg a harcművészetekre vonatkozó előnyöket, úgy mint nagyobb sebzés és különleges manőverek. A "Fegyvertelen harc" képzettséggel általában azok rendelkeznek, akik már többször kerültek valamilyen verekedésbe, de a szó hagyományos értelmében vett kiképzésben nem volt részük - csak ütnek és rúgnak, esetleg birkóznak. A sebzések leírására a fegyverek táblázatában kerül sor.

A fegyvertelen harc fegyveres képzettségnek számít, így a hatás egy külön dobástól függ.

**Úszás** **Képesség: ERŐ**

Ha az értéked 5 vagy nagyobb, annyi percig tudsz gond nélkül úszni, amennyi az EG+ERŐ képességeid összege. Ezen az időn túl már dobnod kell Úszásra, hogy nem süllyedsz-e el. Sikeres dobás esetén még egyszer ennyi ideig tudsz fenn maradni.

Minden dobás után öt ponttal csökken a Kitarátásod. Amikor nullára csökken, süllyedni kezdesz, mivel teljesen kimerültél és a JM gonoszul a fulladási szabályokkal szemez. Ha még ezelőtt partra érsz, fél órányi pihenés után tudsz újra lábra állni. Ötnél alacsonyabb szintű úszóknak már rögtön az elején, amikor elkezdenek úszni, dobnuk kell, hogy fennmaradnak-e.

Normál körülmények között öt métert lehet úszni egy harci kör alatt, ha legalább ötös hatást érsz el. Alacsonyabb hatás annyit tesz, hogy kihagytl pár csapást. Háromnál alacsonyabb hatásnál véletlenül nyelsz egy slukk vizet. A hatás eggyel csökken minden kiló után, amit magadon hordasz.

Ha magasak a hullámok, vagy nagyon hideg a víz, a JM magasabbra helyezheti a sikeres hatás minimális értékét.

**Rejtőzés** **Képesség: ÉSZ**

Ahhoz, hogy ne vegyenek észre, kell egy hely, ahol elrejtőzhetsz. Minél nyíltabb a terep, annál magasabb hatásra lesz szükséged a sikeres a bújócskához. Ha a játékos a minimális értéknél többet dob, az extra pontokat vond le azoknak a hatásaiból, akik esetleg keresik (például a Keresés képzettség használatával).

**Keresés** **Képesség: ÉSZ**

A JM dönti el, mekkora siker szükséges valaminek a megtalálásához. Ha keresel valakit, aki elrejtőzött, akkor az általa elért hatás a tiedre is kihat. Ha az elrejtőzéshez szükséges minimum fölé dob, az extra pontjai levonódnak a te hatásodból.

Magas hatással mindent megtalálhatsz, ami ott van, míg alacsonnyal csak pár dolgot, vagy részleteket.

**Anyanyelv írása/olvasása** **Képesség: MŰV**

Induláskor minden karakter ugyanakkora értékkel rendelkezik ebben a képzettségben, amennyi a műveltség értéke.

Ha jó a hatás, hibátlanul olvasol/írsz, jól fejezed ki magad, jól értelmezel egy bonyolult szöveget. Normál körülmények között természetesen nem kell dobnod, ha írni/olvasni, vagy beszélni akarsz - csak akkor ha valami bonyolult nyelvészeti teljesítményre készülsz, mint például egy nagyon régi szöveg elolvasása, vagy egy olyan irodalmi szöveg megírása, ami magas elvárásoknak is megfelel.



Ha nem tudsz kibetűzni egy bonyolult szöveget, megpróbálhatod újra. Hogy ez meddig tart, az a szöveg hosszától és nehézségétől függ. Telhet órákba, napokba, hónapokba...

## Általános képzettségek

<b>MOZ ALAPÚ</b>
Akrobatika
Budo manőverek
Lefegyverzés
Villámtámadás
Lefogásból kitörés
Fegyvertörés
Körkörös vágás
Körkörös rúgás
Repülőrúgás
Iaido
Kiai
Kombináció
Támadás enyhítése
Kiütés
Fojtófogás
Tigrisugrás
Tigrismancs
Elkerülés
Felütés
Forgószél
Tánc
Ejtőernyőzés
Eséstechnika
Szakma
Sport
Harcművészet (MOZ/ERŐ)
Zenélés
Búvárkodás

<b>FEGYVERES MANŐVEREK</b>
Célpontváltás
Kettős lövés
Színlelt támadás
Kombináció
Fegyverrántás
<b>ERŐ ALAPÚ</b>
Budo manőverek:
Körkörös rúgás
Repülőrúgás
Kiütés
Tigrismancs
<b>EGÓ ALAPÚ</b>
Asztrológia
Lehallgatás
Könyvelés
Budo manőver: Kiai
Számítógépek
Elektronika
Elsősegély
Mérgek és drogok
Hipnózis
Információszerzés
Kí erő
Kriptográfia
Főzés
Meditáció
Motorszerelés
Numerológia
Okkultizmus
Parapszichológia
Rádiózás

Tengerészet
Írott jelentés
Nyelvek
Robbantás
Biztonsági rendszerek
Képzőművészet
Értékbecslés
Világ embere
Túlélés
<b>KAR ALAPÚ</b>
Diplomácia
Etikett
Csábítás
Vallatás
Álcázás
Kapcsolathálózat
Lovaglás
Éneklés
Színészkedés
Jóslás
Szónoklat
<b>ÉRZ ALAPÚ</b>
Helyszínelés
Fényképezés
Hamisítás
Betörés
Földi vezetés
Légi vezetés
Megfigyelés
Szerencsejáték
Éjszakai harc
<b>Alap nélküli</b>
Kétkeszes harc

## MOZ-alapú képzettségek

### Akrobatika **Képesség: MOZ**

Tudsz bukfecezní, kötelet mászni, Tarzanként lendülni trapézok között és más akrobatikus mutatványokat is végrehajthatsz. Magas siker esetén tökéletes a mozgásod, alacsony sikernél elveszítheted az uralmat az izmaid felett.

### Budo manőverek **Képesség: MOZ**

Ezek a különböző harcművészetek speciális manőverei, a Harcművészetek fejezetben pontosan le lesznek írva. Ezekben ugyanúgy növelheted az értékeidet, mintha hagyományos képzettségek lennének. Budo manőverek megtanulásához előbb természetesen a megfelelő harcművészetet kell megtanulnod.

### Tánc **Képesség: MOZ**

Ismered a táncok alapjait. Nem csak azokat, amikre bármelyik szórakozóhely vendégei képesek, hanem

azokat is, amit még esetleg mások is szívesen megnéznek. Két táncban lehetsz különösen képzett – ez a kettő bármi lehet; klasszikus balett, jazz-balett, latin-amerikai showtánc, rock'n'roll, valamilyen népi tánc (határozd meg, melyik népi), vagy bármi más. Válassz kettőt.

Magas sikernél remekül táncolsz és öröm nézni, alacsony sikerrel épp csak nem rontod el a ritmust.

### Ejtőernyőzés **Képesség: MOZ**

Tudod, hogyan kell ugrani, használni az ejtőernyőt, landolni, majd feltekerni az ernyőt. Magas sikerrel pontosan oda érkezel, ahova akartál és gyorsan is érsz oda. Ha az értéked tíz vagy több, trükköket is bemutathatsz zuhanás közben, vagy másokkal együtt ugorva mintázatokat alkothattok.

### Eséstechnika **Képesség: MOZ**

Ha elesel vagy átdobnak, ki tudod gurulni az esést és újra talpra állhatsz anélkül, hogy megsérülnél.



Ebből a szempontból ez hasonlatos a harcművészeteknél tanulható eséshez – viszont ez némileg több annál. Ezzel a képzettséggel lassíthatod is a zuhanásod, ha magas helyekről esel le, de van a közeledben egy fal vagy bármi más, amit felhasználhatsz a fékezéshez. A hatásod levonódik a sérülésekből, amiket az eséstől szerzel.

### **Szakma**

**Képesség: MOZ**

Határozd meg, hogy melyik szakmát tanultad ki. Ez bármi lehet a varrástól az ékszerészetten át a könyvkötésig. Ez a képzettség általában olyan műveletekre vonatkozik, amiket hobbiként, szabadidődben csinálsz. Ha valami igazán profi, minőségi, vagy egyszerűen csak nehéz munkát akarsz véghezvinni, a JM megkövetelhet egy minimális hatásértéket a sikerhez. Magas hatással sikerült pontosan megvalósítanod az elképzeléseidet, míg alacsony hatással sokkal kevésbé lesz látványos az eredmény.

### **Sport**

**Képesség: MOZ/ERŐ/EG**

Válaszd ki, hogy melyik sportban vagy jó. Minden sport külön képzettségnek számít.

A MOZ alá tartoznak az olyan sportok, mint a sprintelés, ugrás, birkózás, golf, műlesiklás, gimnasztika, jégkori, valamint az amerikai foci kivételével az összes többi labdajáték.

Az ERŐ alá tartozik a súlyemelés, diszkoszvetés és minden más hajító-sport, kötélhúzás és az amerikai foci.

Az EG alá tartozik az úszás, a hosszú távú futás és az evezés.

Minden olyan sport, amiben meg kell ülni egy állatot, az EG alá tartozik. A motoros sportok az ÉSZ alá.

Magas hatással valami különösen jó eredményt érsz el, attól függően, hogy mi az adott sport; gólt szerzel, nagyon messzire ugrasz, gyorsan futsz, stb. A JM határozza meg, mit érhetsz el.

### **Harcművészet**

**Képesség: MOZ/ERŐ**

Négy harcművészet tanulható a Kultban: jujitsu, karate, kendó és kommandós kiképzés. Mindegyik művészetnek négy szintje van: tanuló, tanító, mester és nagymester. Rengeteg képzettségpontba kerül egy-egy szint elsajátítása: 20 pontba kerül a tanulói szint, 30-ba a tanári, 50-be a mesteri és 75-be a nagymesteri. Minden harcművészet számos alképzettséget is magában foglal. Minél magasabb a szinted, annál magasabbak lesznek az idevágó képzettségeid is.

Az alapvető harcművészeti képzettségeken felül még különleges manővereket és kí erőket is elsajátíthatsz megfelelő mennyiségű képzettségpont elköltése után. A harcművészetek részletes leírása a saját fejezetükben található.

### **Zenélés**

**Képesség: MOZ**

Kiválasztod, melyik hangszerezen tanulsz meg zenélni. Minden hangszer külön képzettségnek számít, bár aki tud zongorázni, az más billentyűs hangszerekkel is tud bánni valamennyire (orgonával, szintetizátorral, cimbalommal), a trombitás is jó eséllyel elboldogul más fúvósokkal is, és így tovább. Ehhez a képzettséghez hozzá tartozik a kottaolvasás is, valamint néhány zenemű ismerete is.

Magas hatással jól játszol és a közönség többit is szeretne hallani tőled, míg alacsonnyal nem követsz el ugyan feltűnő hibákat, de nem érzéssel játszol.

### **Búvárkodás**

**Képesség: MOZ**

Tudod kezelni a szokványos búvárfelszereléseket. Ismered az optimális emelkedési sebességet, tudod, hogyan tájékozódhatsz a víz alatt és hogy hol lehet veszélyes a merülés.

Magas hatással gyorsan úszol, tudod, hol vagy és meg tudod csinálni, amit tervbe vettél. Alacsony hatásnál gondok merülhetnek fel, a munka tovább tarthat, mint gondoltad, stb.

### **Fegyveres Manőverek**

**Képesség: MOZ**

A manőverek alatt különleges trükkök és technikák értendők, amiket harcok során használhatsz. Egyszerre csak egy manővert használhatsz, hacsak nem tanulsz meg a Kombináció manővert is. Egy manőver sikeres végrehajtásához először a fegyveres képzettség dobásodban kell sikeresnek lenned és csak utána próbálkozhatasz a manőverrel. Minden manőver különálló képzettségnek számít és ennek megfelelően tanulható.

**Célpontváltás:** Normál körülmények között egy cselekvésnek számítana támadásod új célpontjának kiválasztása és "befogása", viszont ezzel a képzettséggel nem – így már azonnal átválthatsz valaki másra.

**Kettős lövés:** Olyan gyorsan tudsz löni a kézfegyverredel, hogy két lövedéket is ki tudsz löni egy cselekvés alatt. Nem kapsz levonásokat és mindkét lövedék ugyanazt a testrészt éri.

**Színlelt támadás:** Megtévesztheted az ellenségedet, függetlenül attól, hogy ő milyen fegyvert használ. Ő +5-öt kap a támadó dobására, míg te -5-öt.

**Kombináció:** Egyszerre több dolgot is végrehajthatsz. Egy cselekvési fázis alatt eggyel több cselekvésre vagy képes, mint egyébként – viszont ez a cselekvés le fog vonódni a harci körben rendelkezésedre álló továbbiakból.

**Fegyverrántás:** Nagyon gyorsan elő tudod kapni a fegyveredet. Ez nem kerül cselekvésbe és azonnal támadhatsz akkor is, ha a fegyvered épp a tokjában/

**"Álmomban sem gondoltam volna,  
hogy azzá a lénygé válok,  
ami mindig is  
szerettem volna lenni ...**

**- PSB  
Unatkozás közben**

hüvelyében volt. Ez a manőver egyaránt működik kézfegyvereknél, közelharcú fegyvereknél és dobófegyvereknél is. De ne feledd, hogy ehhez az szükséges, hogy a fegyvered könnyen elérhető helyen legyen és ne pl. a hátizsákodban.

## **ERŐ alapú képzettségek**

### **Budo manőverek** **Képesség: ERŐ**

Ezek a különböző harcművészetek speciális manőverei, a Harcművészetek fejezetben pontosan le lesznek írva. Ezekben ugyanúgy növelheted az értékeidet, mintha hagyományos képzettségek lennének. Budo manőverek megtanulásához előbb természetesen a megfelelő harcművészetet kell megtanulnod.

## **EGÓ alapú képzettségek**

### **Asztrológia** **Képesség: EGÓ**

A csillagok állásának és jelenségeinek értelmezése földi vonatkozásaikban. Az asztrológus horoszkópokat készíthet, hogy betekintést nyerhessen egy személy jövőjébe és kiszámíthatja az illető lehetőségeit és személyiségeit annak születési dátumából. Hiszi, hogy összefüggés van az égi együttállások, valamint a múlt és a jelen eseményei között. Az asztrológus egyben némi csillagászati tudással is rendelkezik, mégpedig az asztrológiai értéke negyedének megfelelő értékűvel.

Nagy hatás esetén az asztrológus elhiszi, hogy összefüggéseket és igazságot lát. Ebben a játékban az asztrológia nem úgy működik, mint a mágia. Rendes esetben nem mindig "működik". A JM megengedheti az asztrológusnak, hogy helyes prognosztikát készítsen, ha az az ügyet segíti. Ám rendes esetben az asztrológia nagyon ködös tudomány és kevés vagy semmi összefüggésben nincs a valósággal (még ha az asztrológus hisz is abban, amit csinál).

### **Lehallgatás** **Képesség: EGÓ**

Tudod, hogyan kell megfelelően elhelyezni és elrejtetni a kis mikrofonokat, kamerákat, vevőket és más felszereléseket, amikkel titokban megfigyelheted az embereket. Nem csak használni tudod ezeket az eszközöket, de javításukra is képes vagy. Magas sikerrel minden tisztán látsz és/vagy hallasz, ami a megfigyelt helyen történik. Alacsony sikerrel gyenge a vétel, vagy rövid idő alatt megtalálják a kémlelő eszközeidet.

### **Könyvelés** **Képesség: EGÓ**

Tudod, hogyan kell egy cég főkönyveit, bank- és egyéb számláit kezelni. A képzettség használható arra is, hogy egy cég könyveit leellenőrizd és felfedezz bármilyen csalást vagy gyanús számokat. Minél alacsonyabbat dobsz, annál többet értesz meg a cég üzleti ügyeiből, vagy annál jobban intézed a saját könyvelésedet.

### **Budo manőverek** **Képesség: EGÓ**

Ezek a különböző harcművészetek speciális manőverei, a Harcművészetek fejezetben pontosan le lesznek írva. Ezekben ugyanúgy növelheted az értékeidet, mintha hagyományos képzettségek lennének. A Kiai az egyetlen olyan manőver, ami az Egó alá tartozik, leírása megtalálható a Harcművészetek fejezetben. Budo manőverek megtanulásához előbb természetesen a megfelelő harcművészetet kell megtanulnod.

### **Számítógépek** **Képesség: EGÓ**

Felhasználói ismeretek. Ismered a legelterjedtebb operációs rendszereket és tudsz használni néhány alkalmazást is. Magas értékkel saját programokat is írhat. Néhány vezérfonal a JM-nek:

- 1-5** Személyi számítógép használata, szövegszerkesztés, néhány játék. Egyszerű programok és alkalmazások használata.
- 6-9** Személyi, mini és valamelyest központi számítógépek használata. Különleges tudást nem igénylő szoftverek használata. Néhány hasznos program írása C és Pascal, esetleg még egy-két másik nyelven.
- 10-12** Minden gyakori számítógéptípus használata. A CAD-hez és a bonyolult táblázatkezelőkhöz hasonlóan komplex programok használata. Nagyobb programok írása a leggyakoribb nyelveken, egyszerű rutinok írása Assemblyben.
- 13-18** Ez már nagyjából hackeri szint. Minden számítógép használata, programok használata, módosítása és megírása, még Assemblyben is. Néhány hardver javítása.
- 19+** Szinte bármi megvalósítható a gépekkel. Programok írása és módosítása bármilyen nyelven, bináris kódkötegek debuggolása, másolásvédelmek és kódok megkerülése, stb. Bármilyen hardver megjavítása.

### **Elektronika** **Képesség: EGÓ**

Bármilyen elektronikus rendszert és gépet össze tudsz szerelni, megjavítani és használni is. Érted az elektromos eszközök működését és meg tudsz építeni néhány egyszerű eszközt.

Magas hatással jól sikerül a javítás vagy az összeállítás. Alacsonnyal néhány hiba is becsúszott.

### **Elsősegély** **Képesség: EGÓ**

Be tudsz kötözni sebeket, sérült embereket megfelelő testhelyzetbe tudsz állítani, hogy tudjanak lélegezni, megelőzheted a sokkot és újraélesztést is végrehajthatsz (szájból-szájba, stb.) Ha súlyosak a sérülések, a Játékmester megkövetelhet egy minimális hatást ahhoz, hogy bármit is elérhess. Siker esetén elállítod a vérzést, újraindítod a légzést valakinél, aki már majdnem megfulladt, stb.

Magas sikerrel elérhetsz mindent, amit az elsősegély még lehetővé tesz, alacsony sikerrel épp csak megakadályozod a helyzet súlyosbodását.

## **Mérgek és drogok**

**Képesség: EGÓ**

Felismered, elő tudod állítani és használni is tudod a mérgeket és a drogokat. Továbbá tudsz készíteni és használni ellenszereket és szérumokat is, ha lehetséges és azonosítani is tudsz egy drogot az előidézett tünetek alapján.

Magas sikerrel jól dolgozol: a drog vagy mérge úgy működik, ahogy tervezted. Ellenben a totális balsiker érdekes dolgokat eredményezhet, ha (például) valaki az általad előállított szer hatása alá kerül. A mérgek és drogok külön fejezetben kerülnek kifejtésre.

## **Hipnózis**

**Képesség: EGÓ**

A hipnotizőr transzba ejtheti az ebbe beleegyezőket. Ebben az elmeállapotban a tudatalatti gondolatok és képek felszínre kerülnek, így olyan emlékeket is elő lehet hozni, amiket az illető elfojtott magában. Senkit nem lehet akarata ellenére hipnotizálni. Magas hatással az illető hamar mély transzba kerül és megtalálad, amit keresel.

## **Információszerzés**

**Képesség: EGÓ**

Tapasztalatod van a könyvtárak, könyvek, adatbázisok, katalógusok és regiszterek hatékony áttekintésében, hogy mielőbb megtalálj valamit, amit meg akarsz tudni. Természetesen csak olyan információt találhatsz meg, ami valóban létezik is valahol és hozzáférhető számodra. Ez a képzettség csak azt jelenti, hogy tudod, mit hol kell keresned.

Magas hatással gyorsan megtalálad a keresett információt. Alacsonyabb hatással tovább tart a keresés, és/vagy nem egészen azt találod meg, amit kerestél.

## **Kí erők**

**Képesség: EGÓ**

Különleges erők, amiket csak a harcművészet igazi mesterei képesek irányításuk alá vonni. Csak mesteri és nagymesteri szintet elért harcművészek tanulhatnak kí erőket, amik rengeteg képzettség- vagy tapasztalati pontba kerülnek. Részletes leírás a "Harcművészetek" fejezetben található.

## **Kriptográfia**

**Képesség: EGÓ**

A kriptográfus tudja, hogyan kell megoldani a kódokat és a rejtvényeket. Ismeri a leggyakoribb információkódolási technikákat, egy kódolt üzenetről meg tudja állapítani, hogy milyen eljárással kódolták. Bizonyos kódok nem törhetőek fel a megfelelő kulcs nélkül, de a kriptográfusnak vannak elképzelései róla, hogy hova milyen kulcs kell. Magas sikerrel gyorsan megoldódik a kód, vagy a kriptográfus hamar rájön, hogy a megfelelő kulcs ismerete nélkül felesleges próbálkozni.

## **Főzés**

**Képesség: EGÓ**

Az országodban leggyakoribb ételeket el tudod készíteni és talán még néhány más nemzet konyháját is ismered valamennyire. Minél magasabb a hatás, annál jobb ízű lesz az étel. Ha egy bonyolult tálalt akarsz elkészíteni, vagy ha a nyersanyagaid nem a legmegfelelőbbek, a Játékmester megkövetelhet egy minimális hatást ahhoz, hogy az étel ehető legyen. Akkor is magasabb hatásra van szükség, ha olyan ételt

próbálsz elkészíteni, amiben nincs gyakorlatod, vagy amivel még soha nem próbálkoztál.

## **Meditáció**

**Képesség: EGÓ**

Megtanultál valamilyen meditációs technikát, ami segít visszanyerni az erőd és a kitartásod. Egy rendszeresen meditáló személy napi 3-4 órás alvással is megelégedhet. Ehhez legalább tízes vagy magasabb érték kell. Sikeres meditációval sokkoltság után is visszaállíthatod az egyensúlyodat. Ha a kiegyensúlyozottságod negatív és egy rettenetes helyzetben elrontod az egódobásodat, a meditációt segítségül hívhatod a sokkhatás elkerüléséhez. Ha sikeresen meditálsz legalább két órát, 1k5 lépéssel több esélyed lesz a sokk elkerüléséhez.

## **Motorszerelés**

**Képesség: EGÓ**

Érdeklődsz a motorok és a mechanikai eszközök iránt. Meg tudsz javítani motorokat és egyszerűbb gépezeteket is. Határozd meg, hogy milyen motor vagy gép szereléséhez értesz a leginkább.

Magas hatással egy bonyolult lerobbanás problémáját is meg tudod oldani, vagy rájössz egy komplex gépezet működési elvére. Alacsony hatással csak egyszerű gépeknél jársz sikerrel – máskülönben nem sokra mész.

## **Numerológia**

**Képesség: EGÓ**

Ez egy okkult tradíció egy kis matematikával és egy kis kriptográfiával. A numerológus összefüggéseket kereshet különböző értékek és egyenletek összehasonlításával. Például egy épület méreteit nagy katasztrófák évszámaival vagy dátumaival, esetleg bizonyos egyiptetűjű ikrek születési dátumait és csodálatos véletleneket találhat. Néha helyesek a következtetései – ez a képzettség tehát jó forrása lehet a kalandötleteknek. Magas hatással a numerológus hihető kapcsolatot talál különböző számok és matematikai formulák között.

## **Okkultizmus**

**Képesség: EGÓ**

Tisztában vagy a különböző okkult tanítások és gyakorlatok elméleti alapjaival: kabbala, spiritizmus, varázslat, démonológia, tantrizmus, sátánizmus. Ismersz bizonyos okkult társaságokat és elméleteket. Az okkult hagyományok a varázslatról szóló fejezetben kerülnek részletes kifejtésre.

Magas hatással hasznát veheted az okkult ismereteidnek, hogy felismerj egy elméletet, okkult tárgyat, rituálét vagy csoportot.

## **Parapszichológia**

**Képesség: EGÓ**

Ismered azokat a rejtett erőket, amiket megtagad a modern tudomány – telepátia, telekinézis, kirliáni aurák, ingák, jósbotok, ley-vonalak és a tisztánlátás különböző típusai.

Felismered ezeket a jelenségeket, parapszichológiai kísérleteket hajthatsz végre és megmérhetsz mérhetetlennek tűnő energiákat. Okkult jelenségek nem tartoznak a parapszichológia hatáskörébe. Magas sikerekkel felfedezhetsz bármilyen felfedezhető jelenséget és valamiféle magyarázatot is adhatsz rá.

## Rádiózás

**Képesség: EGÓ**

Tudod használni a fejlett rádiótechnikai eszközöket. Ismered a gyakori frekvenciákat és hívőjeleket. Magas hatással könnyen és gyorsan adhatsz/vehetsz üzeneteket.

## Tengerészet

**Képesség: EGÓ**

Tudsz kezelni egy normál méretű vitorlás vagy motoros hajót. Tudsz tengeri térképet olvasni, navigálni és megállapíthatod, hogy megfelelő-e a hajódnak az időjárás. A tengeralattjárók vagy az olajszállítókhoz hasonló méretű hajók irányítása már külön képzettségeknek számít. Ha egy nagy hajót akarsz kezelni, a Tengerészet értékednek csak a fele érvényesül.

Magas hatással biztonságosan irányítod a hajót és gyorsan eljutsz a célba.

## Írott jelentés

**Képesség: EGÓ**

Jól ki tudod fejezni magad írásban is. Számos írott kifejezési formát és stílust ismersz. Írhatsz hivatalos leveleket, beszédeket, újságcikkeket vagy egyszerű prózát is. Minél magasabb a hatás, annál jobb lesz a szöveg.

## Nyelvek

**Képesség: EGÓ**

Minden karakter folyékonyan beszél az anyanyelvét, de az idegen nyelveket külön kell megtanulni. Minden nyelv külön képzettségnek számít, így minden megtanulandó nyelvre külön kell elköltened a képzettségpontokat.

A Játékmester dönti el, hogy egy helyzetben szükséges-e egy minimális hatásérték, attól függően, hogy mit akarsz mondani vagy megérteni. Egy egyszerű javaslat:

### Érték Tudásszint

- |    |  |
|----|--|
| 5  | Meg tudod értetni magad, de gyenge a nyelvtanod.           |
| 10 | Tűrhető a nyelvtanod, de nagyon idegenszerű az akcentusod. |
| 15 | Nagyon jól beszéled a nyelvet.                             |
| 20 | Anyanyelvi szinten beszéled a nyelvet.                     |

Egy nyelv ismerete magával vonja az abban való írást és olvasást is.

## Robbantás

**Képesség: EGÓ**

Robbanószereket tudsz készíteni és használni. Jelzőrakétákat, füst- és időzített bombákat is készíthetsz, tudod, hogyan kell alkalmazni a robbanószereket a legjobb eredmény elérése érdekében.

Magas hatással eléred a kívánt eredményt, alacsonyabbal túl gyengére vagy túl erőse sikerül a dolog. Nyilván el tudod képzelni, mit eredményezhet a teljes sikertelenség...

## Biztonsági rendszerek

**Képesség: EGÓ**

Fel tudsz állítani egy biztonsági rendszert, például egy házba, hogy megvédj a betolakodóktól. Ezek a rendszerek TV kamerákból és különböző érzékelőkből, riasztókból, emberi őrkökből és időbeosztásból állnak, valamint kódokból, zárakból és különböző típusú építkezési anyagokból. Képes vagy egy már létező biztonsági rendszer analizálására és a gyenge

pontjainak felderítésére. Ha be akarsz jutni valahová, a "biztonsági rendszerek" jelenti az elméletet, a "betörés" a gyakorlatot.

## Képzőművészet

**Képesség: EGÓ**

Különböző technikákkal tudsz előállítani művészeti alkotásokat. A legtöbben specializálódnak egy bizonyos technikára és a többinek csak az alapjait ismerik. Döntsd el, hogy festő vagy-e, szobrász, textilművész, vagy valami más.

Magas hatással az alkotásod eredeti, gondolatébresztő, gyönyörű, vagy bármilyen, amilyennek szántad. Alacsonyabb sikerrel technikailag ugyan jó, de művészileg nem tökéletes.

## Értékbecslés

**Képesség: EGÓ**

Tudod, mi mennyit ér. Alkudozásnál ez különösen jól jön. Döntsd el, milyen árutípusra szakosodsz; telkek, ékszerek, autók, antikvitás, művészet, vagy valami más. Csak egy területen teljes a tudásod; ha más dolgoknak az értékét akarod felbecsülni, csak a fele értéked számít.

Magas hatással nagyon megközelítod a valós piaci értéket, és meg tudod mondani, hogy az áruk többet vagy kevesebbet érnek-e a világ más pontjain, valamint azt is, hogy a jövőben milyen változások állhatnak be az értékében.

## Világ embere

**Képesség: EGÓ**

Világot járt ember vagy és tudod, hogyan kell kezelni az idegeneket és az idegen környezetekben előforduló helyzeteket. Nem esel pánikba, ha hirtelen Kína egy vidéki területén találsz magad, ahol senki nem beszél angolul és senki nem tudja megmondani neked, hol van a legközelebbi város. Beolvadsz a társadalmi környezetbe és a nyomornegyedekben ugyanúgy otthon érzed magad, mint a luxushotelekben.

Magas hatással ösztönösen tudod, hogyan kell viselkedni idegenek között. Alacsony sikerrel kevésbé vagy magabiztos és inkább rendes, de alkalmazkodó turistaként viselkedsz.

## Túlélés

**Képesség: EGÓ**

Tudod, hogyan kell túlélni ellenséges környezetben, sivatagokban, sarkvidéki területeken, Kelet-Európa szennyezett pusztáin, stb. Ismered az ehető növényeket, tudod, hol találhatsz vizet, ehető bogarakat, hogyan ejthetsz el kisebb vadakat, és hogyan védheted magad a viharoktól és a hidegtől. Minél rosszabbak a körülmények, annál magasabb siker kell a túléléshez.

## KAR alapú képzettségek

### Diplomácia

**Képesség: KAR**

A diplomata professzionális tárgyaló. Ez a képzettség a kompromisszumok, az ügyes hazugságok és a hatalom gyakorlásának művészete, amivel minden fél érdekeit a lehető legjobban ki lehet elégíteni, megoldhatatlannak tűnő konfliktusokat elsimítani. Ezeket nem lehet kizárólag kockadobással szimulálni a játékban; ki is kell játszani a játékosokkal a Játékmes-

terrel. Jó szerepjáték esetén pluszokat lehet adni a hatásokhoz.

Magas hatással sikeresen el tudod fogadni tárgyaló-partnereiddel az általad legjobbnak talált megoldást, vagy sikerül mindenki számára elfogadható kompromisszumot találni.



### **Etikett**

### **Képesség: KAR**

A helyes társasági viselkedés művészete. Részt vehetsz hivatalos étkezéseken és koktélparkon, gond nélkül érintkezhetsz akár Nobel-díjasokkal, régimódi európai nemesekkel, de a nyugati világ bármelyik gazdag és befolyásos emberével is – mindig tudni fogod, hogyan illik viselkedni. Az etikett alá tartozik, ami elengedhetetlenül fontos ahhoz, hogy elvegyülhess a társadalom krémjével: ízléses öltözködés, a megfelelő időben és módon történő evés és ivás, ajándékok átadása, amikor azt elvárják.

Ha elég magas hatást érsz el, nem követsz el hibákat és úgy mozgatsz a társaságban, mintha erre született volna.

Mivel az egyes kultúrák hagyományai különbözőek, érdemes meghatározni, mely területek etikettjére specializálódasz. A japán nemesség és az afro-amerikai városi kultúra pl. két különálló etikett-képzettség.

### **Csábítás**

### **Képesség: KAR**

Tudod, hogyan csavarhatod el a másik nembeliek fejét és levetkőztet magadról azt a természetes szégyenlősséget, amivel a legtöbben rendelkezünk. A sikerességed esélye viszont nem csak saját magadtól függ, hanem a kiszemelt fél érdeklődésétől is. Ha az illető csak arra vár, hogy valaki elcsábítsa, nyilván nem kerül majd sok erőfeszítésedbe a dolog, ha viszont a legkevésbé sem érdeklődik irántad, akkor nagyon magas sikerre lesz szükséged.

Ha a Játékmester úgy dönt, a szerepjátásod minősége is módosíthatja a dobás nehézségét. Ezen felül a környezet és a körülmények is kihatnak a

szükséges hatás-értékre, mint ahogy a karaktered kora és kinézete is. Ha magas hatást érsz el, a célpont teljesen beléd esik, alacsonyabb sikernél elfogadja ugyan a vacsorameghívást, de ennél több nem lesz a dobóbol.

### **Vallatás**

### **Képesség: KAR**

Ez a képzettség nem kínzást jelent! A vallatás az emberek manipulálásának, átverésének és fenyegetésének a művészete - annak a módja, ahogy ezen eszközök felhasználásával kiszédheted az áldozatokból mindazt, amit amúgy nem mondanának el neked. Összezavarod és önellentmondásokba kevered őket egészen addig, míg végül már reménytelenül elvesznek a saját hazugságaik hálójában; vagy esetleg elhiteted vele, hogy ha elmondja a titkait, azzal előnyös helyzetbe kerülhet, hogy ezzel még nem árulja el a barátait, és így tovább. Ez általában sokáig tart, de megéri. A hatás mértékét úgy határozzuk meg, hogy a vallatás dobáson elért hatás értékéből levonjuk az alany egódobáson elért hatását.

Sikeres dobás esetén (5 vagy több) a vallatott személy hamar elmond mindent, amit tud. Alacsonyabb hatás (0-4) esetén tovább tart a vallatás és talán visszatart valamit.

### **Álcázás**

### **Képesség: KAR**

Megfelelő kozmetikai eszközök és öltözékek alkalmazásával kiadhatod magad valaki másnak, utánozhatod az illető mozgását és hangját – és általában teljesen elfedheted igaz valódat, hogy senki ne ismerje fel benned azt, aki vagy. Sokkal nehezebb egy létező személyt pontosan leutánozni, mint csak egyszerűen elfedni önmagadat, vagy csak egy bizonyos kategóriába tartozást előadni. Minél bonyolultabb álcát akarsz megvalósítani, annál magasabb hatásra lesz szükséged.

### **Kapcsolathálózat**

### **Képesség: KAR**

Ismered a megfelelő embereket a megfelelő helyeken. Ez is egy olyan képzettség, amit többször felvehetsz, mindegyiket más-más helyen vagy csoporttal kapcsolatban. Például a "Kapcsolathálózat: bűnözők" annyit tesz, hogy tudod, kivel kell beszélned, ha egy orgyilkosra, illegális fegyverre vagy kábítószerekre van szükséged.

De még számtalan más körökben is lehetnek kapcsolataid: tudósok, politikusok, üzletemberek, seb. Ha magas hatást érsz el, az ismerőseid el tudják intézni, amire szükséged van. Ha alacsony a hatás, akkor nem tudják, vagy csak apróságokkal tudnak segíteni, de az is lehetséges, hogy másokat is fel kell keresned ahhoz, hogy meg lehessen oldani az elképzeléseidet.

### **Lovaglás**

### **Képesség: KAR**

Határozd meg, hogy milyen állatot tudsz megülni. A legtöbb embernél ez a ló, de egyes esetekben tevé is lehet. Ha ötöt vagy többet érsz el a dobáson, akkor csak bonyolult helyzetekben kell újra dobnod, úgy mint egy nagyobb akadály átugratása egy hegyi üldözés során. Minél magasabb a hatás, annál tökéletesebben irányítod az állatot.

## Éneklés

**Képesség: KAR**

Jól tudod modulálni a hangodat és szépen énekel. Válaszd meg, hogy milyen éneklési stílusra szakosodsz: opera, rock, jazz, balladák, vagy valami más. Ha magas hatást érsz el, a közönséget lenyűgözi az előadásod és szeretnének majd még többet is hallani tőled. Ha viszont alacsony, akkor jöhetnek a paradicsomok és a záptojások...

## Színészkedés

**Képesség: KAR**

Meggyőzően elő tudsz adni különböző szerepeket, hozzá vagy szokva szövegek betanulásához és az improvizáláshoz egyaránt. A Játékmester meghatározhat egy minimális hatásértéket, ha az eljátszandó szerep különösen nehéz. Magas hatással kiválóan adod elő magad és teljesen azonosulsz azzal, akit eljátszol. Alacsony hatáznál ugyan jól közvetíted a dolgokat, de messze nem olyan meggyőzően. A teljes sikertelenség azt jelenti, hogy elfelejtetted a szöveget, rosszkor lépsz a színre és elbotlasz a saját lábadban.

## Jóslás

**Képesség: KAR**

Ismered a jóslás legelterjedtebb módszereit a tarotkártyáktól az asztrológián és a kristálygömbön át a tenyérjóslásig. Tudsz olvasni az emberek arcáról és jól értelmezted a kérdéseiket. Ez sokban hasonlít a természetes empátiához, de nem ugyanaz. Segít ugyan megtalálni azokat a válaszokat az emberek kérdéseire, amik hihetőek és valósnak tűnnek majd, de ettől az empatikus készséged még nem lesz sokkal jobb. Ez csak annyit tesz, hogy ki tudod hámozni az emberek kérdéseiből azt, hogy mit várnak a jövőjüktől és hogy mitől tartanak. Ha elég magas hatást érsz el, olyan dolgokat mondhatsz az embereknek saját magukról, amikről el sem tudják majd képzelni, honnan tudhatod és nagyon jó eséllyel tippelhatsz arra, hogyan fog alakulni az illető jövője.

## Szónoklat

**Képesség: KAR**

Jól elő tudod adni magad közönség előtt és meggyőzően érvelhetsz viták során. Nem botlik meg a nyelved és mindig a legbrilliansabb érvek jutnak eszedbe. Magas hatással sikerül pontosan azt elmondanod, amit akarsz és ezt rendkívül meggyőzően teszed. Alacsonyabb hatással viszont több hiba csúszik az érvelésedbe.

A sikeres szónoklat még nem azt jelenti, hogy meggyőztet azokat, akik hallottak – ez attól is függ, hogy mit mondasz és hogy a közönséged mit tud. Tehát bármilyen jókat is dobsz, nem fogsz tudni meggyőzni egy csapat csillagászt arról, hogy a nap egy hatalmas citrom.

## ÉRZ-alapú

### Helyszínelés

**Képesség: ÉSZ**

Tudod, mit kell keresni a tett helyszínén. Tudod, hol kell keresni és a megfelelő porokkal fel is tudod fedni az ujjlenyomatokat, azonosítani tudod egy személy ruhájának foszlányait, ki tudod deríteni, hogy egy adott golyó milyen fegyverhez való, stb. Le kell írnod a Játékmesternek, hogy mit is teszel, ő pedig

tippekkal is szolgálhat azt illetően, mit kéne megnézned és mit kéne elkerülnöd. Minél magasabb a hatás, annál kisebb és burkoltabb nyomokra bukkanasz.

### Fényképezés

**Képesség: ÉSZ**

Tudod kezelni a fényképezőgépet és elő is tudsz hívni filmeket. Magas hatással sikeresen válogathatod össze a legmegfelelőbb lencsákat és művészi képeket készíthetsz, még akár különleges effektusokat is alkalmazhatsz. Ezen kívül tudod még retusálni és szerkeszteni és a képeket.

Minél bonyolultabb, vagy részletekbe menőbb eredményt akarsz megvalósítani, annál nehezebb lesz a dolog – mint ahogy akkor is, ha rosszak a fényviszonyok. Ilyenkor az alapvető sikerhez is magas hatás kell, máskülönben viszont a magas hatás azt garantálja, hogy a kép pontosan olyan lesz, amilyennek elképzelted.

*A számítógépes ismeretekkel kombinálva precíz analíziseket hajthatsz végre a már kész képeken és kifinomult szerkesztési munkálatokat is elvégezhetsz.*

### Hamisítás

**Képesség: ÉSZ**

Teljesen valódinak tűnő másolatokat készíthetsz dokumentumokról, bankjegyekről, azonosító iratokról, szerződésekről, bármiről. Tudod, honnan lehet beszerezni a megfelelő papírt és tintát, hogyan kell használni a másológépeket, kamerákat és hasonló felszereléseket. A jó hamisítványok elkészítése időigényes feladat és megfelelő felszerelésre is szükséged lesz.

A magas hatások tökéletes hamisítványokat eredményeznek, amik csak alapos vizsgálatokkal buktathatóak le, míg az alacsony hatások hibás munkákat eredményeznek, amik akár olvasáskor is szembetűnhetnek.

*Számítógépes ismeretekkel kombinálva fokozható a hatékonyság és a kifinomultság.*

### Betörés

**Képesség: ÉSZ**

Átjuthatsz kerítésekben, ajtókon, ablakokon és akár falakon is, anélkül, hogy észrevennének. Ismered a különböző épületekbe való bejutás leghatékonyabb módszereit és azt is tudod, hogy ehhez milyen eszközökre lesz szükséged. Azt is tudod, hol érdemes figyelőkamerák és riasztó érzékelők után kutatni, de ezek hatástalanítására már nem terjed ki a tudományod.

Magas hatással gyorsan és csendesen jutsz be a kívánt helyre, ellenkező esetben viszont tovább tart az ügy és zajt is csapsz közben.

### Földi vezetés

**Képesség: ÉSZ**

Ez a képzettség vagy autókra, vagy motorokra vonatkozik – te döntesz. Ez két külön képzettség, amiket külön-külön vehetsz fel. Ha bármelyiken magasabb az értéked ötnél, nem kell dobnod a szokványos, hétköznapi vezetésre – csak nehéz helyzetek esetén, amikor veszélyes manővereket kell sikeresen végrehajtani.

Magas hatással simán és biztonságosan vezetsz. Bizonyos bonyolultabb manőverek minimális hatást is igényelhetnek.

## Légi vezetés

**Képesség: ÉSZ**

Ennek öt változata van: siklórepülő, propelleres gépek, sugárhajtásúak, vadászgépek vagy helikopterek. Döntsd el, melyikben akarod képezni magad. A többire fele annyi pontot kapsz – de persze külön még növelheted őket.

Ha a légi vezetés értéked öt vagy több, normál körülmények között gond nélkül repülhetsz, csak nehéz helyzetekben kell dobnod (ezeknél minimális hatásértékekre is szükség lehet). Amúgy a magas hatás garantálja a sima és biztonságos repülőt.

## Megfigyelés

**Képesség: ÉSZ**

Másokat követhetsz anélkül, hogy észrevennének. Ennek az is része lehet, hogy úgy töltesz el nyolc órát egy szálloda halljában, vagy úgy járkálsz a környéken, hogy közben nem keltesz gyanút senkiben. Ha a célpontod megfordul és gyanakszik rá, hogy követik, a megfigyelésen elért sikeredet vond le a megfigyelt személy ÉSZlelés dobásából.

Ha magas hatást érsz el, sikerül a célpont nyomában maradnod anélkül, hogy felfigyelne rád.

## Szerencsejáték

**Képesség: ÉSZ**

Ismered a legelterjedtebb szerencsejátékokat: póker, rulett, blackjack, craps, bakkara, stb. Ismered a trükköket és jól meg tudod tippelni a nyerés esélyét. Tudod, hogyan lehet leleplezni azokat, akik csalni próbálnak, mert neked is vannak ezirányú tapasztalataid. Ha magas hatást érsz el, sok pénzt nyerhetsz – kivéve, ha túl sokat akarsz nyerni. Ez esetben ugyanis túl feltűnő lehet a "szerencsesorozatod". Ha az emberek egymás ellen játszanak, mint például kártyapartik során, a legmagasabb hatás nyer. Játékos karaktereknek 25% esélyük van rá, hogy hatásuktól függetlenül is nyerjenek a szerencsejátékokon.

## Éjszakai harc

**Képesség: ÉSZ**

Rossz fényviszonyok között is tudsz harcolni – alkonyi fényben ugyanúgy, mint teljes sötétségben. Nem csak a látottakra hagyatkozol, hanem a hangokra, szagokra és a rezgésekre is. Ahhoz, hogy gyenge fényben is gond nélkül harcolhass, minimum ötös vagy magasabb hatás szükséges. Ha csak alacsonyabbat érsz el, a harc idejére vonj le ötöt a fegyveres képzettségeidből. Ugyanez igaz a teljes sötétségben folytatott harcra is, a különbség mindössze annyi, hogy ez esetben minimum tízes siker kell és ennyit is kell levonnod az értékeidből, ha nem jön össze a dobás.

Ez a képzettség akkor is jól jöhet, ha valamilyen okból nem számíthatsz a látásodra.

## Alap nélküli

### Kétkezes harc

**Képesség: nincs**

Ez egy különleges képzettség, ami lehetővé teszi, hogy mindkét keziddel használhass egy-egy fegyvert, vagy hogy átváltás a másikra, ha az egyik megsérül. Azok a karakterek, akik mindkét kezükben forgatnak egy fegyvert, minden harci fázisban kapnak egy extra cselekvést. Ez a képzettség tíz pontba kerül és nincs képzettségértéke. Bármelyik kezedet használhatod, de akár mindkettőt egyszerre is.

## Tudományos képzettségek

Minden tudományos képzettség számos specializációt tartalmaz. A képzettségek önmagukban csak alapvető, általános tudást jelentenek a főbb szakterületeken: természettudomány, bölcsészettudomány, orvostudomány vagy társadalomtudományok. 10 vagy annál magasabb érték az alapképzettségben főiskolai végzettségnek felel meg az adott területen. Természettudományok esetén ez mérnöki tudást, bölcsészettudományok esetén bölcsész diplomát, orvostudományoknál orvosi diplomát jelent (ez nem azonos a teljesen szakképzett orvossal), míg a társadalomtudományoknál jogi diplomát.

A specializációk külön képzettségek, amik ugyanannyiba kerülnek, mint az elsődleges képzettségek. A specializáció azt jelenti, hogy jártas vagy egy területen. A specializálódáshoz minimum 5 kell az elsődleges tudományos képzettségben. Nem szakosodhatsz olyasmire, ami egy másik területhez tartozik, pl. orvostudománnyal nem specializálódhatsz az arab irodalomra.

A lenti leírásokban felkínálunk néhány specializációt, de újabbakat is kitalálhattok.

Minden tudományos képzettségnek a MŰV az alapja.

### Bölcsészettudomány

Általános ismeretekkel rendelkezel a világtörténelemben, nyelvészetben, teológiában és más kulturális tudományokban. Szakosodhatsz antropológiára, archeológiára, filozófiára, történelemre, művészetre, nyelvészetre, irodalomra, pszichológiára, vagy teológiára.

### Orvostudomány

Orvosi diplomád van, jól ismered az emberi anatómiát és számos betegséget. Egyszerű sebészeti beavatkozásokhoz is megvan az elméleti tudásod, sikeresen diagnosztizálhatsz gyakori betegségeket és megfelelő kezelést javasolhatsz azokhoz. Hangsúlyozzuk, hogy ez elméleti tudás és ettől még nincs tapasztalatod a betegek tényleges kezelésében – azt az "elsősegély" képzettség adhatja meg. Szakosodhatsz anatómiára, toxikológiára, gyógyszerészetre, fiziológiára, neurológiára, patológiára, pszichiátriára, vagy sebészetre.

### Természettudomány

Többé-kevésbé megvan a szükséges mérnöki tudásod. Alapvető ismeretekkel rendelkezel a matematikában, fizikában és kémiában. Különböző számításokat végezhetsz és az elektronika világa sem áll távol tőled. Szakosodás nélkül csak felszínes tudással rendelkezel a csillagászatban, biológiában és a geológiában. Szakosodhatsz csillagászatra, biológiára, számítógépes tudományra, elektronikára, geológiára, fizikára, kémiára, vagy matematikára.

### Társadalomtudományok

Olyan területeken vannak ismereteid, mint pénzügy, jog, politológia és szociológia. Ezek alkotják a lehetséges specializációkat is.

# Élet- színvonal

**A**z életszínvonal a pénzügyi és társadalmi helyzeted fokmérője. Az archetípusokban javaslatokat teszünk az adott karaktereknek megfelelő életszínvonal-variációkra. Nézd meg az ott feltüntetett összegeket (amerikai dollárban számolunk, kora 1993-as értékekkel; ezt a sokévi infláció miatt valószínűleg módosítanotok kell majd) és jegyezd le őket.

Azt is tartásatok szem előtt, hogy aki az USA-ban szegénynek számít, azt a világ más részein még nagyon gazdagnak is tekinthetik; nagyon nagyok lehetnek az eltérések az egyes országok átlagos életszínvonala között.

Minden karakter rendelkezhet az életszínvonala szerinti egy évi fizetésből megtakarított összeg értékének megfelelő ingósággal. Ebbe sok minden beletartozhat autótól bútorokon át technikai felszerelésekig és bármi más is, amit az életük során begyűjtöttek. Nem kell részletesen leírni mindent, amivel rendelkezik a karakter, elég csak a játék szempontjából fontosakat nyilván tartani, mint például autó, drága számítógép, tekintélyes könyvgyűjtemény egy bizonyos témakörrel, stb.

Illegális vagy tiltott felszerelést (mint például nehézfegyverek) nem javasolunk a karaktereknek, hacsak a foglalkozása vagy a koncepciója nem indokolja. A legtöbb országban (kivéve természetesen az Egyesült Államok nagy részét) illegális a fegyverviselés és nehéz rájuk engedélyt szerezni. Európában általában csak bűnözők, tisztok és hírszerzési ügynökök tartanak otthon automata fegyvereket. A Játékmesteré az utolsó szó a karakterek felszerelését illetően is. Azt is ajánlatos szem előtt tartani, hogy milyen bonyodalmakat okoz a légitársaságoknál az, ha valaki fegyverrel akar felszállni.

## Egyszerűsített karakterek

Jegyezd le a bevétel összegét és a megtakarított pénzt az archetípusnál felsorolt lehetőségek közül a középső szerint, majd dönts el, hogy milyen felszereléssel rendelkezik a karakter. A különleges felszerelési tárgyakat külön fejezetben tárgyaljuk.

**Jövedelem:** Ez a havi nettó jövedelmed összege (tehát az adók már le lettek vonva belőle). Maximum ennek a tizenkétszeresét meg nem haladó értékű ingósággal rendelkezél. Ahhoz, hogy bármilyen bevételed lehessen, vagy az kell, hogy legyen munkád, vagy az, hogy rendelkez valamilyen rendszeres járadékkal. Ha a sztori meggátolja, hogy dolgozz, akkor a megtakarított pénzből kell élned.

**Havi végösszeg:** Ennyi pénz marad havonta, miután már minden számlát (rezi, villany-, és hasonló állandó költségek) befizettél.

**Takarék:** Mindaz a pénz, amit bankban, kötvényekben és részvényekben, értékes műalkotásokban, ingatlanokban és más befektetésekben tartasz; ezek ugyan nem azonnal hozzáférhetőek, de szükség esetén pénzzé lehet tenni őket.

**Hitelkeret:** Megmutatja, mennyi kölcsönt hajlandóak folyósítani neked a bankok. Ez annak függvénye, hogy a jelenlegi vagyoned és lehetőségeid mennyi biztosítékot jelentenek a bankoknak arra, hogy vissza is tudod-e majd fizetni a kölcsönöket. Ha a hitelkereted alacsony, szükség esetén lehet, hogy kénytelen leszel majd uzsorásokhoz vagy a maffiához fordulnod, akik általában igen magas kamatszázalékú kölcsönt adnak és biztosítékként beírik pusztán az életeddel...

**Otthon:** A szegényebb karakterek esetében ez azt mutatja meg, hogy általában milyen helyeken laknak. A tehetősebbeknél feltüntetünk egy becslést is a lakásuk viszonylagos értékéről.

**Példa:** Titkosügynökként Gilbert életszínvonala hatos. Adói befizetése után 2000 dollárja marad havonta és ezzel együtt átlagon felüli körülmények közt él. Viszont bizonyos, a kampányotokkal kapcsolatos okok miatt úgy véled, hogy ez nem igazán reális Gilbert számára, ezért a Játékmesterrel megbeszélitek, hogy magasabbra emelitek az életszínvonalát. A Játékmester nagylelkű kedvében van, így büntetések nélkül engedélyezi Gilbert számára a nyolcas szintet. Így a havi nettó jövedelmed ötezer dollár lesz.

Havi jövedelem: 5000 \$

Havi végösszeg: 3000 \$

Takarék: 50,000 \$

Hitelkeret: 100,000 \$

Otthon: 300,000 \$ értékű lakás/ház

### 1. Nyomorgó

Havi jövedelem: 300 \$

Havi végösszeg: 200 \$

Takarék: nincs

Hitelkeret: nincs

Otthon: hajléktalan

### 2. Szegény

Havi jövedelem: 700 \$

Havi végösszeg: 400 \$

Takarék: nincs

Hitelkeret: nincs

Otthon: közlakás/albérlet



### 3. Alacsony jövedelem

Havi jövedelem: 900 \$  
Havi végösszeg: 550 \$  
Takarék: nincs  
Hitelkeret: 2,000 \$  
Otthon: kis bérlakás

### 4. Átlagon aluli

Havi jövedelem: 1,100 \$  
Havi végösszeg: 800 \$  
Takarék: 500 \$  
Hitelkeret: 5,000 \$  
Otthon: bérlakás

### 5. Átlagos

Havi jövedelem: 1,500 \$  
Havi végösszeg: 1,000 \$  
Takarék: 1,500 \$  
Hitelkeret: 20,000 \$  
Otthon: bérlakás/kisebb ház

### 6. Átlagon felüli

Havi jövedelem: 2,000 \$  
Havi végösszeg: 1,200 \$  
Takarék: 5,000 \$  
Hitelkeret: 50,000 \$  
Otthon: 70,000 \$ értékű lakás/ház

### 7. Tehetős

Havi jövedelem: 3,000 \$  
Havi végösszeg: 2,000 \$  
Takarék: 20,000 \$  
Hitelkeret: 150,000 \$  
Otthon: 150,000 \$ értékű lakás/ház

### 8. Nagyon magas jövedelem

Havi jövedelem: 5,000 \$  
Havi végösszeg: 3,000 \$  
Takarék: 50,000 \$  
Hitelkeret: 100,000 \$  
Otthon: 200,000 \$ értékű lakás/ház

### 9. Gazdag

Havi jövedelem: 10,000 \$  
Havi végösszeg: 6,000 \$  
Takarék: 800,000 \$  
Hitelkeret: 2,000,000 \$  
Otthon: 1,500,000 \$ értékű lakások/házak

### 10. Nagyon gazdag

Havi jövedelem: 17,000 \$  
Havi végösszeg: 10,000 \$  
Takarék: 4,000,000 \$  
Hitelkeret: 3,000,000 \$  
Otthon: 5,000,000 \$ értékű lakások/házak

# Felszerelés

**E**gy olyan játékban, mint a **Kult**, felesleges lenne minden lehetséges felszerelési kategóriáról teljes árlistát adni.

Könnyen ki lehet számolni a rendes, mindennapi dolgok árát, amire a karaktereknek szükségük lehet. Ezért tehát csak a különleges felszerelések árát és más adatait adjuk meg. A fegyverek, lőszeres és védőfelszerelések részletes leírása a "Fegyverek és páncélok" fejezetben található. A járművekről az "Autós üldözések és légi harc" fejezetben esik szó bővebben.

Ezekben a fejezetekben csak az átlagos árakat, méreteket és súlyokat adjuk meg, valamint az elérhetőségüket – tehát hogy milyen nehéz beszerezni őket. Ebből a fejezetből kihagytuk a nehézfegyvereket, mivel a már említett fejezetben részletes információkat adunk róluk és mert nem valószínű, hogy bármelyik karakter ténylegesen vásárolna egy mozsárágyút. Teljes bizonyossággal kijelenthetjük, hogy egy játékos karakter sem rendelkezhet tankelhárító rakétákkal a játék kezdetén.

Bármilyen felszerelési tárgyaid is vannak, mindnek logikusan kell kapcsolódnia a háttérredhez. Rendőrök és titkos ügynökök nagyobb eséllyel rendelkezhetnek különleges felszerelésekkel, mint a diákok. A Játék-mester dönti el, hogy mit engedélyez és mit nem.

**Példa:** Gilbert rendelkezik némi illegális és egzotikus felszereléssel, mivel ugyebár titkos ügynök.

Otthon van egy modern számítógépe és egy Porsche Carrera a garázsában.

- Desert Eagle különféle lőszerekkel
- hangtompító
- válltok
- Wilkinson tőr
- kevlármellény
- 68030-as számítógép lézernyomtatóval
- éjjellátó szemüveg
- elektronikus zártörő
- 1 kilónyi plasztikbomba
- infravörös/fényerősítő távcső

## Elérhetőség (ELÉ)

A táblázat azt is megmutatja, mennyire nehéz találni valakit, aki rendelkezik az adott áruval és azt el is adná. A listán szereplő tárgyak mögött megadunk egy elérhetőség-számot is. Ez jelzi, hogy mekkora hatást kell elérned Világ embere vagy Kapcsolathálózat: bűnözők, feketepiaci árusok, vagy hasonló dobáson ahhoz, hogy hozzájuthass az áruhoz. Ha a szám helyett kötőjel van, akkor nem beszerezhető az áru. A nulla azt jelenti, hogy szinte minden boltban megvehető.

Ha nem rendelkezel sem a Világ embere, sem a Kapcsolathálózat képzettséggel, akkor a Játékmester dönti el, hogy azért találsz-e más illegális lehetőséget az áruhoz való hozzájutáshoz.

*Áruk batás-követelményei az elérhetőség alapján*

Elérhetőség	Világ embere	Kapcsolathálózat
1	5	0
2	7	5
3	10	7
4	15	10
5	-	15
6	-	20

### Kaliber

Megmutatja a fegyverhez használható lövedékek átmérőjét. Általában a nagyobb kaliber a veszélyesebb, bár a fegyver sebzési értéke függ a lövedék egyéb tulajdonságaitól és a torkolati sebességtől is. A kalibert milliméterben vagy századhüvelykben adjuk meg.



A táblázat megmutatja azt is, hogy maximálisan milyen kaliber használható a különböző fegyvereknél. Némelyik fegyver másfajta lőszereket is ki tud lőni azokon kívül, amelyekre tervezték. Ha a fegyvert másfajta lövedékkel használják, akkor az adott lövedékhez legközelebb álló fegyver sebzését használják. Például ha a .44-es magnumot .45-ös lövedékkel használják, akkor a sebzése .45-ös coltként kezelendő.

### Tár

Ennyi lövedéket tudsz egyszerre betárazni a fegyverbe. Némelyik fegyverhez többféle tár is használható, amelyek eltérő kapacitással bírnak.

### Hossz/tömeg

A hosszát és tömeget centiméterben és kilogrammban adjuk meg. A tömeg a töltött fegyverre vonatkozik.

### Engedélyezett/illegális (E/I)

A táblázatban az "E" azt jelzi, hogy a legtöbb országban engedély szükséges az adott fegyver használatához – bár az egyes országok fegyverviselési törvényei igen eltérőek lehetnek. Európában általában sokkal szigorúbbak, mint Amerika bármely államában. De összességében azért feltételezhetjük, hogy a büntetett előéletűeken kívül bárki kaphat engedélyt pisztolyra vagy puskára; nehezebb fegyverekre már sokkal bonyolultabb – bár az USA egyes államaiban az atombombán kívül szinte bármilyen fegyver engedélyezett. A Játékmester dönti el, lehet-e a karakterednek fegyverviselési engedélye.

Az engedélyezett fegyverek elérhetősége attól függ, hogy mennyire nehéz beszerezni őket a feketepiacon. Ha van engedélyed a kívánt fegyverre, akkor természetesen figyelmen kívül hagyhatod ezt a számot; egyszerűen besétálhatsz a legközelebbi fegyverboltba és megrendelheted azt. A fegyverek áránál feltüntetett értékek a legális áru ellenértékét jelzik - az illegális beszerzési költség ennek akár a kétszerese is lehet. Lopott fegyvereket általában viszonylag olcsón lehet kapni, de az ilyen üzlet rendkívül veszélyes.

Az "I" azt jelzi, hogy az adott fegyver birtoklása teljesen törvényellenes a legtöbb országban. A Játékmester dönti el, hogy beszerezhető-e feketén. Ha igen, akkor az elérhetőségi szám természetesen nem hagyható figyelmen kívül. Az ezen fegyvereknél feltüntetett árak piaci árak, amennyit pl. a katonaság fizetne értük. Ha feketén szerzed be őket, az ár általában ezeknek az ötszöröse.

Számos olyan tárgy van, aminek a birtoklása ugyan nem illegális, de a használata már igen. Jó példa erre a lehallgató felszerelés; birtokolhatod, de a használat már törvénybe ütköző.

### Ár

Az árakat amerikai dollárban (\$) adtuk meg; ezek az értékek a legális piaci árat jelzik. Feketepiaci beszerzésnél engedélyezett fegyverek esetén ezeknek a kétszeresével kell számolni, illegálisaknál pedig ezek ötszörösével.

# Felszerelés

Revolverek	elé	kal	tár	hossz	tömeg	E/I	ár
Colt Python	2	.357M	6	25,0	1,1	E	580
Colt Detectives Sp.	2	.38S	6	15,4	0,7	E	240
Ruger Redhawk	2	.44M	6	27,9	1,8	E	300
S&W Bodyguard	2	.38	6	16,2	0,4	E	350
S&W CBT Magnum m19	2	.357M	6	23,8	0,99	E	350
S&W CBT Magnum m27	2	.357M	6	28,3	1,3	E	350
S&W CBT Magnum m29	2	.44M	6	30	1,33	E	380

Derringerek	elé	kal	tár	hossz	tömeg	E/I	ár
Am. Derringer Cop	2	.357M	4	13,8	0,67	E	400
Am. Der. Semmerling	2	.45	5	13,0	0,67	E	900

Pisztolyok	elé	kal	tár	hossz	tömeg	E/I	ár
Beretta m 92F	2	9 mm	15	21,6	0,95	E	420
Beretta m 93	2	9 mm	15	24,0	1,1	E	480
Browning Hi-Power	2	9 mmN	14	19,7	0,90	E	350
Colt m 1911 A7	2	.45	7	21,6	1,1	E	450
Colt Commander	2	.45	7	20,0	1,0	E	450
Desert Eagle .357	2	.357M	9	25,4	1,9	E	570
Glock m 17	2	9 mm	17	18,8	0,7	E	550
Glock m 19	2	9 mm	15	17,5	0,6	E	510
Llama Omni	2	.38sup	9	20,3	0,9	E	490
Makarov	2	9 mmR	8	16,1	0,7	E	200
Sig-Sauer P226	2	9 mm	15	19,3	0,8	E	440
S&W m5904 9 mm	2	9 mm	14	17,8	1,0	E	320
Tokarev	2	7,62 mm	8	19,6	0,85	E	150
Uzi pisztoly	4	9 mm	32	22,9	2,3	I	450
Walther PPK	2	7,65	7	14,7	0,6	E	350

Géppisztolyok	elé	kal	tár	hossz	tömeg	E/I	ár
H&K MP5	5	9 mm	10/15/30	68,0	2,9	I	650
H&K MP5 SD3	5	9 mm	10/15/30	78,0	3,4	I	750
H&K MP5 K	5	9 mm	15/30	32,5	2,0	I	650
Ingram m 10	5	.45ACP	30	54,8	3,8	I	480
Ingram m 11	5	9 mm	30	26,9	8,4	I	400
Kalasznyikov AKR	5	5.45R	30	68,6	3,3	I	420
Carl Gustaf m45b	5	9 mm	36	80,8	4,2	I	400
Mini Uzi	5	9 mm	20/25/32	60,0	2,7	I	500
Skorpion m61	5	7,65	10/20	26,9	2,0	I	400
Uzi	5	9 mm	25/30	65,0	4,1	I	525

Gépkarabélyok	elé	kal	tár	hossz	tömeg	E/I	ár
Car 15	3	5,56	30	78,7	3,2	I	350
Colt M16	5	7,62	30	99,0	3,64	I	600
FN FAL L1A1	5	7,62	20	1,4	5,0	I	500
FN FNC	5	5,56	30	99,1	4,4	I	450
FN MAS	5	5,56	25	75,7	4,0	I	450
Galil ARM	5	5,56	35	97,9	3,9	I	500
H&K 33 A2	5	5,56	20/40	100	3,5	I	350
H&K G3 A3	5	7,62	20	102	4,4	I	450
H&K G11	5	4,7c1	2×50	75,0	3,95	I	900
Kalasznyikov AK47	5	7,62	30	86,9	4,3	I	330
Kalasznyikov AKM	5	7,62R	30	87,6	3,2	I	300
L85 IWS	5	5,56	20	77,0	4,2	I	600
Steyr AUG	5	5,56	30	79,0	4,09	I	750

<b>Mesterlövész puskák</b>	<b>elé</b>	<b>kal</b>	<b>tár</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>E/I</b>	<b>ár</b>
Dragunov SVD	3	7,62LR	10	122,5	4,38	E	650
WA 2000	3	.300	6	90,5	6,9	E	800
<b>Vadászpuskák</b>	<b>elé</b>	<b>kal</b>	<b>tár</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>E/I</b>	<b>ár</b>
Ruger m 77	3	22-250	5	105,5	3,1	E	3500
Savage 99 CD	3	.308	5	104,8	3,2	E	3500
Weatherby mark V	3	.460	3	116,8	4,8	E	8500
Winchester 70 XTR	3	.30-06	5	106,8	3,4	E	3500
<b>Sörétes puskák</b>	<b>elé</b>	<b>kal</b>	<b>tár</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>E/I</b>	<b>ár</b>
Lefűrészelt csövű	1	12	2	50,8	3,1	I	100
Heckler&Koch CAW	2	12	10	76,2	5,8	E	850
Mossberg Bullpup	2	12	6/9	72,4	4,7	E	250
Spas m12	2	12	8	93,0	4,2	E	500
Spas m15	2	12	6	78,0	5,0	E	600

## **Egyéb fegyverek**

<b>Íjak</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>E/I</b>	<b>ár</b>
Számszeríj	1	100	5,0	L	250
Automata számszeríj	1	100	5,0	L	300
Hosszúíj	0	180-200	0,6-1,0	300-500	
Összetett íj	0	110-140	1,8-3,0	150-600	
<b>Tőrök/kések</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>	
Bajonett	0	50	0,6	100	
Tőr	0	40	0,5	50	
Kerámiakés	2	20	0,3	100	
Bicska	0	25	0,3	20	
<b>Kardok</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>	
Pallos	0	80	1,6	150	
Katana	0	100	1,2	500	
Szablya	0	70	1,4	100	
Rapír	0	80	0,8	250	
Balta	0	80	1,2	250	
<b>Zúzófegyverek</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>	
Gumibot	0	25	1,5	15	
Kalapács	0	50	1,2	20	
Nuncsaku	0	2×40	1	20	
Acélcső	0	60	2	-	
Baseball-ütő	0	80	1,5	-	
<b>Szálfegyverek</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>	
Lándzsa	0	200	1,5	100	
Bot	0	120	1,5	25	
<b>Ostorok és láncok</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>	
Bola	0	-	3	50	
Lánc	0	-	3	-	
Lasszó	0	-	0,5	-	
Ostor	0	-	1,5	50	
<b>Dobófegyverek</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>	
Dobókés	0	0,15	0,2	25	
Suriken	0	0,5	0,1	15	
Gerely	0	1,5	1,0	80	

<b>Kézigránátok</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>E/I</b>	<b>ár</b>
Sokkolóbomba	3	0,1	0,3	I	75
Molotov koktél	0	0,2	0,2	I	-
Füstgránát	1	0,1	0,3	I	20
Repszgránát	4	0,1	0,3	I	50
Rombológránát	4	0,1	0,3	I	50
Könnygázgránát	1	0,1	0,3	I	20

## Lőszer

.22-es kaliberű lőszerből egy százas csomag ára általában 20 \$ körül van, .50 AR-hez vagy .460-as puskához 200 \$ körül. Más fegyverekhez a százas csomag ára általában 40 \$ és 50 \$ körül mozog.

<b>Különleges lőszer</b>	<b>százas csomagonkénti felár</b>
dum dum	(házilag készíthető)
acélköpenyes (FMJ)	+25
üregesfejű (HP)	+15
teflon (páncéltörő)	+75

## Fegyvertartozékok

<b>Fegyvertáskák</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>L/I</b>	<b>ár</b>
Bokatok	0	0,15	0,3	E	75
Válltok	0	0,2	0,3	E	50
Rejtett hónajltok	0	0,2	0,25	E	80
Oldaltok	0	0,25	0,4	E	50

<b>Távcsövek és hangtompítók</b>	<b>elé</b>	<b>hossz</b>	<b>tömeg</b>	<b>L/I</b>	<b>ár</b>
Lángrejtő pisztolyhoz/puskához	3	0,15	0,2	E	400
Távcső pisztolyhoz/puskához	0	0,15	0,2	E	300
Infratávcső pisztolyhoz/puskához	3	0,15	0,3	E	500
Lézeres célzó puskához	2	0,15	0,3	E	100
Hangtompító pisztolyhoz/puskához	2	0,1	0,2	E	300
Éjjellátó puskához	3	0,15	0,3	E	900

<b>Páncélzat</b>	<b>elé</b>	<b>tömeg</b>	<b>ár</b>
Katonai sisak (acél)	0	1,1	50
Kevlársisak	1	0,5	100
Kevlár mellény	1	3,0	500
Kevlár overál	1	10,0	1500
Rohamöltözék (rendőrségi)	3	16,0	1500
Golyóálló mellény	1	12,0	300
Harci öltözék	2	3,0	200
Védőruhák	3	12,0	5000

<b>Autók</b>	<b>utasok</b>	<b>henger/LE</b>	<b>ár</b>
Alfa spider Veloce	2/kocsi	4 he/120 LE	25,000
Aston Martin Virage	5	8 he/335 LE	33,000
Audi 100 2.0 e	5	5 he/115 LE	32,000
BMW 850 i	4	12 he/300 LE	55,000
Cadillac sedan de ville	5	8 he/200 LE	35,000
Chevrolet Corvette	2	8 he/245 LE	38,000
Ferrari 348 TB	2	8 he/300 LE	80,000
Ford Sierra 2.0i	5	4 he/120 LE	12,000
Honda Civic 1.3	5	4 he/75 LE	8,700
Jaguar XJS	4	12 he/270 LE	53,500
Jeep Cherokee	5	6 he/171 LE	23,000
Lotus Esprit turbo SE	2	4 he/264 LE	60,000

<b>Autók</b>	<b>utasok</b>	<b>henger/LE</b>	<b>ár</b>
Mercedes 300 SE	5	6 he/180 LE	50,000
Opel Vectra GL	5	4 he/115 LE	12,500
Pontiac Firebird trans am	2	8 he/240 LE	26,000
Porsche 911 turbo	2+2	6 he/320 LE	75,000
Rolls-Royce Silver Spirit II	5	8 he/243 LE	150,000
SAAB 9000 turbo 16 2.3/CD	5	4 he/200 LE	32,000
Toyota Celica GT-i 16V	4	4 he/156 LE	25,000
Vector W2 Twin Turbo	2	8 he/600 LE	250,000
Volvo 740 GLT	5	4 he/116 LE	27,000
<b>Furgonok</b>	<b>utasok</b>	<b>henger</b>	<b>ár</b>
Dodge Caravan	6	6 he	22,000
Pontiac Transport	6	6 he	18,000
<b>Motorkerékpárok</b>	<b>cc</b>	<b>henger</b>	<b>ár</b>
Honda CB 250 T	249	2 he	2,500
Honda CB 400 T	395	2 he	4,000
Honda CB 750 F2	736	2 he	6,500
Honda CB 900 F2	901	4 he	7,500
Honda CBX	1047	6 he	19,000
Honda Goldwing	1000	4 he	12,000
Honda 450 offroad	431	2 he	6,000
Kawasaki 225 Scorpion	248	2 he	3,000
Kawasaki 1200 Ninja	1180	4 he	8,000
Suzuki GSX 1100	1075	4 he	8,000
Suzuki GS 650	673	4 he	5,000
Yamaha XS 1100 Sport	1101	4 he	8,500

## **Egyéb felszerelések**

<b>Vegyesszerek</b>	<b>elé</b>	<b>ár</b>
Lehallgató mikrofon	3	50
Poloskadetektor	3	1000
Lehallgatásvédett telefon	2	500
Parabolikus mikrofon	2	1000
Nyomkövető készülék	2	200
Zajkeltő	2	1000
Telefonlehallgató poloska	3	50
<b>Audio-vizuális eszközök</b>	<b>elé</b>	<b>ár</b>
Mini diktafon	0	300
Mini fényképezőgép t.obj.-el	0	500
Mini videokamera t.obj.-el	0	2000
<b>Számítástechnikai eszközök</b>	<b>elé</b>	<b>ár</b>
Hordozható számítógép	0	1200
Adatbázis-kezelő program	0	3,000
Vírus	1	500
Vírusirtó	0	0/200
Kódfejtő program	2	5,000
Információ-visszakereső prog.	2	1,000
Passzív kémprogram	2	5,000
Fejlett személyi számítógép	2	10,000
Hacker-programok	4	5,000
<b>Betörési eszközök</b>	<b>elé</b>	<b>ár</b>
Zárnyitó készlet	1	50
Széftörő	5	2,500

Lézervágó	5	5,000	
Elektronikus riasztózávaró	5	1,000	
Fényerősítő üvegek	3	1,000	
Elektronikus zárnyitó	3	1,000	
<b>Kommunikációs eszközök</b>	<b>elé</b>	<b>ár</b>	
Biztosított rádió adó-vevő	2	500	
Torokmikrofon/fülhallgató	3	500	
Lézeres adó/vevő	4	2,500	
<b>Robbanószerek</b>	<b>elé</b>	<b>E/I</b>	<b>ár</b>
Dinamit	2	E	25/db
Robbantó folyadék, 20 ml	5	I	200
Plasti-ex, 100 g	5	I	200
Plasztikbomba, 100 g	1	I	20
Robbanószerszer-detektor	3	-	1,000
K.O. gázbomba	3	I	200
Gyújtók	2	L	5/db
<b>Vegyesszerek</b>	<b>elé</b>	<b>ár</b>	
Távolságmérő	0	80	
Sugázmérő	0	100	
Gázmaszk	0	150	
Infravörös távcső	0	350	
Fényerősítő távcső	0	600	
Aktív álcázó ruha	6	20,000	
Passzív álcázó ruha	2	200	
Hazugságvizsgáló	3	1,000	
Mozgásérzékelő	2	300	

# Felszerelések leírása

## Fegyver-tartozékok

### Tok

A bokatokok és az álcázott válltokok csak kis méretű fegyverekkel használhatóak, mint például a Beretta m82, a MAB mod D, a Walther PPK és a Walther m9. Ha valaki gyanítja valakiről, hogy fegyver van nála, egy sikeres észlelés dobásra van szüksége ahhoz, hogy meggyőződhessen az igazáról

### Lángrejtő

Rá kell csavarni a csőre és elrejtí a lövések fényét.

### Távcső

Öttel növeli a fegyverek alap lőtávolságát.

### Infravörös távcső (puskák és maroklófegyverek)

Infravörösben mutatja a célpontot és környezetét, így éjszaka is levonások nélkül használható a fegyver. Teljes sötétségben, például pincékben a levonás csak -3 lesz. Az IV távcső ezenfelül korlátozott mértékben normál távcsőként is működik, így megduplázza a fegyver eredeti hatótávolságát.

### Lézeres célzókészülék (puskák)

Ez egy gyenge lézersugár, ami a fegyver csővéről kiindulva nyílegyenes vonalban kivetít egy kis vörös pöttyöt oda, ahova épp célzol vele. Ehhez jön még egy távcső is, így a fegyver alap lőtávolsága ötszörösére nő.

### Éjjellátó optika (puskák)

Ugyanazt a technológiát használja, mint a fényerősítő üvegek és távcsövek. Lehetővé teszi a célzást nagyon gyenge fénynél is (nullázza az ehhez kapcsolódó levonásokat) – bár teljes sötétségben már nem. Az optika egyben korlátozott távcsőként is funkcionál, így megduplázza a lőtávolságát.

### Hangtompító (maroklófegyver)

A munkájukat csendben végezni szerető orgyilkosok eszköze. A hangtompítóval ellátott fegyver lövésének hangja csak tíz méteren belül hallatszik és ott is elég gyengén.

## Lehallgató eszközök

Többféle módon is be lehet "poloskázni" egy szobát vagy egy helyet, hogy halld, mi hangzik el ott.

A legegyszerűbb megoldás az, ha a teremben elhelyezünk egy mikrofont és kábelekkel hozzákötjük a szomszéd szobában levő fejhallgatónkhoz. De mivel ez azzal jár, hogy lyukakat kell fúrni a falba és a kábelt tapéta mögé kell rejteni vagy más módon álcázni, ezért ez általában kivitelezhetetlen, hacsak nem rendelkezel teljes hatalommal az épület felett, amelynek egy helyiségét le akarod hallgatni. Ráadásul ott kell lenned a kábel másik végén – ami általában a szomszéd szobát jelenti. Bárki, aki megtalálja a kábelt, könnyen megtalálhatja a hallgatót, ha visszaköveti a kábelt.

Ennél hatékonyabb megoldás az, ha a mikrofon kábelét egy, a szobán kívül elhelyezett rádióadóhoz kötjük. Így a poloskát már nem lehet megtalálni detektorokkal, és a zajkeltők sem tudnak bezavarni.

Elterjedt módszer még a telefonlehallgató poloska is, ami egy kis beépített rádió adó-vevővel rendelkezik, így a hallgatózó nyugodtan távol maradhat a helyszíntől és ha fel is fedezi a poloskát, magát a hallgatót akkor se lesz könnyű megtalálni.

A parabolikus mikrofonok különösen házon kívül hasznosak, mivel messziről is be tudják hozni a hangokat. Megvan az az előnye, hogy nem lehet felfedezni vagy elektronikusan megzavarni, de ehhez az kell, hogy a mikrofon és a lehallgatandó célpont között egyenes vonalú üres tér legyen – ha egy fal, vagy akár csak egy ablak is van a kettő között, azok már le fogják blokkolni a jelet.

A lézeres mikrofon egy olyan különleges eszköz, amivel kívülről le lehet hallgatni minden olyan szobában folyó beszélgetéseket, amelyeknek van legalább egy ablakuk. A "mikrofon" egy kis lézersugarat irányít az ablakra. A bent beszélő emberek hangja enyhén rezgésbe hozza az ablakot és a lézersugár képes érzékelni ezt az enyhe rezgést. Az ablakról visszaverődő sugár elektronikus feldolgozás alá kerül, így a szobán belüli hangokat fel lehet dolgozni és rögzíteni.

### Lehallgató mikrofon

Inggomb méretű mikrofon, ami bárhova elhelyezhető – falakra, asztalok alá, de festmények mögé is. Egy átlagos méretű szobából (maximum 40 négyzetméterig) minden beszélgetést behoz. A mikrofon jeleit fogó vevőnek egy kilométeres körzeten belül, nyílt terepen kell lennie. Ha épületek vagy dombok is vannak az adó és a vevő között, ez a táv egészen 100 méterig is lecsökkenhet.

### Poloskadetektor

Ez egy olyan készülék, ami minden frekvencián fel tudja fedezni a legtöbb fajta lehallgató mikrofon jeleit – viszont a parabolikus mikrofonokkal, a kábelezett mikrofonokkal és a lézermikrofonokkal nem tud mit kezdeni.

### Lehallgatásvédett telefon

Olyan telefonkészülék, ami biztonságos kapcsolatot hoz létre. Folyamatosan küld végig ellenőrző jeleket a kábelen, így felfedezi, ha valaki le akarja hallgatni a hívást. Ilyenkor figyelmeztető jelzést ad a beszélőnek, hogy az időben megszakíthassa a kapcsolatot, vagy más, kevésbé érzékeny témákra terelje a társalgást.

### Parabolikus mikrofon

A mikrofon egy parabolikus korong fókuszpontjában helyezkedik el. Legfeljebb 150 méteres távolságból be tudja hozni a hangokat (ehhez a korong optimális átmérője egy méter). Kisebb korong kisebb távolságot eredményez. A készülék elrejtethető egy autóban.

## Nyomkövető készülék

Ez is egy adó-vevő páros; az adón egy kis mágnes van, ezzel elhelyezhető a legtöbb járművön. Ennek a jeleit érzékeli aztán a vevő és pontosan be tudja mérni az adott jármű pozícióját, ha az nincs egy kilométer-nél távolabb. Poloskadetektorok észreveszik.

## Zajkeltő

A környezetében (egy szoba), minden rádiójelet megzavar, így használhatatlanná teszi az ott elhelyezett poloskákat.

## Telefonlehallgató poloska

Ezt a poloskát telefonok belsejében lehet elhelyezni. Rádióadó helyett egy mikrokozetta-felvevő is csatlakoztatható hozzá, így a poloskadetektorok nem fogják észrevenni. Ha a lehallgató felhívja a bepoloskázott telefont és egy külön jellel aktiválja a poloskát, akkor az le fogja játszani neki a rögzített hívásokat.

## Hogyan kerüljük el a lehallgatást

Jó módszer az, ha a beszélgetők közel ülnek egymáshoz, aztán jól felhangosítják a rádiót, vagy más hangos zajt keltenek, ami elnyomja a beszélgetésük hangjait, így tényleg csak ők maguk fogják hallani egymást. Az ilyen zajos felvételekből is ki lehet bontani a beszélgetést, ha a felvett hangokat különleges számítógépes programokkal elemzik ki, de ez nagyon drága és időigényes folyamat, ráadásul mindössze 10% esély van rá, hogy sikerül.

## Audio-vizuális eszközök

### Mini diktafon

Ez egy kis (nagyjából cigarettásdoboz méretű; álcázható is annak) magnó. Beépített mikrofonnal rendelkezik és mikrokozettát használ.

### Mini fényképezőgép

A mini kamera méretei folytán öngyújtónak vagy hasonló apróságnak is álcázható. Teleobjektívet vagy nagy látószögű lencsét egyaránt lehet tenni rá. Hagyományos mikrofilmet használ.

### Mini videokamera

Folyamatosan rögzít képet és hangot. Ez sem nagyobb egy cigarettásdoboznál, így könnyen elrejtethető. Van teleobjektívje és mikrokozettával működik.

## Számítástechnikai eszközök

### Hordozható számítógép

Kisebb diplomata-táska méretű komputer, 40-240 megabájt méretig terjedő merevlemezzel, 4-40 megabájt RAM-mal, a legtöbb program futtatható rajta. Elemről vagy akkumulátorról működtethető.

### Adatbázis-kezelő program

Ezzel a programmal szakszerűen és rendezetten lehet tárolni bármilyen nagy mennyiségű információt, mint például a Dél-Amerikai drogkereskedelemtől szerzett adatokat, vagy a J.F. Kennedy meggyilkolásával kapcsolatosakat. A legtöbb nagy adatbázis hálózati kiszolgáló számítógépeken található, amelyekre

telefonkábeles kapcsolattal csatlakozhatsz a saját gépeddel. A kapcsolatért fizetni kell. Némelyik adatbázis csak bizonyos körök számára hozzáférhető; a Játékmaster dönti el, hogy milyen adatbázisok használatára fizethetsz elő.

## Vírus

A vírus egy kis, nehezen észrevehető program, ami kívülről férkőzik be a számítógépekbe, ott másolatokat készít magáról, aztán tesznek valamit a géppel. Némelyik vírus csak idegesítő, de nem okoz kárt; pl. minden szerdán valamilyen szöveget jelenít meg a képernyőn. Mások viszont agresszívebbek; akár a merevlemezen tárolt összes információt is törölhetik, vagy komoly működési zavarokat idézhetnek elő a gépben. Olyan vírusok is vannak, amik igen hosszú ideig "lappanganak", mielőtt aktiválnák magukat; ezért ezekről még nehezebb kideríteni, honnan jöttek és mikor.

Aki vírust akar elhelyezni valaki másnak a gépén, annak telefonkábelben vagy lemezen kell odajuttatnia azt.

## Vírusirtó

Számos programot terveztek a vírustámadások kivédésére. Ezek általában kétféleképpen működnek:

1. Leellenőrzik az egész rendszert és ha találnak olyan vírust, amit ismernek, ki is irtják azt. Ez hatásos olyan vírusok ellen, amik már jó ideje forgalomban vannak, de teljesen újakkal nem tud mit csinálni.

2. Figyelik a processzor működését és figyelmeztetnek, ha bármi veszélyes és vírus-szerű aktivitást észlelnek. Ez minden féle és fajta vírus ellen hatásos, de jó 10%-kal lelassítja a gépet.

## Kódfejtő program

Ezzel dekódolhatóak a titkosított üzenetek. Ha elég időt és adatot kap, minden kódot fel tud törni.

## Információ-visszakereső program

Ez a program hatalmas adathalmazokat tud hatékonyan végignézni és kikeresni belőlük mindazokat a kulcsszavakat, számokat, vagy kódokat, amiket a felhasználó megad neki. Arra is használható, hogy nagy mennyiségű adathalmazok között összefüggéseket találjunk, de arra is, hogy különböző gépek és adatbázisok fájlljai között bukkanjunk összefüggésekre.

## Álcázó program

Elrejtí a kívánt adatokat, amiket aztán csak rendkívül alapos kutatással lehet megtalálni. Ez egy igen fejlett kódolási eljárás, ami nagyban meg tudja nehezíteni a hackerok munkáját, hiszen a keresett információ pusztán fellelése is gondot fog okozni nekik.

## Passzív kémprogram (trójai)

Ez egy igen kifinomult vírusfajta. Valamilyen ártalmatlan programmal együtt érkezik, amit a gépre telepítenek. Ezután számos adatot és információt lemásol a gépről és elrejtí egy titkos fájlba, amit a felhasználó nem lát. Valamivel később a kém küld egy másik lemezt vagy szalagot valami ártalmatlan dologgal, amit szintén be kell adni a gépnek. A kémprogram



ekkor áthelyezi a lopott adatot erre a lemezre vagy szalagra, amit aztán a kém visszaszerezhet.

Ezen programok némelyik változata még ennél is sokkal ravaszabb. Tegyük fel, hogy valaki egy biztonsági programot is futtat a gépén, ami a merevlemezén lévő összes adatot kódolja. Viszont amikor az illető használni akarja az adatait, arra az időre mindenképp dekódolnia kell őket, hogy érdemben tudjon dolgozni velük. A megfelelő kémprogram pedig kizárólag ekkor lép működésbe és a dekódolt információt menti el a láthatatlan fájljába, így megkíméli a kémet a kívánt információ dekódolásának fáradságos műveletétől.

### **Fejlett személyi számítógép**

A jelenleg elérhető legfejlettebb számítógépek processzora másodpercenként 30-40 millió műveletet képes végrehajtani. Ezek általában 68040-es, vagy Intel 80486 típusúak. Nagy merevlemezekkel rendelkeznek, amik akár az 1,2 gigabájtos méretet is elérhetik és belső memóriájuk 8 megabájt vagy több. Ezek a gépek nagy programokat és alkalmazásokat is tudnak futtatni.

### **Hacker-programok**

Számítógépes biztonsági rendszerek áttörésére használatos eszközök; számos kód- és védelmi rendszert meg tudnak kerülni. A minőségük és hatékonyságuk igen eltérő lehet; a Játékmester határozza meg a program képzettségértékét (ez általában 15), aztán eldönti, mekkora hatást kell elérnie a programnak az adott védőrendszeren való átjutáshoz. Ha elég magas hatást ér el, sikeresen bejut, ha nem, akkor nem csak hogy nem jut be, de még le is lepleződik.

## **Betörési eszközök**

### **Zárnyitó készlet**

Hagyományos zárok kinyitására alkalmas eszközök. A betörésben járatos karakterek ezekkel bármilyen normál ajtót kinyithatnak mindössze néhány másodperc alatt. Az e képzettségben járatlan karaktereknek sikeres MOZ dobásra van szükségük a sikeres zárnyitáshoz.

### **Széftörő**

Ez egy elektromos eszköz, amivel a páncélszekrények számkombinációit lehet megfejtani. A törőt rácsatlakoztatják a széfere és néhány perc elteltével a törő megjeleníti a nyitó kombinációt. Ezután már csak annyit kell tenned, hogy kinyitod a széfet.

### **Lézervágó**

Ez a szerszám erőteljes lézersugarat gerjeszt, amivel szinte bármilyen anyagot át tud vágni, még az acélt, a páncélozott üveget és a betont is. Csak bizonyos nagyon drága kerámiaötvözetek tudnak ellenállni neki.

### **Elektronikus riasztózavaró**

A legtöbb elektronikus riasztórendszert hatékonyan hatástalanítja, ha hozzá tud fénni (ergo a hatástalanítandó riasztószerkezeten kell használni). A hacker programokhoz hasonlóan ez is rendelkezik képzett-

ségértékkel (általában 15) és el kell érnie egy minimális hatást ahhoz, hogy kiiktassa a riasztót – a Játékmester dönti el, mennyi ez a minimum. Az elhibázott dobás egyenlő a riasztó aktiválásával.

### **Fényerősítő szemüvegek**

Felerősíti a meglévő fényt annyira, hogy a viselőjük gyér fényben is jól láthat. Teljes sötétségben azonban nem ér semmit.

### **Elektronikus zárnyitó**

Elektromos zárral felszerelt ajtók kinyitására használható eszköz. A záron kell alkalmazni, ami lehet egy kis, számkód beütésére alkalmas billentyűzet, hangfelismerő, de műanyag-kártya leolvasó is. A zárnyitó általában 15-ös képzettség értékkel rendelkezik és a Játékmester által meghatározott minimális sikert mindenképp el kell érnie ahhoz, hogy sikeresen elláthassa feladatát.

## **Kommunikációs eszközök**

### **Biztosított rádió adó-vevő**

Ez egy olyan adó-vevő, ami digitálisan védett formában küldi a jeleit és két másodpercenként frekvenciát vált a beállításainak megfelelően. Ha két ilyen rádiót összehangolnak és egyeztetik a kódokat, azokat gond nélkül, a megszokott módon lehet használni – és kívülálló számára gyakorlatilag lehetetlenné válik a forgalmazások lehallgatása.

### **Torokmikrofon/fülhallgató**

Vékony, bőrszínű mikrofon, amit a nyakra rögzítenek. A viselőnek nem kell hangosan beszélnie ahhoz, hogy meghallják, elég, ha csak a hangszálaival formázza meg a szavakat. A fülhallgató nagyjából inggomb méretű és a fül belsejében rögzítik, így kívülről nem látható.

A legmodernebb torokmikrofonokat sebészi úton ültetik be a nyakba, így azok csak röntgenvizsgálattal vehetők észre. Ezek ötször annyiba kerülnek, mint a hagyományos változat és sokkal nehezebb beszerezni őket.

## **Robbanószer**

### **Dinamit**

Nitroglicerín-alapú robbanószer, ami relatíve lassan ég és nagy gáztérfogatot teremt, ezáltal kiválóan alkalmas olyan helyzetekre, ahol nagy és sok anyagot kell semlegesíteni; például földet és sziklát építkezési munkálatok során.

### **Robbantó folyadék**

Hasonlít a kávéba vagy szódába tehető pezsgőhöz, de sokkal többet produkál egyszerű "pezsgésnél"! Bombakereső kutyák sem szagolják ki és az elektronikus robbanószer-detektorok se veszik észre. A folyadék akkor robban, ha erős áramtöltet vezetnek bele.

### **Plasti-ex**

Plasztik robbanószer, amit sem a kutyák, sem a detektorok nem fedeznek fel. Úgy néz ki, mint egy kis

süteménytészta-darab. Akkor robban, ha egy bizonyos hőfok fölé melegítik.

### Plasztikbomba

Plasztik robbanószer, ami nagyon gyorsan ég és kis gáztérfogatot teremt. Precíziós robbantásokra kiválóan alkalmas, mint például egy acélrúd semlegesítésére, páncélszekrények felnyitására, vagy egy betonpillér kettétörésére. Csak gyújtószerkezettel robbantható.

### Robbanószer-detektor

Ez a szerkezet a levegőt vizsgálja és megérzi, ha robbanószerekből származó molekulák vannak benne. A kutyaéhoz hasonlóan felismeri a robbanószert és riaszt. Folyékony robbanószereket és plasztikbombát nem vesz észre.

### K.O. gázbomba

Gyufásdoboz-méretű alkalmatosság. A belőle felszabaduló K.O.-gáztól öt méteren belül mindenki elájul.

### Gyújtók

Felrobbantják a robbanószereket.

## Vegyes

### Távolságmérő

Kézben tartható optikai távolságmérő eszköz, ami gyorsan leméri minden tárgynak a távolságát, amire fókuszálják.

### Sugárzásmérő

Radioaktív sugárzást mérő, kézben tartható eszköz.

### Infravörös távcső

Érzékeli az infravörös sugárzást, így még teljes sötétségben is észre lehet venni vele az élőlényeket.

### Fényerősítő távcső

Gyér fényben használható; szemcsés fekete-fehér képet ad, teljes sötétségben nem működik.

### Aktív álcázó ruha

Hagyományos álcázó ruhának látszik, de a környezetnek megfelelően változtatja a színét és a mintázatát. Nagyjából egy percbe telik, mire a ruha alkalmazkodik egy új háttérhez. Viselőjének minden kipárolgását magában tartja. +10-et ad a Rejtőzés és Lopakodás képzettségéhez.

### Passzív álcázó ruha

Hagyományos álcázó overál terepszínű mintázattal, amit természetes környezetben (erdő, növények, stb.) való rejtőzésre terveztek. Ilyen körülmények között +5-öt ad viselője Rejtőzés és Lopakodás képzettségéhez.

### Hazugságvizsgáló (poligráf)

Az alany pulzusát, vérnyomását és szívtevékenységét méri. Nyújthat némi segítséget annak felismerésében, hogy az alany igazat mond-e vagy sem. A szakértők megkérdőjelezzik az így kapott információ helyességét.

# Tapasztalat és gyakorlat

**M**inél hosszabb a karakterek karriere, annál több alkalmuk lesz rá, hogy fejlessék képzettségeiket és képességeiket. A Kultban erre két lehetőség kínálkozik: az egyik a tapasztalat, a másik a gyakorlás általi. Ezek ugyanúgy működnek az egyszerűsített karakterknél is, mint a részletesen kidolgozottaknál.

## Tapasztalat

Egy kaland sem múlik el anélkül, hogy közben ne tanulnál valamit. Talán sikeresen használtad némelyik képzettségedet, esetleg sikeresen túljártál egy megalomániás eszén, vagy arrébb tudtál emelni egy nehéz acélrudat a barátodról, akire az előzőleg ráesett. Szinte bármilyen kaland során teszel, lehetőséget nyújt rá, hogy utána fejleszd az értékeidet.

A kaland után a Játékmester mindenkinek kioszt valamennyi tapasztalati pontot, egy és hét között. A konkrét összeg attól függ, hogy milyen bonyolult volt a kaland és hogy ki milyen jól játszotta a szerepét. A

lenti táblázat megadja a Játékmesternek az irányvonalakat, de ha jónak látja, módosíthat az értékeken. Például megduplázhatja őket, ha úgy érzi, hogy a karakterek nem haladnak elég gyorsan.

A karakter résztvett a kalandban ..... 2 pont  
A kaland bonyolult volt ..... 3 pont  
A kaland nagyon veszélyes és nehéz volt ..... 5 pont  
Hiteles szerepjátékért járó plusz ..... +2 pont  
Gyenge szerepjátékért járó mínusz ..... -2 pont

A tapasztalati pontok kiosztására csak akkor kerüljön sor, amikor a kaland ténylegesen lezárult és ne minden játékkalkalom után. Ha a Játékmester hosszú kampányt tervez, nyugodtan felbonthatja több kisebb kalandra és ezek végeinél oszthat tapasztalati pontokat. Minden pont felhasználható arra, hogy egy képzettség vagy képesség értékét eggyel növeljük, de e képzettség értéke így sem haladhatja meg annak a képességnek az értékét, amitől függ – hacsak a játékos nem költ el érte még plusz két tapasztalati pontot,

hasonlóan a karakteralkotás "vásárlási" folyamatához.

Tapasztalati pontokból módosíthatod a kiegyensúlyozottságodat is. Ha az egyensúly negatív, 1:1 arányban csökkentheted tovább a pontjaidból, viszont ha növelni akarsz, akkor egy lépés két pontba kerül. Ha pozitív, akkor is 1:1 az arány, csak fordítva: ha csökkenteni akarsz, akkor két tapasztalati pontot kell költened egy pontért, növelni viszont 1:1 arányban növelheted.

A tapasztalati pontok elsősorban a képzettségeid fejlesztésére lettek kitalálva. A képességeid csak nagyon indokolt esetben növelheted belőlük; ha mondjuk valami nagyon hősiest tettél a kaland során, vagy ilyesmi. A Játékmesteré az utolsó szó ezen a téren is. Logikus, hogy azokra a képzettségeidre (és nagy néha esetleg képességeidre) költöd a pontjaidat, amelyiket használtad a kaland során, de tégy belátásod szerint.

A Megjelenés és a Műveltség képességek csak különleges körülmények között növelhetőek. A megjelenésed fejlesztéséhez az kell, hogy valami megváltoztassa a külsődet (például plasztikai sebészet, esetleg hosszabb ideje folyamatosan nagy gondot fordítasz a testápolásra, vagy ha korábban éltél drogokkal, végleg leszoksz azokról, stb.).

A Műveltségedet csak egyféleképp növelheted, mégpedig tanulás útján. Ez annyit tesz, hogy tapasztalatból nem növelheted a Műveltséged, csak gyakorlás által. 15-ig egy éves szakadatlan tanulás kell ahhoz, hogy eggyel növeld a Műveltséged. 15-ön felül már két évbe telik minden újabb lépés. Ez keménynek tűnhet, de ne feledd, hogy a tanulás nem csak a Műveltség értéket növeli, de egyben több képzettség fejlesztését is jelentheti.

## Gyakorlat

Kemény edzés útján is növelheted az értékeidet. Tanulhatsz tanártól, de egyedül is. A gyakorlat gyakran nehéz és költséges. A nem-tudományos képzettségeket csak 12-ig, a képességeket (a Műveltséget kivéve) pedig csak 15-ig lehet fejleszteni gyakorlással. Azon túl már a tapasztalatra kell hagyatkozni.

A gyakorlás sok időbe telik. Egy hónapos szakadatlan gyakorlás után (ami heti ötször nyolc órát jelent) kapsz egy tapasztalati pontot.

Ezeket a pontokat ugyanúgy használhatod, mint a kalandok után járókat (lásd fentebb). A Műveltség az egyetlen kivétel, amit csak legalább egy évi tanulást követően lehet fejleszteni (lásd fentebb).

A sikeres gyakorláshoz szükséged lesz azokra az eszközökre is, amiket a Játékmester elengedhetetlennek ítél; fegyveres képzettségeknél ez természetesen magát a fegyvert jelenti, testépítéshez konditermet, programozáshoz számítógépet, stb.

Ezen felül sikeres egódobásra is szükséged van ahhoz, hogy gyakorlásból tanulhass. Ez jelképezi az elszántságodat, akaraterődet és a tanuláshoz szükséges érdeklődést. Ha egy hónapnál többet tanulsz egy pontért, az esélyeid növekedni fognak. Minden plusz egy hét után levonhatsz egyet az egódobásodból. Ha a

Játékmester úgy látja jónak, a tanárod rátermettsége is befolyásolhatja az esélyeidet.

A tanulás és a gyakorlás nincs ingyen. Ha egyedül tanulsz, akkor csak a saját megélhetési költségeidet kell fizetned, de ha felfogadsz egy tanárt, megugranak a költségek. Egységes, átlag árakat adunk meg mindenféle gyakorláshoz, de a szorgalmasabb Játékmesterek ehelyett nyugodtan használhatnak valós árakat is – ha például valaki hetente ötször jár egy jó konditerembe és ott edző segítségét is igénybe veszi, az természetesen igen drága; ha magán kendő-órákat veszünk, az még inkább. Ha a tanulmányaidat egy közoktatási intézmény keretein belül is el tudod végezni, például úgy, hogy egyetemre jársz, akkor olcsóbbak lehetnek a költségek. Némely országokban ingyenes ugyan az oktatás, de ehhez előbb sikeresen át kell menni a felvételin, ami az évente jelentkező rengeteg leendő hallgató miatt nem könnyű.

Az egy hónapos tanítás árát 500 \$-ra becsüljük, és ehhez jönnek még a szintektől függő extra költségek is:

Jelenlegi érték 1 és 5 között van .....	+100 \$
Jelenlegi érték 6 és 9 között van .....	+200 \$
Jelenlegi érték 10 és 12 között van .....	+500 \$
Jelenlegi érték 13 és 15 között van .....	+800 \$

## Képességek gyakorlása

Következik néhány vezérfonal a Játékmesternek azt illetően, hogy mely képességek értékét milyen gyakorlatokkal lehet növelni. Ne feledd, hogy a Megjelenés nem növelhető gyakorlás által.

Mozgékonyág: számos tornagyakorlattal fejleszthető, gimnasztikával, de táncolással is. Némely sport, mint például a vívás és a tollaslabda szintén megteszik.

Erő: talán a leggyakrabban fejlesztett képesség. Súlyemelés, fekvőtámasz, és így tovább. Az a legjobb, ha egy modern konditerembe jársz, ahol a leghatékonyabb tréningeszközök állnak a rendelkezésedre.

Egészség: növelhető futással, biciklizéssel, úszással, de hosszas síeléssel is. A maratoni futás talán a legklasszikusabb állóképesség-fejlesztő tréning.

Megjelenés: tréning útján nem fejleszthető. A megjelenés érték fenntartása feltételezi az általános higiénia és testápolást; ha ezek el vannak hanyagolva, még időlegesen csökkenhet is az érték. Ugyanígy csökkenhet akkor is, ha pl. épp most másztál ki a csatornából.

Egő: a tréning a memóriára és akaraterőre fókuszál. A filozófia, a logika és a matematika egyaránt fejlesztik az Egőt, hasonlóan a meditációhoz, imádkozáshoz, koplaláshoz és a jógához.

Észlelés: ez olyasvalami, amit ritkán fejlesztenek aktívan, kivéve esetleg a vadászokat, madarászokat, ásványgyűjtőket és légi megfigyelőket. Az Észlelés

leginkább úgy növelhető, ha azokat a képzettségeket gyakoroljuk, amelyekhez szükséges a jó Észlelés.

**Karizma:** ez bonyolult, mivel a személyiség függvénye.

Részletekbe menően megtanulhatod az összes illemszabályt, de attól még nem leszel jellegzetes. Esetleg elképzeld, hogy valamilyen tréning növelje az önbizalmadat és a belátásodat (mint például pszichoanalízis, meditáció, imádkozás) és ezáltal a Karizmádat is. Ezt a Játékmester dönti el.

**Műveltség:** természetesen művelődés által növelhető.

A **Kult**ban ez attól függ, hány évet töltöttél iskolában. Egy adott tárgy egy évi folyamatos tanulása és magasabb szintre fejlesztése eggyel növeli a Műveltségedet, maximum 15-ig. Afölött már két év kell minden további lépéshez.

## Hősiességpontok

A hősöket arról lehet felismerni, hogy a leghajmeresztőbb helyzeteket is képesek túlélni. A könyvek és filmek tele vannak hősökkel, akik az utolsó pillanatban hagyják el az égő autót, épp időben a robbanás előtt, vagy épp akkor mozdítják el a fejüket, amikor az orvlövész meghúzza a ravaszt, esetleg mindössze egy hússzebbel átvészeli egy terroristámadást. A hősök hősiességgel halnak, hősiesség pillanatok közepette. Eltévedt lövedékek vagy ostoba balesetek nem szokták megölni őket.

A **Kult**ban minden játékos karaktert hősnek tekintünk. Hogy több esélyük legyen a túlélésre a durva és ellenséges környezetben (hogy élteben maradhassanak egész addig, amíg a Végzetük nem hívja őket), szerezhetnek hősiesség pontokat (HP).

Karakteralkotáskor tíz hősiességpontról indulunk. Később a kalandok során lehet újabbakat szerezni; hogy pontosan mennyit, az attól függ, hogy mennyire voltál bátor és hősiesség. A hősiesség hősök több hősiesség-

pontot kapnak, ez logikus, nem igaz? A következő táblázat útmutatóul szolgál a Játékmesternek a szereshető hősiességpontokat illetően:

A karakter túlélte a kalandot ..... 1 HP

A karakter bátor volt és ügyes ..... 3 HP

Minden hőstettért† ..... 2 HP

†Gyerekek kimentése égő házból, saját élet kockáztatása másokért, stb.

Hogyan lehet felhasználni a hősiességpontokat? Egyszerű. Javíthatod velük az elért hatásaidat vagy ronthatod az ellenfelét. Minden elköltött hősiesség pont után eggyel növelheted a saját hatásodat, vagy eggyel csökkentheted az ellenfeledét. A pontokat tetszés szerint elköltheted már a kockadobás előtt, vagy csak azután. De ne feledd, hogy a hősiesség pontok nem befolyásolják a siker esélyeit, csak a hatást módosítják, ha legalább a minimum siker már megvan.

Így lecsökkentheted az ellenfeled hatását annyira, hogy túlélj egy olyan találatot, ami amúgy halálos lett volna, vagy megnövelheted a saját sikeredet annyival, hogy átugorhass egy mély szurdok felett, megkapaszkodhass a szikla peremén és elkerülsz egy igen csúnya halálnemet.

A hősiességpontokkal javíthatod a képességedésaid esélyeit is. Minden elköltött pont egy lépéssel közelebb visz a sikerhez.

Ha egy hősiességpontot elköltöttél, az örökre elveszett. Levonódik és ha az összeset elköltötted, a kaland végéig kell várnod, amíg újabbakat kaphatsz.

Soha egy karakter se rendelkezhet 50 hősiességpontnál többel. Minden pont, amit afölött kapnál, egyszerűen eltűnik – ennél több segítséget nem kapsz a Hatalmaktól.

**Példa:** Gilbert 10 hősiesség ponttal kezdi a játékot.



# Az emberi- ségem túl

**A** mikor a hold felemelkedik a látbatár alól, érzem, ahogy vele együtt növekszik bennem egy különös éhség is. Felforr a vérem, az emberek megváltoznak a szememben. Eltűnnek a lelkeik és csak a húst, a vért, a bőrt és a táplálékot látom az élő testükben. Az utcákat járom, a sötét sikátorokat, ahol a szememet nem zavarja a fény. Ott várok, tűzlétrákon gubbasztva, vagy az árnyak közt, kukákban rejtőzve, várok az áldozatomra, aki mindig egy

fiatal férfi. Mindig olyasvalaki, akit már egy ideje kiszemeltem és észrevétlenül követtem. Amikor érzem, hogy ő az, lecsapok. Nem vagyok kegyetlen. Az első harapással megölöm. Amikor a vére lefolyik a torkomon és a fogaim a húsát marják, minden más eltűnik. Elfelejtetem, ki vagyok, nincsenek emlékeim, sem jövőm. Az első véráztatta harapás után már nem emlékszek semmire, amíg véresen és koszosan, keserű ízzel a számban fel nem ébredek az ágyamban.”

Olyan teremtmények járnak köztünk, egyszerű halandók között, akik csak félig emberek. Olyanok, akiket vad vágyak torzítottak el; ők a vérszomjas nosferatuk és farkasfattyak, az éjszaka gyermekei, a démonok odaátról. Ezek a lények általában a Játékmester kelléktárát gazdagítják és arra való, hogy még izgalmasabbá tegyék a játékot, de néha a történet megengedheti a félelmes játékos karaktereket is. Ebben a fejezetben megtalálhatóak az ezek megalkotásához szükséges információk. A Játékmester dönti el, hogy engedélyezi-e az éj gyermekeit játékos karakterként. A szabályok természetesen nemjátékos karakterek megalkotásához is használhatók.



Amikor megalkotjuk ezeket a lényeket, erőkkel és korlátozásokkal dolgozunk, amelyek sokban hasonlítanak a hagyományos karakterek előnyeire és hátrányaira. Az erők erősebbé és veszélyesebbé teszik a lényt, míg a korlátozások sebezhetővé teszik bizonyos behatásokkal szemben, vagy erős vágyakként jelentkeznek, amelyek hatására a teremtmény bizonyos körülmények között elveszítheti az önuralmát.

A korlátozások ugyanúgy csökkentik a kiegyensúlyozottságot, mint a hátrányok, viszont az erők nem növelik azt. A vérszomjjal, fényérzékenységgel, vadászösztönökkel és kriptakötöttséggel rendelkező személy kiegyensúlyozottsága akkor is -35 lesz, ha ezek mellett azért tud regenerálódni is, parancsoló a hangja és megnövekedett az ereje. Ez azt jelképezi, hogy az emberiségen túli lények nagy része közelebb él a sötétséghez és ezért könnyebben is borul fel a kiegyensúlyozottsága.

Egy emberiségen túli karakter kiegyensúlyozottsága sem lehet magasabb -25-nél. Még ha ennél magasabbra is emelkedhetne amúgy, akkor is meg fog rekedni ezen a szinten. Ez egészen addig érvényes, amíg a teremtmény rendelkezik bármilyen erővel vagy korlátozással.

A teremtmény ezek mellett rendelkezhet hagyományos előnyökkel és hátrányokkal is, de a hátrányokból származó pontokat nem fordíthatja előnyök vagy további képzettségek vásárlására. Azok a pontok, amiket nem erők szerzésére költ, egyszerűen elvesznek.

Ezek a szabályok alkalmazhatóak olyan lények megalkotására is, amelyek alapvetően emberek, de rendelkeznek bizonyos nem emberi jellemzőkkel. A személy egyéb vonatkozásainak leírása a szokványos módon történik.

Az alakváltásra képes teremtmények gyakran kapnak plusz erőket a felvett alakjuktól függően; ez nincs kihatással a költségekre. Még ha a teremtménynek csak karmai és csápjai is vannak, amikor teliholdkor alakot vált, akkor is meg kell fizetnie a "Természetes fegyverek" erő 5 pontnyi árát. Azon korlátozások pontjai is számítanak, amelyek csak az egyik alakra vonatkoznak. A Játékmester gondoskodjon róla, hogy a korlátozások és a hátrányok valóban érvényesüljenek és ne csak jelentéktelen számok legyenek a karakterlapon.

Ha játékos karakterek alkotására használjátok ezeket a szabályokat, nem árt, ha kigondoltok egy hihető hátteret is. A nem hétköznapi képességekkel rendelkező egyének java (bár nem mind) egyszerű emberként indult. Hogy mi változtatta meg, arra több lehetőség is elképzelhető. Talán "megfertőzte" az éj egy másik gyermeke, esetleg a saját vágyai és destruktív hajlamai elég erősek voltak ahhoz, hogy átforgalmazzák. Mindig kell lennie valaminek a karakter hátterében, ami megmagyarázza, hogyan lett azzá, ami. A Játékmester dönti el, mit engedélyez és mit nem.

**Megjegyzés:** Ahogy a **Kult** összes bármely aspektusára, úgy a Vérszomj, Kannibalizmus és Lélekszomj korlátozásokra is igaz, hogy ha nem vagytok benne teljesen biztosak, hogy minden játékos megfelelően tud viszonyulni ezekhez, akkor ne hozzátok be őket a játékba.

A következő archetípus irányvonalként szolgálhat egy olyan játékos karakter megalkotásához, aki az éj gyermeke.

## Az Éj Gyermeke

Nem vagy teljesen ember. Sűrű sötétség van benned, ami egyaránt megváltoztatta a tested és a lelked. Amikor a düh és a félelem túl erőssé válik benned, a tested átalakul valamivé, ami inkább állati, mint emberi. Kimész az utcákra, ártatlanokra vadászol és széttéped őket, és keresel másokat, akik olyanok, mint te. Nappal minden tőled telhetőt megteszel, hogy a lehető legjobban elrejtse nem emberi oldalad. Egyedül élsz és lehetőség szerint nem hagyod el házat nappal.

A Játékmester engedélyének függvénye, hogy kerülhet-e Éj Gyermeke karakter a játékba. Némely kampányok egész lényegét tönkretelhetik és a hangulatot is elronthatják.

**Hátrányok:** Depresszió, Rosszhírű, Életuntság, Halálos ellenség, Bosszúvágy, Átkozott, Üldözött, Elfojtott emlékek, Paranoia, Körözött, Hirtelen haragú, Mánia, Rémálmok, Tudathasadás, Skizofrenia, Béna

**Előnyök:** Fokozott éberség, Intuáció, Testérzék, Hatodik Érzék, Éhség/szomjúság/hideg/meleg/fájdalom/kínzás elviselése

**Sötét titkok:** bármelyik

**Foglalkozások:** munkanélküli, anarchista, általános munkás, író, éjszakai portás, tanuló

**Képzettségek:** foglalkozástól és háttértől függőek

**Példa:** Alfred Eldridge az éj gyermeke, egy nosferatu, aki háromszáz évvel ezelőtt született. Megalkotását a szokványos módon kezdjük. Először is szétosztjuk a száz képességpontot:

MOZ	13	EGÓ	15
ERŐ	15	KAR	15
EG	11	ÉSZ	8
MEG	16	MŰV	7

Következő lépésként összeválogatjuk a korlátozásait és az erőit. Alfred egy klasszikus nosferatu lesz, így ennek megfelelő korlátozásokot és erőket szedünk össze.

Korlátozás	Pontok
Vérszomj	15
Félelem vallási jelképektől	10
Fényérzékenység	15
Lélekszomj	15
Kriptakötöttség	10
Ezüstérzékenység	5
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>70</b>

Erő	Ár
Örök fiatalság	10
Parancsoló hang	15
Megnövekedett erő	15
Megnövekedett karizma	15
Fegyver-sebezhetetlenség	15
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>70</b>

A korlátozások és az erők ki vannak egyensúlyozva, így nem kell extra pontokat átvinnünk a normál előnyöktől és hátrányoktól, hogy azokkal fizessünk az erőkért. Mivel az erők nem növelik a kiegyensúlyozottságot, Alfred értéke most nagyon alacsony: -70. Az Ereje és a Karizmája megugrott 25-re, így ezeknek megfelelően újraszámoljuk a másodlagos képességeit.

De azt akarjuk, hogy Alfred ennél azért épeszűbb legyen, mivel rendkívül nehéz olyan karaktert kijátszani, akinek a kiegyensúlyozottsága ilyen mélyen van, ezért a képzettségpontjaiból veszünk neki néhány előnyt.

Előny	Ár
Művészi tehetség	10
Mágikus érzék	20
Hatodik érzék	15
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>45</b>

Ezek tehát negyvenöt felhozzák Alfred kiegyensúlyozottságát, egész -25-ig. Immár nagyon jó modorú nosferatunak számít, aki még a mágiához is konyít. Ennél magasabb ügysem lehet a kiegyensúlyozottsága, hiszen ő az éj gyermeke.

A Játékmester úgy véli, hogy aki 300 évet megélt, az többet érdemel a szokásos 150 képzettségpontnál, ezért 200-at ad Alfrednak. Így tehát még mindig van 155 pont, amiből vehetünk neki képzettségeket (miután az előnyök 45-öt elvittek), így össze is válogatjuk a hozzá illőket:

Képzettség	Képesség	Érték	Pont ár (módosítva)
Etikett	25	15	15
Francia	15	15	15
Csábítás	25	20	20
Kapcsolathálózat:			
nosferatuk	25	10	10
Autóvezetés	8	8	8
Főzés	15	15	15
Festés és rajzolás	15	20	15 (művészi teh.)
Kézifegyver	13	13	10 (alap képz.)
Fegyvertelen harc	25	20	17 (alap képz.)
Lopakodás	13	13	10 (alap képz.)
Kard (rapír)	25	13	20 (alap képz.)
<b>ÖSSZESEN</b>			<b>155</b>



Most már csak a felszerelést kell összeválogatni Alfrednek. Mivel ő művész és műkereskedő, ezért más művészeknél magasabb az életszínvonala, mégpedig hatos. A 300 éves élettörténete még hiányzik, ezt részletesen ki kell dolgozni.

## Korlátozások

A korlátozásokból származó pontok kizárólag erők szerzésére fordíthatóak, minden felesleges pont törlődik. A kiegyensúlyozottság pontonként eggyel csökken.

Korlátozás	Pontok
Vérszomj	5/15
Jelképkötöttség	10
Kriptakötöttség	10
Vadászösztön	5
Kannibalizmus	15
Külső erő foglya	10/20
Tűzérzékenység	10
Áramérzékenység	10
Félelem vallási jelképektől	10
Ezüstérzékenység	5
Fényérzékenység	15
Irányítatlan alakváltás	10
Embertelen megjelenés	10
Lélekszomj	15
Csillagok foglya	10

### Vérszomj Pontok: 5/15

A teremtmény számára a vérszomj nem valamiféle elmezavar, hanem valós testi szükséglet. A korlátozás akkor ér öt pontot, ha bármilyen vér megteszi (tehát állatoké is), és akkor 15-öt, ha csak az emberi vér felel meg; és az emberek közül is csak azoké, akik szexuálisan vonzóak a teremtmény szemében. Függetlenül attól, hogy melyik változatot választod, a vért mindig frissen, közvetlenül az áldozat testéből szívva kell inni. A teremtménynek napi két pint vérre van szüksége. Ha ehhez nem jut hozzá, az egészsége naponta eggyel csökken; ha eléri a nullát, a teremtmény meghal. Ha újra elkezd vért inni, mielőtt az egészsége nullára csökkenne, naponta egy pontot szerezhet vissza.

### Jelképkötöttség Pontok: 10

A teremtmény életereje egy jelképhez kötődik. Ez a jelkép bármi lehet; egy ékszer, egy épület, de akár egy tetoválás más valaki testén. Ha a jelkép megsérül, akkor a teremtmény is. Ha a jelkép megsemmisül, a teremtmény is elpusztul. Ez a kötöttség olyan lényeknél gyakori, akikben más módon nehéz kárt tenni, mert például regenerálódnak, vagy sebezhetetlenek.

### Kriptakötöttség Pontok: 10

A teremtmény kénytelen naponta legalább tíz órát a föld alatt tölteni, lehetőség szerint a saját sírjában. Ez

olyan teremtményeknél gyakori, akik egyszer már meghaltak és most saját halálukból merítenek erőt. Ezért napról napra vissza kell menniük a sírjukba és újra meg kell halniuk. Ha ezt elmulasztják, az egójuk naponta eggyel csökken, amíg teljesen el nem vesztik az eszüket. Az egóvesztés ideiglenes; ha ismét tíz órát tölt a sírjában, visszakapja pontjait.

### Vadászösztön Pontok: 5

A teremtményt agresszív vadászösztön tartja a markában. Nem tud uralkodni magán, ha megfelelő préda kerül a hatáskörébe; ilyenkor mindent megtesz, hogy levadássza és megölje azt. A vadászösztön mindig egy bizonyos áldozattípushoz kötődik – általában valamilyen emberhez. Némely teremtmény csak bizonyos időszakokban érzi az ösztön sürgetését, pl. reggel vagy éjjel. A Játékmester dönti el, hogy a teremtmény ellen tud-e állni, a készletének, ha megtalálta és csapdába ejtette áldozatát.

### Kannibalizmus Pontok: 15

Ez a korlátozás, akárcsak a Vérszomj, nem csak egy elmezavar vagy beteg megszokás, hanem testi szükséglete a teremtménynek. A Játékmester dönti el, hogy a húsnak frissen leölt áldozatból kell-e származnia, vagy a kannibál tartalékokat is felhalmozhat-e a hűtőben. Ahogy a vérszívó, úgy a kannibál is elveszít egy egészségpontot minden nap, amikor nem evett emberhúst. Ha aztán újra elkezd enni, naponta egy EG pontot nyerhet vissza.

### Külső erő foglya Pontok: 10/20

A teremtmény egy nem emberi, természetfeletti erő irányítása alatt van. Ez lehet egy félisten, vagy egy démon, valamilyen nem megszemélyesített erő, de akár maga Astaroth is. A korlátozás tíz pontot ér, ha a teremtmény csak szolgálja ezt a hatalmat, de közben megőrzi a saját akaratát. He teljesen a külső erő befolyása alatt áll, akkor húszat.

### Tűzérzékenység Pontok: 10

A tűz megrémiszi a teremtményt és jobban is égeti, mint másokat; ilyen esetekben +10 adódik a tűz hatásához és a sebzés is ennek megfelelően fog módosulni. Nem tudja rávenni magát, hogy tüzet gyújtson, vagy hogy fáklyát tartson. Ha túl közel kerül egy nagyobb tűzhöz, megszedül és émelegni kezd.

### Áramérzékenység Pontok: 10

A teremtmény nem állhatja az elektromosságot. Ha túl közel kerül bekapcsolt elektronikai eszközökhöz, szédülni és émelegni fog. Még akkor is kényelmetlenül érzi magát, ha elektromos fényvel világított helységben van. Ha elektromos töltést vezetnek a testébe, +10 adódik a szokásos sebzés hatásához.

### Félelem vallási jelképektől Pontok: 10

A teremtmény testi szenvedést érez, ha saját kultúrájának vallási jelképeivel kerül szembe. Az európai démont nem fogják zavarni a hindu jelképek, hacsak története során nem került hosszabban kapcsolatba ezekkel, de ha megpillant egy keresztet,



máris szédülés és emelygés lesz úrrá rajta. Ha még hozzá is ér a jelképhez, olyan sérüléseket fog szenvedni tőle, mintha forró vashoz ért volna. A teremtmény képtelen belépni templomokba és szent helyekre.

**Ezüst/réz/vasérzékenység** **Pontok: 5**

A teremtményre az adott fém közelsége önmagában még nincs semmilyen hatással, de ha ez a fém sérülést okoz neki (ha például eltalálják egy ilyen fémből készült fegyverrel), akkor azt kétszeres erősségüként fogja elszenvedni.

**Fényérzékenység** **Pontok: 15**

A teremtmény nem bírja az erős napfényt. Túl sok energiát merít belőle és túlmelegszik. Teljes erejű nappali fényben percenként tízzel csökken a kitartása. Ha az ég felhős, egy pontot veszít percenként. Ha a kitartás nullára csökken, a teremtmény összeesik és teljes napsütésben percenként eggyel, míg felhős ég esetén tíz percenként eggyel fog csökkenni az állóképessége. Ha eléri a nullát, a teremtmény meghal; ha viszont még időben elviszik egy sötét helyre és ott tölt 24 órát, minden veszteségét visszanyeri.

**Irányítatlan alakváltás** **Pontok: 10**

A teremtmény emberi alakján kívül rendelkezik még egy állattal is, ami akkor tör elő, ha a teremtmény erős érzelmeket érez (pl. extázis, gyűlölet). Egy sikeres Egó dobás kell a visszaváltozáshoz.

**Embertelen megjelenés** **Pontok: 10**

A teremtmény külseje teljesen embertelen, ráadásul olyan mértékben, hogy csak egy mindent elfedő öltözettel lehet elrejteni. Ez nem csak torz emberi megjelenést jelent, hanem valami teljesen embertelen pluszt is, mint például világító szemek, csápok, plusz végtagok, egy harmadik szem a homlok közepén, vagy a nyakon, egynél több fej, szarvak vagy farok.

**Lélekszomj** **Pontok: 15**

Ahogy a vérszívó vérre szomjazik, úgy a lélekivó a lélekre. Elfogyasztja mások életerejét és miután végzett, az áldozat teste már csak egy üres héj lesz. Ez gyakran szoros kapcsolatban áll a szexszel. A teremtmény a szeretőiből szerzi az erejét. Minden héten az egója és állóképessége összegének megfelelő pontnyi energiát kell szívnia áldozatából. Egy orgazmus során ennyi pontot von el a partnerétől, akinek ezáltal csökkenni fognak a képességei. A veszteség normál körülmények között egyenlő mértékben oszlik el az áldozat összes képessége között, de az is lehetséges, hogy csak egy képességből vonódjon le az összes; ha ez eléri a nullát, az áldozat meghal. Az ilyen pontveszteségek minden esetben maradandóak. Ha a lélekivó nem kapja meg a heti ellátmányát, 1d5-öt veszít az egójából; ha elég sok hét telik el "lelki táplálék" nélkül és az egó eléri a nullát, a teremtmény meghal. Az elveszett pontok visszaszerezhetőek az új szeretőtől.

**Csillagok foglya** **Pontok: 10**

A teremtmény életét asztrológiai események urálják. Teliholdkor átváltozhat valamivé és indulhat vadászni, vagy egy külső erő befolyása alá kerülhet

minden alkalommal, amikor a Szíriusz a horizont fölé emelkedik, vagy irányíthatatlan rettegés foghatja el bizonyos égitestek együttállása alkalmával. A Játékmester dönti el, hogy elég komoly-e a korlátozás ahhoz, hogy tíz pontot érjen. Ha úgy véli nem, akkor csak ötöt ad.

## Erők

Az erők a korlátozásokból és a hátrányokból származó pontokért "vehetőek meg", de képzettségpontokat nem lehet rájuk fordítani. A kiegyensúlyozottságra semmilyen hatásuk nincs.

Erő	Pont ár
Parancsoló hang	15
Örök fiatalság	10
Megnövekedett képesség	15
Méregellenállás	10
Infralátás	5
Természetes fegyverek	5
Tűz-sebezhetetlenség	10
Áram-sebezhetetlenség	10
Sugárzás-sebezhetetlenség	10
Fegyver-sebezhetetlenség	15
Gyors reakciók	15
Regeneráció	10
Védelmező bőr	10
Fokozott érzékek	10
Telekinézis	10
Telepátia	15
Végtelen kitartás	10

**Parancsoló hang** **Ára: 15**

A teremtmény képes olyan különös hangzással beszélni, amire mindenki odafigyel és aminek mindenki engedelmeskedik. Ennek feltétele, hogy értsék a nyelvet, amin a teremtmény beszél. Ha nem értik, akkor csak azt érzik, hogy engedelmeskedniük kellene, de nem fogják tudni, mit is kéne tenniük. A parancsoló hangnak akkor lehet ellenállni, ha a leendő áldozatok sikeresen az Egójuk fele alá dobnak. Ha a parancs olyasvalami, amit soha nem tennének meg önszántukból, mint például öngyilkosság, akkor a teljes Egó értékük alá kell dobnuk. Ha a teremtmény valakit nem tudott engedelmességre bírni egy paranccsal, egy másikkal még sikerülhet neki, de ugyanazzal már nem.

**Örök fiatalság** **Ára: 10**

A teremtmény nem öregszik. Döntsd el, mikor született; ez bármikor lehetett. Az erő nem ruházza fel több képzettséggel vagy magasabb képesség értékekkel, csak éppen soha nem fog megöregedni vagy természetes okok miatt meghalni.

**Megnövekedett képesség** **Ára: 15**

A teremtmény valamelyik képessége kivételes szintre fejlődött. Ezt a bizonyos képességet növel meg tízzel és számítsd újra a másodlagos képességeket ennek megfelelően.

**Méregellenállás** **Ára: 10**

Semmilyen mérgező anyag sincs hatással a teremtményre. Az erő csak az elfogyasztott mérgekre van hatással, tehát ha a teremtmény plutóniumot eszik, abba nem hal bele, de attól még ugyanúgy érzékeny lesz a radioaktív sugárzásra, mint bárki más.

**Infralátás** **Ára: 5**

A teremtmény színékként láthatja a hősugárzást. Ezzel nem csak teljes sötétségben láthat, de nappal is észreveheti a hőforrásokat. Ez az erő gyakran a vadászösztrónnel együtt, vadászat közben jelentkezik; ilyenkor afféle csóllátásként üzemel, aminek a fókusza a prédán és a környékén van, míg a perifériális látás csökken.

**Természetes fegyverek** **Ára: 5**

A teremtmény karmokkal, agyarakkal, csápokkal, farokkal, szarvakkal, vagy más hasonló adalékkal rendelkezik, amit hatékonyan használhat fegyverként. A természetes fegyverek sebzései a következők:

Fegyver	karcolás	könnyű seb	súlyos seb	halálos seb
Agyarak	1-6	7-12	13-17	18+
Karmok	1-8	9-14	15-19	20+
Csáp	1-7	8-13	14-18	19+
Farok	1-6	7-13	14-17	18+
Szarvak	1-5	6-12	13-16	17+

**Tűz-sebezhetetlenség** **Ára: 10**

A teremtményre a hő semmilyen formája sincs káros hatással. Akár forró magmában is fürödhet, attól sem lesz baja. Ez az erő a pokoli és más dimenzióbéli lények között rendkívül gyakorinak számít.

**Áram-sebezhetetlenség** **Ára: 10**

A teremtményre nem hat az elektromosság. Több millió voltot is rákapcsolhatsz és attól sem lesz semmi baja.

**Sugárzás-sebezhetetlenség** **Ára: 10**

Semmilyen sugárzás nem hat a teremtményre. Gond nélkül élhetne egy atomeróműben és alhatna plutónium ágyon.

**Fegyver-sebezhetetlenség** **Ára: 10/15**

Csak egy bizonyos fajta fegyver sebzí a teremtményt, az összes többi hatástalan ellene. Elképzelhető például, hogy a kardok és török rendszeren sebzik, de a lőfegyvereket fel sem veszi – vagy fordítva. Tíz pontért a teremtmény csak a fele sebzést szenved el a többi fegyvertől, tizenötért teljes védeltséget élvez velük szemben. Viszont mindig elég tágnak kell lennie annak a fegyverkategóriának, ami képes kárt tenni benne, tehát például éles közelharc fegyverek, minden lőfegyver, vagy minden zúzófegyver – soha nem lehet csak egy bizonyos fegyver, mint például a kerámiatörök. Egy teremtmény sincs biztonságban az

összes fegyvertől. Mindig van valami, még ha csak egy ezüst tör is, ami meg tudja ölni őket.

**Gyors reakciók** **Ára: 15**

A teremtmény szinte mindig megelőz mindenkit. Minden harci fázisban kap egy extra cselekedetet és +5-öt a kezdeményezésére. Ezen felül 20-as alapértéssel indul Kitérésből.

**Regeneráció** **Ára: 10**

Ha a teremtmény megsérül, természetellenesen gyorsan fog gyógyulni – háromszor olyan gyorsan, mint bárki más. Használd a szokványos gyógyulási szabályokat, de az időtényezőket harmadold. A sebek sosem fertőződnek el.

**Védelmező bőr** **Ára: 10**

A teremtmény bőre nagyon kemény, ami úgy védelmezi, mintha egész testen golyóálló öltözetet viselne. A bőr látszhat normál emberi bőrnek is, de akár hullószerűen pikkelyesnek is. Lásd a páncélokkal foglalkozó fejezetet azt illetően, hogy a golyóálló mellény milyen védelmet nyújt.

**Fokozott érzékek** **Ára: 10**

A teremtmény különösen éles hallással, látással, szaglással, ízléssel és tapintással rendelkezik. Felveszi a versenyt a vérebekekkel, elég jól lát sötétben is, a tapintására olyan mértékben hagyatkozhat, mint a vakok és azonnal felismer minden ízt. Ha viszont túl erős behatások érzik az érzékeit, mint például robbanások és erős fényvillanások, akkor meg fog szédülni.

**Telekinézis** **Ára: 10**

Ez egy pszionikus erő. A teremtmény pusztán a gondolataival tud hatni a tárgyra. Felemelheti és el is dobhatja őket. Maximum annyi kilónyi súlyra tud hatni, amennyi az Egója és a maximum mozgatási sebesség és ennyi lesz – méter per másodpercben.

**Telepátia** **Ára: 15**

A teremtmény tud olvasni mások gondolataiban és a saját gondolatait is kivetítheti másokra. Ez csak akkor működik, ha a célpont látható, vagy ha a telepata nem csak nagyon jól ismeri a célalanyt, de már korábban is létesített vele telepátikus kapcsolatot. Azok, akiknek éppen olvassák a gondolatait, éreznek valami "jelenléte" a fejükben, de nem tudják lenyomozni, hogy honnan jön. Viszont ha sikerül az Egód fele alá dobnod, blokkolhatod a telepata kapcsolatát, így az nem tudja tovább olvasni a gondolataidat és a sajátjait se küldheti át neked. A teremtmény egyszerre csak egy személlyel állhat telepátikus kapcsolatban.

**Végtelen kitartás** **Ára: 10**

A teremtmény kitartása soha nem csökken. Örökké futhat vagy úszhat, tizenkét napot megszakítás nélkül végigharcolhat, vagy nevetségessé teheti a világ legjobb maratoni futóit is és mindössze napi két óra alvásra van szüksége.

*Az Örüilet*

**KÖR**





# Találkozás a rémségekkel

**H**olttestek heverték szerteszét a padlón, sápadt, kicsavarodott tetemek, s mindegyik nyakán egy-egy kerek lyuk. A levegő az ammónia keserű szagától volt terhes. Lassan lépkedtünk a bomályos teremben. Erősebb lett a bűz. Az ablaknál valami megmozdult az árnyak közt. Egy ismerős alak lépett elő.

“Karl!” zibálta Natasa, s hátrabökölt.

De elkésett. A szőke óriás előrenyúlt egyik karjával, megragadta a haját, s maga felé

rántotta. Kítátotta száját, mintha kiáltani készülne, ám ebelyett valami kitolakodott a száján. Egy félig áttetsző szívószerv, ami egyre hosszabb lett, s Natasa nyakába hatolt. Egy kicsit megrándult, aztán bénultan elernyed. A tömlő megduzzadt, amint megtelítődött a vérrel. Karl szemei vörösbe fordultak, s sápadt arca kipirult, amint kiszipolyozta áldozatából az életet.

Hirtelen kiürült az elmém. Megfeledkeztem a többiekről, s majdnem meglepve vettem észre,

*hogy futok. Láttam, amint felém lódul a folyosó, lerobogok a lépcsőn, ösztönösen felemelem a kezem, hogy megvédjem arcomat, amint az utcára gázolok a bezárt üvegajtón keresztül. Futottam a sugárúton, s félúton jártam az operaház felé, amikor a pánik eléggé*

*lecsillapult abboz, hogy megálljak. Még mindig rémült voltam, vadul vert a szívem. Valamire nagyon szükségem volt, hogy segítsen megnyugodni – egy erős italtra, egy pirulára, akármire. A többiek is elintézik, ahogy tudják. Én a bár felé botladoztam, ami úgy látszott, nyitva volt.*



rémülettel történő találkozás az az ismeretlennel történő összeütközés, amibe mindazok a dolgok beletartoznak, amiket az elménk és az idegrendszerünk képtelen feldolgozni. A sokknak lehetnek természetes okai, például egy baleset, egy küzdelem vagy más egyéb hirtelen történő, vagy erőszakos esemény. Vagy ez a természetfölöttivel történő találkozás eredménye is lehet; olyan események vagy teremtmények, amikkel az emberi ész képtelen megbirkózni. A sokk nemcsak az ismeretlentől és a váratlantól való félelem. Ez majdnem ilyen gyakorisággal a kibírhatatlan mértékű fájdalom és idegesítő események hatására történő fizikai reakció.

Egy rémséges esemény hatására fellépő első reakció a sokk; felkiáltunk és sikoltunk, elájulunk, pánikba esve elfutunk vagy katatóniás apátiába esünk. Ha a kiegyensúlyozottságod negatív, a sokk hatására a hátrányaid veszik át az irányítást. Képtelen vagy racionálisan cselekedni. A rémséges események valódi veszélyeit nem az ismeretlennel történő találkozás jelenti; az csak a katalizátor. A valódi veszélyt a benned rejtőző sötétség jelenti, amint a sokk hatására a felszínre bukik.

Erős Egóval és pozitív kiegyensúlyozottsággal úrrá lehetsz félelmeden, s jobb helyzetben leszel a helyzet megoldásánál.

## A rémséges esemény

Az Egó értéked határozza meg, hogyan viszonyulsz a rémséges eseményeket. Egódobást teszel, hogy meglásd, sokkos lettél-e, vagy sem. Ha a dobás sikeres, súlyosabb dolgok nélkül megúsztad. Habozhatsz és megijedhetsz, de továbbra is te irányítod tetteidet. Az Egódobást a rémisztő helyzet típusa módosíthatja. A téged személyesen érintő dolgok sokkal rémisztőbbek. Azok a dolgok, amiket már megtapasztaltál, vagy nem érintenek személyesen, könnyebben feldolgozhatóak.

Lehetetlen minden olyan helyzetet felsorolni, amiktől sokkos állapotba kerülhetnek a játékos karakterek. A Játékmester gyakorlati érzékére van szükség, hogy megállapítsa, mikor van szükség egy Egódobásra. Ha olyan gyakran kell dobálni, hogy szinte már rutinszerűvé válik, akkor elvesz az a tulajdonsága, ami a játék horrorérzetét megteremti. Jobb szétszórni a rémisztő eseményeket, így tényleg rémületessé válhatnak. Ha egy kalandban sok a harc, akkor csak a szélsőséges helyzetekben szükséges a rémületdobás, pl. amikor sok ember meghal és sok vér folyik.

Itt szerepel néhány példahelyzet, amikor általában szükség van egy Egódobásra. A dobás néhány lehetséges módosítóját is feltüntetjük a helyzeteknél. A módosítókat a kockadobásra kell alkalmazni. Egy pozitív módosító (+) megnehezíti a helyzetet, a dobás eredménye nagyobb lesz, s nehezebb lesz az Egó értékét, vagy annál kevesebbet dobni. Egy negatív módosító megkönnyíti a dolgot, hogy az Egó értékét, vagy kevesebbet dobj.

Mindezekről eltekintve van néhány általános módosító, ami minden rémisztő helyzetre alkalmazható. Ezek a helyzethez és a karakterekhez lettek igazítva. Ha a helyzet közvetlenül egy hátrányhoz kapcsolódik, pl. egy ophiofóbiás karakter, aki egy kígyóverembe esik, a hátrány pontjait hozzáadja az Egódobáshoz. Ha egy személyt arra kényszerítenek, hogy előnyei ellen cselekedjen, pl. pacifista létére ölnie kell, az előny pontjait add a dobás eredményéhez. Egyéb dolgok, amik befolyásolják a dobást, az a helyzet, ahogy belekeverednél a dolgokba, s számítottál-e rá. Azoknál a lényeknél, amik találkozás esetén módosítják a rémületdobást, a leírásukban szerepel a módosító.

## Általános módosítók

Hátránnyal való kapcsolat: + a hátrány pontértéke.

Előnnyel történő összeütközés: + az előny pontértéke.

Váratlan esemény	+5
JK-t érintő esemény	+10
Az esemény sérti a JK értékítéletét	+5
Az eseményre felkészült	-5

## Események és helyzetek

Szörnyekkel vagy természetfeletti lényekkel történő találkozás

A szörny Egója	változó
Közeli találkozás	+5

Gyilkosság és erőszak

Közeli barát bántalmazásának tanúja	+0
Közeli barát meggyilkolásának tanúja	+5
Mások bántalmazásának tanúja	-10
Mások meggyilkolásának tanúja	-5
Valakit bántalmazni	+5
Gyilkosságot elkövetni	+5
Bántalmazás közben	+5
Profik által kínozva	+5

### Baleset vagy hirtelen erőszakos incidens

Sérülés nélkül megtapasztalni	+0
Közeli barát súlyos sérülésének/ halálának tanúja	+5
Baleset tanúja	-10
Balesetben megsérülni	+5

### Harc

Súlyos sérülés	-5
Mások meggyilkolása	+5
Könnyű sérülés	-10
Közeli barát súlyos sérülésének/ halálának tanúja	+5

### Nemi erőszak

Közeli barát erőszakolásának tanúja	+5
Idegen megerőszakolásának tanúja	-10
Megerőszakolás közben	+10
Erőszakot elkövetni	+5

### Természetfeletti esemény vagy hely

Fizikai hatások saját magadon	+5- -10
Közeli barát másságának leleplezése	+0- -5

**Példa:** Gilbert találkozik Karllal, a nosferatuval, Párizs hercegeivel. Látja, amint Karl kiszipolyozza Natasa vérével, s Egódobást kell tennie. Gilbert Egója 15. Egy olyan helyzettel került szembe, ahol látja, amint egyik közeli barátját oly módon gyilkolják meg, ahogy azt sohasem tudta volna elképzelni. Ez +5-öt ad a dobáshoz. 12-t dob, ami rendes esetben sikert jelentene, ám a +5 módosító miatt az eredmény 17; elbukja és besokkol. A Játékmester 1k5-öt dob, hogy megnézze, mi a hatás. Az eredmény 4. Gilbert örült pánikban elfut.

## Reakciók

Bárki, aki egy rémisztő hatásra elvételi az Egódobást, sokkos állapotba kerül. Az első sokk egy fizikai reakció. Ha a kiegyensúlyozottságod semleges vagy negatív, a fizikai sokk teljes erejével csap le rád. Ha a kiegyensúlyozottságod pozitív, irányíthatod vagy megszakíthatod a sokkot. A sokk áldozata a következő reakciók egyikét fogja mutatni:

1. sikoltozik
2. zokog
3. elájul
4. elfut
5. katatóniás sokk

Válassz egy olyan reakciót, ami a helyzethez és a karakterhez illik. Másik változatként dobhatsz 1k5-öt, hogy megkapd az eredményt. Semleges vagy negatív kiegyensúlyozottság esetén a fizikai sokk 1k20 percig tart. Ha a sokkoló eredmény komoly fizikai fenyegetéssel jár, a játékos a fizikai veszély elmúltáig halaszthatja a sokkot, ha sikerül neki egy második, módosítatlan Egódobás.

## Pozitív kiegyensúlyozottság

A pozitív kiegyensúlyozottság jó védelmet nyújt a rémisztő hatásokkal szemben. Ha az egyensúlyod pozitív, nem áll fenn a veszély, hogy a sokk előhozza hátrányaidat, s a tudatalattid által lennél irányítva. A fizikai sokktól is kevésbé szenvedsz, amint az az alábbi táblázaton bemutatásra kerül. +15 és +44 közt -5 módosítót szenvedsz a képzettségdobásaidra. +45-től felfelé minden képzettséget rendszeren lehet használni.

Egyensúly	Sokkhatás
0	Az előbbieket szerint kerül sokkos állapotba. Hátrányok nem lépnek működésbe.
+15	A sokk ellenére is cselekedhet. -5 minden képzettségre.
+30	Sikeres Egódobással megszakíthatja a sokkos állapotot.
+45	1 percig enyhe sokk. Képzettségekre nincs büntetés.
+60	Csak egy pillanatot habozik.
+75	Nem kerülhet sokkos állapotba, s nincsenek rá hatással a rémisztő események.

## Negatív kiegyensúlyozottság

Negatív kiegyensúlyozottsággal érzékenyebbé válsz a rémisztő helyzetekre. Még rendes esetben is egy óceánnyi sötétség rejtezik benned, amit képtelen vagy befolyásolni. Az, hogy vész helyzetben elveszted az irányítást, beépült pszichológiai jellemképedbe. Amikor elbukod az Egódobást, s sokkos állapotba kerülsz, minden hátrányod felbuggyan lelked sötét zugaiból, hogy átvegyék feletted az irányítást. Erre azonnal sor kerül, amint a sokk első fizikai hatásai alábbhagynak. Hogy tudod-e irányítani ilyen helyzetben a hátrányaidat, az a negatív kiegyensúlyozottságod mértékétől függ, amint az az alább következő táblázaton látható:

Egyensúly	Sokkhatás
-15	A hátrányok egy sikeres Egódobással kézben tarthatóak.
-30	A hátrányokat mások rábeszélésének hatására uralni lehet.
-45	Egódobás szükséges, hogy ne okozz magadnak, vagy másnak fizikai sérülést.
-60	A hátrányok irányíthatatlanok.
-75	A hátrányok irányíthatatlanok, fizikai elváltozások történnek.

Sokkos állapotban teljes mértékben a hátrányaid irányítanak, amik sokkal súlyosabb formát öltenek, mint rendszeren. Eltorzítják a valóságról alkotott képedet és irányítják tetteidet. Alább közlünk néhány tippet, hogy hogyan lehet kijátszani a hátrányokat és megszorításokat. A karakter összes hátránya működés-

be lép, s lehetséges, hogy egymásnak is ellentmondanak, ami zavarodottságot, depressziót, vagy még irracionálisabb viselkedést eredményez. Amíg a sokk tart, az előnyök eltűnnek.

Hátrányaid hatása alatt maradsz, amíg egy sikeres Egópróbával erőt nem veszel magadon. Az első kísérletet rögtön a fizikai sokk elmúltával megetheted. Ha ez nem sikerült, a -30-ig terjedő kiegyensúlyozottságú karaktereknél naponta kétszer próbálkozhatsz, a -30-on túl lévő karaktereknél naponta egyszer.

Az Egódobást a kiegyensúlyozottság is befolyásolja. Minél kisebb, annál nagyobb a veszélye, hogy sosem leszel úrrá tudatalattidon.

## Az Egódobás módosítói

Egyensúly	Módosító
-15	+3
-30	+5
-45	+7
-60	+10
-75	+15

Ha az Egód olyan alacsony, hogy képtelen vagy visszanyerni uralmad hátrányaid fölött, véglegesen megőrültél. Csak az olyan hosszútávú terápiák hozhatnak vissza a rendes lelkiállapotba, amik megnövelik az Egódat, vagy eltüntetnek néhány hátrányt.

## A hátrányok hatásai:

- Akaratlan médium: Gonosz szellemek szállják meg.
- Ártatlanul vádolt: Minden rossz eseményt magára vesz.
- Átok: Változó, az átok típusától függ.
- Balszerencse: Balszerencsés sorozat.
- Bosszúvágy: Mániákusan ellensége felkutatásába kezd, s gondolkodás nélkül megtámadja. Valahogyan az ellenségét vádolja a sokkélmény miatt.
- Depresszió: Elmerül az önsajnáltságban, minden kezdeményező-készségét elveszti, képtelen cselekedni.
- Drogfüggés: Be kell állítódnia. Bármilyen megteszi, szipuzástól a reggeli gabonapehely kokainnal történő keverésig.
- Egoizmus: Füttyöl mindenre és mindenkire. Minden arányérzékét elveszti, s barátait egy cipőfűzőért is eladná.
- Életuntság: Még meggondolatlanabbá válik, mint egyébként, s felesleges kockázatokat vállal.
- Elfeledett: Összeomlik. Teljesen idegen emberekhez megy oda, azt kiabálva "Emlékezned kell rám! Hát nem emlékszel?"
- Elfojtott emlékek: A gátlások meggyengülnek, s a visszafojtott dolog vagy esemény halvány emlékei újra megjelennek, ami irányíthatatlan aggodalommal tölti el.

- Ellenszenves az állatoknak: Dührohám. Első pillantásra megtámad minden állatot, s megpróbálja azokat elpusztítani.
- Eltorzult: Szégyelli kinézetét. El kell rejtőznie, különben tovább csonkolja magát.
- Fanatizmus: Hitének ellenségeit vádolja a sokkélmény miatt. Hevesen támadja őket.
- Fóbia: Minden fóbia irányíthatatlan lesz. Hallucinációi támadnak a fóbia tárgyával kapcsolatban, vagy tudatosan szembesül vele.
- Halálos ellenség: Mániákusan ellensége felkutatásába kezd, s gondolkodás nélkül megtámadja. Valahogyan az ellenségét vádolja a sokkélmény miatt.
- Hirtelen haragú: Dühödtté válik. A folyamatos harag állapota.
- Intolerancia: Mindent és mindenkit vádol a sokkélmény miatt.
- Kapzsiság: Teljesen a pénz örültjévé válik.
- Kényszeresség: Titokban mániákusan elkezd a kényszeres viselkedést.
- Kísértett: Mágnesként vonzza a természetfeletti lényeket.
- Körözött: Feladja magát üldözőinek. Itt vagyok, kapjatok el... ha tudtok.
- Mánia: Hiperaktív lesz. A sebességmérő kiakad. Képtelen aludni, pihenni, vagy normálisan társalogni.
- Megrögzött hazudozó: Egy igaz szó nem hagyja el száját.
- Paranoia: Mindenütt ellenség, s majdnem elkaptak! Pánik.
- Racionalista: Elutasítja a sokk kiváltó okát, még ha tökéletesen racionális és természetes is volt az. Megpróbálja elfojtani az élményt, s nem akar többet hallani róla.
- Rélmok: Amikor a karakter álomba merül, rettenetes rélmok kezdik gyötörni.
- Rosszhírű: Hírneve szerint él. Provokálja az embereket, rájátszik a negatív benyomásokra, mindenkiből negatív reakciót próbál kiváltani.
- Skizofrénia: Elveszti a kapcsolatot a valósággal. Hallucinál, hangokat hall, erős káprázatokban van része.
- Szenvedélyes szerencsejátékos: Egyszerre bárkivel, s bármiben fogadnia kell.
- Szexuális neurozisz: A neurozisz szerint kell cselekednie, itt és most, bárkivel, vagy bármi kéznél lévő dologgal.
- Szexuális vonzerő: Teljesen megadja magát a hátrányának. Többé nem kommunikál a másik nem képviselőivel, s minden megtesz, amit mondanak neki, vagy egyenesen ő ajánlkozik fel.
- Téves személyazonosság: Elmezavar. Hinni kezd a másik személyazonosságában, és aszerint cselekszik.



- Tudathasadásos: Különböző személyiségei mindig vadul változtatják egymást.
- Üldözött: Provokálja az embereket, hogy minél nagyobb bajba kerüljön.

## **A korlátozások hatásai**

- Csillagok foglya: Változó.
- Embertelen kinézet: Szégyelli kinézetét, utálkozva ül egy tükör előtt.
- Érzékeny a napfényre: A napfény gondolata is megrémíti. Azonnal el kell rejtőznie!
- Érzékeny a tűzre: Paranoid félelem, azt képzei, mindenfelé tűz van.
- Érzékeny az elektromosságra: Rémul, s azt képzei, hogy minden sokezer voltal van feltöltve.
- Érzékeny az ezüstre: Azt képzei, mindenütt ezüst van, s folyamatosan meg van rémulve.
- Félelem a vallási jelképektől: Mindenütt a félt jelképet látja, folyamatosan rémul.
- Irányíthatatlan alakváltás: Alakot vált.
- Jelképkötöttség: A jelkép jelentésének megszallottja lesz. Meg kell találnia és biztonságba helyeznie.
- Kannibalizmus: Mindenáron emberhúst kell fogyasztania.
- Külső hatalom által irányítva: Az irányítás jellegétől függ.
- Lélekszomj: Még több életerőre van szüksége.
- Kriptakötöttség: Azonnal a sírba kell vonulnia.
- Vadászösztön: Elhatalmasodik rajta a vadászat vágya, s nem lehet kielégíteni.
- Vérszomj: Mindenáron vérhez kell jutnia.

**Példa:** Amikor múlni kezd az első sokk, Gilbert érzi, hogy visszatér akarateréje. Egy Egódobással megpróbál úrrá lenni tettein. Kiegyensúlyozottsága -20, ami +3-mal módosítja az Egódobást. 14-et dob, ami a módosítóval együtt 17. Ezt elbukta. Most a hátrányai irányítják. Ezek közül a legerősebb az alkoholfüggősége, ezért úgy érzi, el kell fojtania érzéseit. Amint véget ér fizikai sokkja, kétségbeesetten szeszes ital keresésébe fog. Semmi sem állíthatja meg. Életuntsága arra készíti, hogy veszélyes tettekkel hívja ki maga ellen a sorsot. Fóbiája arra készíti, hogy a csatornából előmászó patkányokról hallucináljon, s a homályos kocsmában közel áll a pánikhoz. Hajlama szerint, hogy elfojtsa a kellemetlen emlékeket, elfelejti, mi is történt Natasával. Késő éjjel, úgy hat órával azután egy Egódobás letételére jogosult. Ezúttal 5-öt dobott, ami a módosítóval is 8 lesz. Ez siker, és abbahagyhatja az ivást. De az elfojtás elvégezte a dolgát: nem tud visszaemlékezni, hogy mi is történt.

## **Fizikai elváltozások**

A -75, vagy annál kisebb kiegyensúlyozottságú karakterek sokkos állapotban fizikai elváltozásokat szenvednek. Olyan hatalmas a személy belső sötétsége, hogy többé nem fér az emberi testbe. A test és lélek közti feszültség irányíthatatlanná válik. A test más formát ölt, hogy visszatükrözze a karakter elméjét.

A változások természete a titkaidtól és hátrányaidtól függ. Esetről esetre a Játékmester határozza meg, hogy milyen gyorsan történik a változás, meddig fejlődik, s milyen természetű. Ez lehet egy lassú, alattomos változás, vagy nagyon hirtelen is bekövetkezhet.

A -75-ös, vagy kisebb kiegyensúlyozottságú karakterek esetében egy rémisztő eseménynél minden elbukott Egódobás fizikai változásokkal jár. Több sokk sorozata különböző típusú változásokkal járhat, vagy egy már meglévő elváltozás is rosszabbá válhat.

A fizikai elváltozásokhoz alább találhatsz néhány javaslatot, de a Játékmester is szabadon kidolgozhatja sajátjait. Próbáld meg kapcsolatba hozni a karakter előtörténetével, sötét titkaival, hátrányaival és korlátozásaival. Az elváltozások azokkal a rémisztő eseményekkel is kapcsolatosak lehetnek, amik azokat okozták.

Minden hátrány, ami bestiálissá és agresszívvá tesz, szőr, fogak, karmok, agyarak vagy farok növekedésével is járhat. Az a karakter, aki áldozatnak érzi magát, vagy erősen vallásos, vérző sebeket vagy egyéb stigmákat szerezhet.

A szexuális elváltozások a szexuális neurózisban szenvedő emberekkel történnek, vagy a szexuális bántalmazás áldozataival. A beszűkült érzelmi étellel rendelkező emberek, hogy abbéli igyekezetükben, hogy megtagadják testüket és a fizikai valóságot, mechanikus részekké formálhatják néhány végtagjukat. Ez a racionalistákkal is megtörténhet. A törpe méretűvé válás az önbizalom hiányából is fakadhat, az óriási testméret pedig az önhittség eredménye. Azokon, akik elátkozottnak tartják magukat, felesküdték a sötét erőknek, megszállottak vagy kísértettek, forradások, kiütések és fertőzések jelennek meg. A démoni hatalmakkal való kapcsolat klasszikus "ördögi jelekkel" járhat, pl. vörös szemek, szarvak, farok, paták vagy szőrösség. A kannibáloknak, gyilkosoknak, s a többi embernek, akik a halált szolgálják, a húsuk kezd el rothadni. A purgatóriumi változások súlyosak, amik azokkal az emberekkel történnek, akik bűnösnek érzik magukat, s meg akarják magukat büntetni. Az osztott személyiségűek alakot válthatnak.

- Férfiasodás/nemváltás/nemtelen
- Törpe/óriás méret
- Extra végtagok, szemek, szájak, genitáliák, csápok, stb.
- Túlzott szőrösödés
- Kopolyúk, pikkelyek, uszonyos kezek/lábak

- Alakváltás
- Szarvak
- Szarusodott bőr
- Karmok, agyarak
- Mechanikus végtagok, acélkarmok, acélfogak
- Purgatóriumiai: horgok és tűk a testen átszúrva, bőrtelenség, viszkető és folyamatosan felnyíló hegek és varasodott részek, férgek rága élő hús
- Rothadó hús
- Farok
- Stigmák (sosem gyógyuló sebek)
- Tetoválások, rejtélyes és látványos jelek valamelyik testrészen
- Égésnyomok és sebhelyek

**Példa:** Natasha érzi, amint Karl lassan kiszipolyozza a vérét. Ez egy hihetetlenül kellemetlen dolog, s +10-zel kell Egódobást tennie. Ez nem sikerül és eszméletét veszti. Amikor felébred, Karlak már hült helye. Gyenge, de még az élők sorában van. A kiegyensúlyozottsága -75, és a sok fizikai elválto-



zasként jelenik meg a testén. Amíg félholtan feküdt a padlón, bőre fémes páncéllá vált, körmei karmokká nőttek, fogai pedig éles acélvésőkké váltak. Védtelennek és sebezhetőnek érezte magát, erre teste megváltozott, hogy megvédje. Kiegyensúlyozottsága annyira alacsony, hogy képtelen úrrá lenni hátrányain. Az éjszaka egyik gyermekévé vált.

## Új hátrányok

A rémisztő események új hátrányokat is adhatnak a karaktereknek. Ha 10-zel, vagy többel dobsz az Egó

érték fölé egy rettenetes eseménynél, egy további hátrányt kapsz, ami az eseménnyel kapcsolatos. Ha a dobás 10-15-tel ment az Egód bölé, 5 pontnyi hátrányt kapsz, ha a dobás 16-20-szal ment az Egód fölé, 10 pontos hátrányt kapsz, valamint ha több mint 20 ponttal ment az Egód fölé, akkor egy 15 pontos hátrányt kapsz.

A további hátrányokból nem származik semmilyen pont. Ez csak megterhel, a szokásos módon csökkentve kiegyensúlyozottságodat. A Játékmester dönti el, hogy milyen hátrányokat kap a karakter az adott helyzetben. Közvetlen kapcsolatban kell lennie az eseménnyel. Ha alkalmazható, a sokk korlátozást is adhat a karakternek (lásd "Az emberiségen túl"), de ez csak akkor történhet meg, ha a rémséges esemény egyértelműen természetfölötti volt.

**Példa:** Amikor Karl kiszipolyozta a vérét, Natasa 11-gyel dobott Egója fölé. Ezért további 5 pontnyi hátrányt kap: rémálmok az eseménnyel kapcsolatban. Kiegyensúlyozottsága -80-ra esik. Ezért semmilyen felhasználható pontot nem kap.

## Keresztülnézni az illúziókon

A kimagaslóan magas vagy alacsony kiegyensúlyozottságú emberek az elborzasztó helyzetekben képesek a maga valójában látni a valóságot. Ez nem jelenti azt, hogy felébredtek, s visszanyerték isteni hatalmukat, hanem csak az emberi börtön zúzódtott porrá egy kis időre.

Minden 10 pontnyi kiegyensúlyozottságért, legyen az pozitív vagy negatív, 20-ból egy az esélye annak, hogy egy elrontott Egódobásnál az a személy az igazi valóságot fogja látni. +-200-as kiegyensúlyozottságnál ez az esély 100 százalék. A fokozott éberség és a skizofrénia mindig ad egy 1 az 5-höz (1-4 az 1k20-on) esélyt, hogy rémisztő helyzetben meglátja a valóságot. Azokban a helyzetekben, amikor fontos annak a megállapítása, hogy a karakterek többet látnak-e a normálisnál, a Játékmesternek 1k20-at kell dobnia.

Az igaz valóság többféleképpen is megmutatkozhat. Láthatod egy olyan teremtmény igaz formáját, ami átmenetileg emberi alakot öltött, pl. egy arkón, egy lictor, vagy egy azghoul. Vagy megláthatod Metropolisz vagy a Pokol olyan részeit, amik rendes esetben nem látszanának. Láthatod, miként járják az utcákat a holtak szellemei. Érzékennyé válhatsz a mágiára, s megláthatsz egy varázslatot, amint éppen kifejti hatását. A Játékmester dönti el, hogy milyen látványok illenek a kalandba, mi járul hozzá a drámai helyzethez. A fenti esélyek csak megközelítő valószínűséggel szolgálnak, de ezek az események a Játékmester irányítása alatt vannak. Ne engeddd, hogy a vak esély vezéreljen, de vedd figyelembe, milyen drámai hatása lehet az alkalmazásának.

**Példa:** Natásának nagyon alacsony a kiegyensúlyozottsága, ami átlag fölötti esélyt ad arra, hogy sokkémény esetén meglássa a valóságot. A Játék-mester úgy dönt, ez belefér a történetbe, a Karllal történő találkozás közben. Mielőtt eszméletét vesztené, meglátja Karl igazi természetét, aki egy razid, lüktető belszervekkel, üveg és fém egzoszkeletonnal.

## A rémület kivetülései

Amikor átlátunk az illúziókon, hatalmunk irányítás nélkül áramlik, ezáltal álmaink és rémálmaink, hallucinációink és fantáziálásaink fizikailag testet ölhetnek. Rémálmaink eltorzult teremtményei saját részeink, és teremtőiket messze úzik szülőhelyüktől.

Amikor az illúziók összeomlanak, minden alkalommal mindenkinek Egódobást kell tennie, hogy saját belső hatalmukat irányítás alatt tartsák. Ha ez nem sikerül, rémületük fizikai alakot ölt és kísérteni kezdi őket. A Játék-mester dönti el, milyen formát ölt a kivetülés – emberi ellenségét, szörnyűséges teremtményét vagy a valóság megváltozását, pl. az utca aszfaltja elkezd beszippantani a szerencsétlent.

Azok az emberek, akik az ilyen hatásoknak kitett helyeken laknak, mint a nyomorgyedekben vagy a föld alatt, gyakran vetítik félelmüket és rémálmaikat világunkba. Ezeken a helyeken nem ritka az ilyen kivetülésekkel történő találkozás, s a megváltozott valóság megtapasztalása sem ritka.

**Példa:** Amikor Natasa meglátja Karl igazi formáját, Egódobást tesz. Ez nem sikerül. Rémálmai kivetülésnek a valóságra, aminek hatására a környező hullák felkelnek. Amikor felébred, élőholtak veszik körül, akik lassan felkelnek és rá bámulnak halott, kifejezéstelen szemeikkel.

## Átmeneti fizikai elváltozások

A -50 és -74 közti kiegyensúlyozottsággal rendelkező emberek ideiglenesen is megkaphatják azokat a fizikai elváltozásokat, amit az alacsonyabb kiegyensúlyozottságúak kapnak. Azonban ezek az elváltozások 12 órán belül eltűnnek.

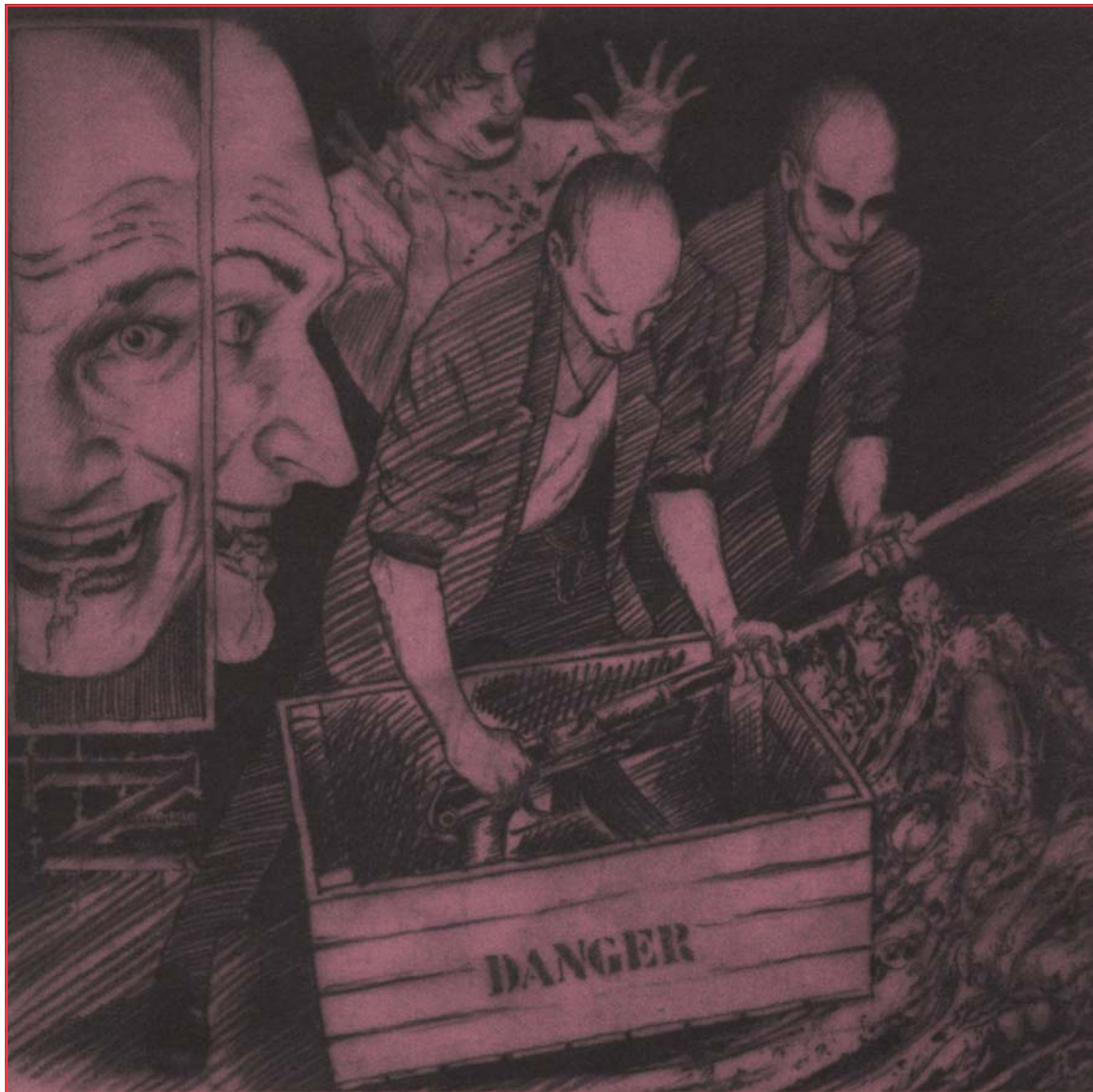
## Kivetülések eltüntetésé

Azokat a dolgokat, amik az elméd szüleményei, létük megtagadásával el lehet tüntetni. Ezt hívják a kivetülések eltüntetésének. Ahhoz, hogy ezt megtegyed, meg kell állnod, egy Egódobással úrrá kell lenned félelmeden, és szembe kell nézned a teremtménnyel.

Mindkettő Egódobást tesz, a nagyobb érték nyer. Ha a lény veszít, eltűnik és szertefoszlik. Ha a személy veszít, sokkot kap és elszenved a lény haragjának hatásait.

Ha a lényt valaki más vetítette ki, az eltüntető személynek 5-öt hozzá kell adni Egódobásához. Sokkal nehezebb olyasmit megtagadni, ami nem belőled fakad.

**Példa:** Natasa szembekerül a körülötte feltámadt élőholtakkal. Előző tapasztalatai alapján tudja, hogy sokkhatásként hallucinációi támadnak. Meggyőzi magát, hogy azt higgye, semmitől sem kell tartania, csak képzeli mindezt. Egódobást tesz és épphogy sikerül – az élőholtaknak csak 5-ös Egójuk van és elrontják. Visszaomlanak a padlóra, s újra rendes hullák lesznek.



# Megszállottság

**R**ögtön láttam, hogy ez nem egy közönséges géppuska. Egy vonaton voltunk, pontosabban egy kibalt tehervagonban a pályaudvar távolabbi végén. A rituális lakoma vére még ragacsos volt a lábunk alatt. Félig letörölt jeleket és szimbólumokat lehetett látni a falakon. Éppen felnyitottuk a ládát, ami a padló közepén volt, tekervényes vörös és fekete krétamintákkal körülvéve. Ott hevert a fegyver; hatékonyan és félelmetesen, fekete tökéletességben csillogva a fáklyafényben. Élettelen lüktetni látszott. Egy hívó hang szólalt meg a fejemben – nem sza-

vakkal, inkább képekkel: Vegyél fel, vegyél fel, vegyél fel! Együtt meghódíthatunk, legyőzhetünk, leigázhatunk mindenkit. Vegyél fel!

Elmémben vért és húst láttam, ősi falak közti lövéssorozatokat, bullabegyeket a piramis lábánál. Lassan a ládába nyúltam, megmarkoltam a fogantyúját és kiemeltem a fegyvert. Túl későn vettem észre, mekkora hibát vétettem. Gúnyos nevetés töltötte meg a fejemet, az acél akarata lerobanta elmémet, mélyen a sötétbe úzva azt. Egyetlen vágyam az ölés és minden élet kiirtása volt. Cassandrára szegeztem a fegyvert és megrántottam az

*elsütőbillentyűt, hogy a lövedékáradat átsöporjón rajta és Peteren. Láttam, amint a véresőben felbuknak és sikoltoznak a fájda-*

*lomtól. Hisztérikusan felnevettem, amint kiugrottam a vagonból. Mielőtt elbaltak volna sikolyaik, már félúton jártam a sikátorban.*

**M**egszállottságnak nevezzük azt a jelenséget, amikor amikor valaki elhagyja a saját testét és más foglalja azt el. A megszállott test eredeti tulajdonosát elfojtja és irányítja a betolakodó.

A betolakodó néha csak bizonyos időben vagy bizonyos helyen veheti át a test irányítását. A megszállott ilyenkor osztott személyiség benyomását kelti. Nincsenek emlékei arról, hogy mi történt, amikor nem ő irányított. Valószínűleg lesznek halvány emlékei, akárcsak egy álom után.

Vannak olyan lények, akiknek szokása másnak a testének a megszállása. E szellemek közt vannak a holtak szellemei, akik új testet akarnak, hogy abban éljenek, de képtelenek az újjászületésre és nem akarnak a Pokolra jutni. A pokol menekültjei, a purgátidok is képesek egy emberi test elbirtoklására, hogy megmeneküljenek az őket üldöző halálangyaloktól.

Azok a Pokolbéli lények, akik rendes esetben nem léphetnének világunkra, például a razidok és nefaritok, szintén birtokba vehetnek egy emberi testet, hogy kaput nyissanak az ő világuk és a miénk közt. A razidok és a nefaritok "A hamis világ" és "A halálon túl" fejezetekben kerülnek ismertetésre. Ők nem rendelkeznek a megszállás képességével, de okkult rituálék segítségével elérhetik céljukat.

A purgátidok, razidok és nefaritok csak éjjel irányíthatják a megszállt testet. Amikor felkel a nap, kicsúszik markukból a megszállt személy fölötti irányítás. De nem távoznak teljes mértékben. Nappal elrejtőzve szunnyadnak, s a következő éjjel visszatérnek.

Ha valaki meg akar szállni egy testet, tudnia kell, hogyan tegye, legyen az veleszületett hatalom, vagy mágikus rituálé. A kísérlet sikerességét egy Egódobás dönti el. A megszálló és az áldozat is dob, a nagyobb hatás nyer. Ha a támadó nyer, megszállhatja az áldozatot. Ha az áldozat nyert, ellenáll a kísérletnek. A dobást az áldozat kiegyensúlyozottsága módosítja. Magas kiegyensúlyozottsággal könnyebb ellenállni. Nulla fölött minden 5 pontnyi kiegyensúlyozottság után -1 járul az áldozat Egódobásához. Minden 5 ponttal nulla alatt pedig +1 módosító jár az Egódobáshoz.

A +75 vagy nagyobb kiegyensúlyozottsággal rendelkező emberek rendes esetben nem szállhatók meg.

Amikor valakit megszálltak, az teljes mértékben a megszálló lény irányítása alá kerül. Egy sikeres

Egódobással ideiglenesen át lehet törni a megszálláson, pl. mondani valamit, vagy ellenállni egy olyan tett véghezvitelében, amit rendes esetben nem tenne. De minél hosszabb ideig van megszállás alatt, ez annál nehezebbé válik. Az esély minden nap után 1-gyel romlik.

A Játékmester utasítja a játékos, hogy hogyan játssza ki megszállt karakterét. Néhány esetben a Játékmester teljesen átveheti a megszállt karakter irányítását, ám erre nincs minden esetben szükség.

## Megszállt tárgyak

Egy megszállt tárgy egy olyan szellemnek ad otthont, ami átveheti egy emberi lény felett az irányítást. A szellem akarva-akaratlanul a tárgyhoz van kötve. Sosem hagyja el egészen a tárgyat, még amikor az áldozat testébe is lép. A megszállt személynek közvetlen kapcsolatot kell létesítenie a tárggyal, leginkább a kezében tartva azt, hogy a szellem teljes irányítást nyerjen felette.

Ahhoz, hogy egy tárgyon keresztül megszállt válj, meg kell azt fognod. Akkor a szellem egy rendes kísérletet tesz a megszállásodra Egó ellendobásokon keresztül. Ha a szellem győzedelmeskedik, képtelenné válsz a tárgy elengedésére, s eltölt a szellem akarata. Közted és a szellem között mentális kapcsolat létesül. A szellem utasíthat arra, hogy engedd el a tárgyat, anélkül hogy megszakadna a kötelék. A végsőig elszánva a tárgy közelében próbálsz maradni. Csak akkor szakad meg a kapcsolat, ha a távolság egy kilométernél is nagyobb lesz.

**Példa:** Gilbert felvett egy megszállt géppuskát.

Abban egy olyan szellem van, ami mindent megszáll, amit hasznosíthat. Gilbert kiegyensúlyozottsága -20, ami +4 módosítót ad az Egódobására, hogy ellenálljon a betolakodónak. A szellem Egója 15. A Játékmester 8-at dob a szellemnek, ami egy (15-8=)7-es hatást eredményez. Gilbertnek is 15-ös Egója van. Ő 7-et dob, ami a módosítás után 11 lesz. Az ő hatása csak 4 lesz. A géppuska szelleme átveszi felette az irányítást. Azonnal megpróbálja lelőni barátait. Megpróbál ellenállni, de 17-et dob és nem sikerül. Lekaszálja társait és elfut, markolában továbbra is ott a fegyver – ő pedig a fegyver markában.

# Szellemek és purgatidák

Hogy testhez jussanak, az emberi lelkek is megszállhatják az élőket. A szellemek olyan holtak lelkei, akik anélkül hagyták hátra testüket, hogy újjászülethetnének, vagy a paradicsomba vagy a pokolba mentek volna. Egy élő testet bitorolnak, hogy folytassák életüket, vagy egy olyan fontos dolgot tegyenek meg, amit nem tehettek meg haláluk előtt.

A purgatidák olyan elkárhozott lelkek, akik a pokolból szöktek. Amikor megszállnak valakit, akkor elrejtőznek abban a testben. A pokol nefaritái üldözik őket, hogy az elkárhozott lelket újra megpróbálják elkapni. A szellem pokolra juttatásának legegyszerűbb módja a test megölése, ezért a megszállt személy hirtelen gyilkos nefariták hajtóvadászatában találja magát. A purgatida csak éjjel irányítja a testet. Amint felkel a nap, a megszállt személy visszakapja hatalmát.

A szellemek, amikor nem rendelkeznek testtel, halvány kísértetnek látszanak: a holtak sápadt árnyaként és többé-kevésbé oszladozó hullaként. A purgatidok kicsavarodott, megkínzott lelkek, gyakran tükkkel átszúrva vagy egyéb kínzóeszközökkel megsebezve.

**Személyiség:** A megszálló szellemek önzőek. Magukat akarják menteni, vagy olyasmit akarnak tenni, amiről úgy gondolják, minden másnál fontosabb. Úgy tekintenek a testre, s úgy is használják, mintha valami szerszám lenne, s felkészültek a feláldozására is, hogy elérjék céljukat. A megszállt személy oda megy, ahová a szellem vezeti és azt teszi, amit a szellem akar. Fokozatosan egyre inkább elfogadja a szellem személyiségét.

**Tulajdonságok:** A szellemek Egó, Karizma és Műveltség értéke 1 és 20 között mozog, akár az élő embereké. Minden más tulajdonság a megszállt személytől függ. A másodlagos tulajdonságok és a fizikai tulajdonságokon alapuló képzettségek szintén az áldozattól függenek.

EGÓ	10+1k10
MŰV	2k10
KAR	2k10

**Érzékek:** akár a testnek

**Kommunikáció:** akár a testnek

**Másodlagos tulajdonságok:** akár a testnek

**Képzettségek:** Minden olyan képzettség, ami a Mozgékonyosság, Erő, Egészség, Szépség és Érzékelés függvénye, mind megmarad a testtel. Az Egó, Karizma és Műveltség által uralt képzettségek azok lesznek, amivel a szellem rendelkezett, amikor még élő személy volt.

**Támadási mód:** akár a testnek

**Mágia:** mások megszállásának képessége

**Élettartam:** végtelen

**Találkozások száma:** 1

# Éteriek

Az éteriek nem rendelkeznek testtel, de az általuk birtokolt testek közt utaznak. Eredetileg valahonnan a világunkon kívülről érkeztek, de már sok idő eltelt érkezésük óta. Közel maradnak társaikhoz és tudják, mely testeket szállta meg egy másik éteri. Saját nyelvük van.

**Személyiség:** Az éteriek telve vannak a fizikai élvezetek iránti vágygal. Az ősidőkben elvesztették testüket, és ennek következményeként eléggé becsavarodtak. Most a testi érzetek és élvezetek után kutatva elkeseredetten és végtelenül járkál a világot. Amint megszálltak egy testet, szenvedélyes szex-, drog- és ételorgiaiba kezdenek. Még a fájdalomnak és szenvedésnek is kiteszik magukat, hogy még teljesebben megtapasztalják fizikai létüket. Egy éteri által megszállt test általában nem él egy évnél tovább.

MOZ	mint a test	EGÓ	3k10+10
ERŐ	mint a test	KAR	2k10
EG	mint a test	ÉRZ	2k10
MEG	mint a test	MŰV	2k10

**Érzékek:** akár a testnek

**Kommunikáció:** akár a testnek

**Másodlagos tulajdonságok:** akár a testnek

**Képzettségek:** Minden olyan képzettség, ami a Mozgékonyosság, Erő, Egészség, Szépség és Érzékelés függvénye, mind megmarad a testtel. Etikett, Csábítás, Kapcsolatrendszer: éteriek, Főzés, Éneklés, Nyelvek: az éterien kívül még legalább 5.

**Támadási mód:** akár a testnek

**Mágia:** mások megszállásának képessége

**Élettartam:** végtelen

**Találkozások száma:** 1-10

# Exorcizmus

Az exorcizmus a testből a megszálló szellem kiűzésének művészete. Kétféle exorcizmus létezik: mágikus és pszichológiai. A mágikus exorcizmus egy olyan rituálé, ami a mágiával foglalkozó részben kerül kifejtésre. Mágikus tudományaikon keresztül minden idéző kiűzheti ezeket a lényeket. Az emberi szellemeket a nekromanták, az éterieket a szenvedély idézői űzhetik ki.

A pszichológiai exorcizmus a megszállt személy belső erejének mozgósításával működik. Ahhoz, hogy ezt véghezvidd, legalább 20-as vagy nagyobb értékkel kell rendelkezned a pszichológia és/vagy pszichoanalízis képzettségében. Az ördögűző segíti a megszállottat, hogy maga elé képzelje a szellemet és kiűzze azt.


Az ördögűző azzal kezd, hogy beszél a betolakodóval és addig trükközik, amíg egyre több és több információt fel nem fed magáról. Ezután megpróbálja rávenni a betolakodót, hogy a megszállt személy enje

is felszínre kerülhessen. Végül segít a személynek képet alkotnia a betolakodóról, ami segít a kiűzésben.

Egyetlen megszállt személy sem járul hozzá az exorcizmushoz. Sok manőverezést, trükközést, hazugságot, talán még erőszakot is kell alkalmazni, például összekötözni a személyt, hogy esély legyen erre.

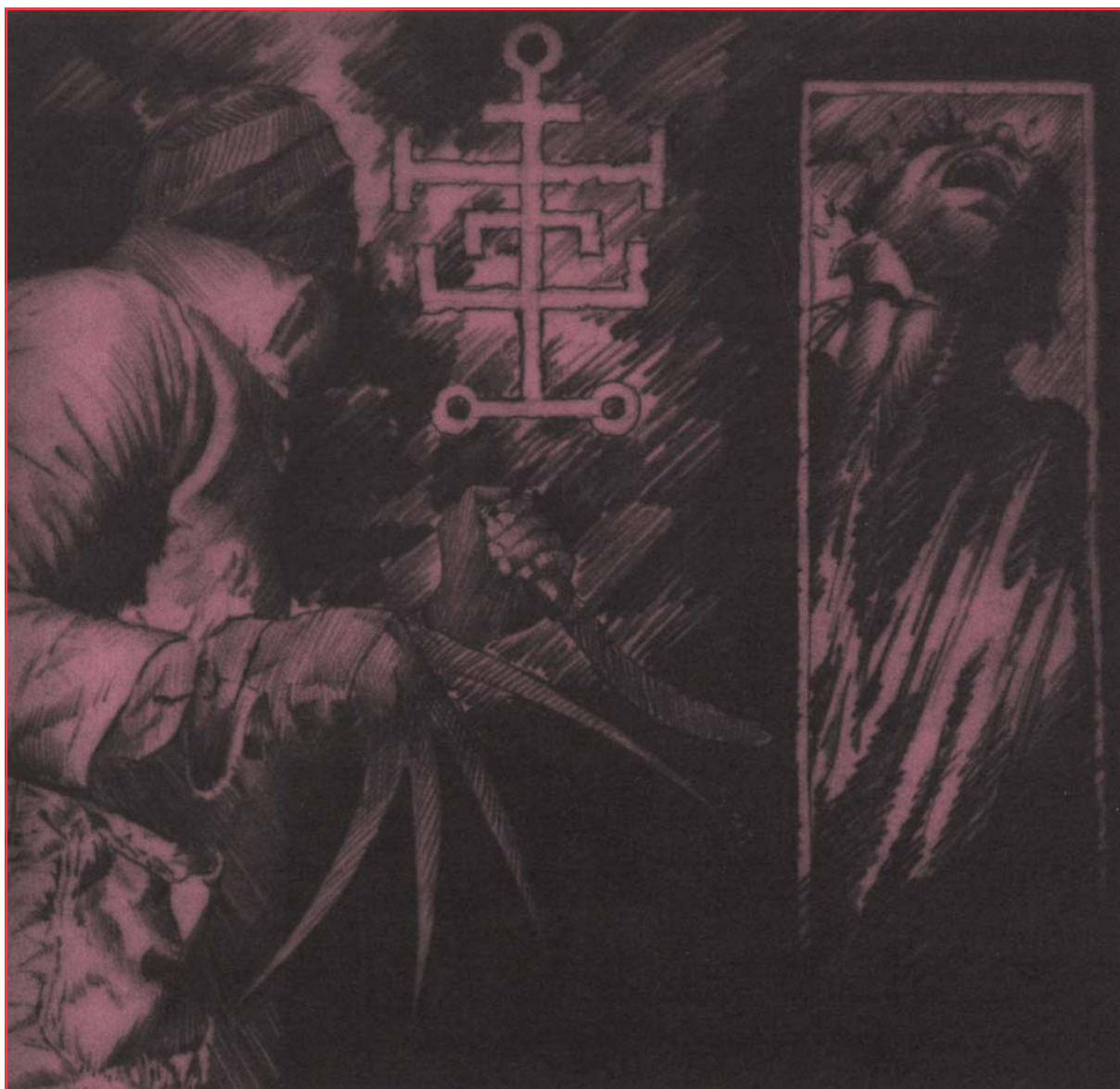
Ha az ördögűző sikeres képzettségpróbát tett Pszichológiára, a megszállt személy Egódobást tesz, és az ördögűző hatását levonja a dobás eredményéből. A betolakodó is tesz egy Egódobást. Ha a megszállt személy Egója és dobása közti különbség nagyobb, mint a betolakodónak, az exorcizmus sikerrel járt.

Egy pszichológiai exorcizmus 1k20 napig tart. Ha kudarccal járt, az ördögűző nem próbálkozhat újra. Mindent megtett, amit tudott. Egy új ördögűző megpróbálkozhat segíteni a megszállotton, de ha egyszer egy pszichológiai exorcizmus kudarcba fulladt, jelentős veszélye van annak, hogy a betolakodó megtanulta, hogyan üzzön csúfot a pszichológiai módszerekből. Ez a következő pszichológiai exorcizmus kísérletének alkalmazásával automatikusan +5 módosítót ad az áldozat Egódobására. Egy mágikus exorcizmust nem befolyásolnak korábbi pszichológiai kudarcok.



**“Kezd untatni az ember megkínzott,  
fonnyadozó teste. Elment az esze, ki-  
égette a halál és újjászületés végte-  
len ismétlése...”**

***– Jan Strnad***



# Harc

**K**att, katt, katt. A furcsa fémes hang végigvisszhangzott a csatorna alagútjain. Itt nem volt olyan sok patkány. Nem volt olyan undorító a bűz, de volt valami más, ami miatt gombóc volt a torkomban és gyorsabban vert a szívem. Cairath. A titkos név, amit a tüzeik körül ülő koldusok suttogtak, az elménkben visszhangzott. Halványabb lett a villanykörtekből áradó fény. Szürke köd borított be minket, és zseblámpáink fénye egy méternél nem jutott tovább.

Katt, katt, katt. Közelebről ballatszott a hang. Mintha fém nyiszorogna a kövön. Hirtelen Sean felordított kínjában. Egy sötét alak emelkedett ki a zavaros vízből. Hosszú késpengék csillogtak nedvesen. Lövés villant Cassandra pisztolyából. A torkolattűz rothadó végtagokat, rozsdás fém- és húskeveréket, fényesen csillanó pengéket világított meg. Sean ordítását mintha elvágták volna. Hátamat a nyirkos kőfalnak vetve a rémséges jelenésre szegeztem az Ingramomat és kiűrittem rá a tárat. Az előttem villogó fényben láthatóvá vált Sean



rozsdás acélkarmok által szétszabdalt teste. Feje majdnem teljesen leszakítva lógott a nyakáról. Egy új tárért nyúkáltam. Egy fényes penge villant át a levegőn, mély vágást ejtve a karomon, arcomat vérrel spriccelve be. A

fájdalomból botladozni kezdtem és elejtettem a tárat.

“Fuss Gilbert!” ballottam Cassandra hangját. Tocsogó léptei eltűntek az alagút végében. Hagytam a tárat és követtem, futottam az életemért.”

**H**arc bármi lehet egy játékos karakter és halálos ellensége közti összecsapástól egészen tizenkét rendőr és nyolc kultista szabályos ütközetéig, vagy ahol egy elhagyatott házban egy élőhathadsereg vette körül a játékosokat.

A harci helyzeteket ajánlott akcióval és bizonytalansággal telíteni. Különböző harctípusok különböző szabályokat követelnek meg. Egy párharcot nagy részletességgel lehet játszani, anélkül, hogy elvesztenék az izgalmat és mozgalmasságot. A tömeges harcokat már inkább összegezve kell kezelni, egyébként az akciót elnyomja a túl sok kockadobálás.

Az alapelv egyszerű. Van egy képzettséged, ami meghatározza a fegyverrel történő támadás vagy háritás esélyét. Ha találsz, dobsz egy hatásdobást egy húszoldalúval, hogy lássuk, mekkorát sebezted. Ha az ellenfeled páncélt visel, a sebzés egy részét felfogja a védelem. Minden sérülés, ami átmegy a páncélon, különböző súlyossági fokozatú sebeket okoz. Minél nagyobbat dobsz hatásdobásként, annál csúnyább a sérülés. Ha az ellenfeled elegendő sebet kapott, meghal.

## Fegyveres képzettségek

Minden fegyvercsoportot a saját képzettsége ural. Ha megtanulsz kezelni egy fegyvercsoportot, minden fegyvert kezelhetsz, ami abba a csoportba tartozik.

A fegyveres képzettségeket a fegyver típusától függően különböző tulajdonságok uralják. A közelharc és a dobófegyverek az Erőtől, a lőfegyverek a Gyorsaságtól függenek.

Közelharc és dobófegyverek a török, dobófegyverek, robbanószerkezt, szálfegyverek, kardok, ostorok, láncok és balták.

Lőfegyverek az automata fegyverek, karabélyok és nyílpuskák, maroklőfegyverek és nehézfegyverek.

A természetes fegyverek külön csoportot alkotnak: az ütéseket és a rúgásokat a pusztakezes harcban használjuk.

A fegyverek jellemzőit, pl. mekkora sérülést okoznak, a fegyvertáblázatok tartalmazzák.

## Célbatalálni a fegyverekkel

A fegyveres képzettségek ugyanúgy működnek, mint a többi képzettség. Van egy képzettségértéked, ami általában 1 és 20 között van. Bárki, aki híján van a képzettségnek, 3-as szinten használhat bármilyen fegyvert. Ha a dobás kisebb vagy egyenlő mint a képzettségértéked, találsz.

Azt a testrészt találsz el, amire célzol. Választhatsz, hogy az ellenfeled testének legszeleesebb részére célzol, vagy egy meghatározott végtagra. Hét testrészt veszünk számításba: a fejet, két kezet, mellkast, hast, és két lábat. Alább részletezzük a lőfegyverek és a közelharc fegyverek használatát. A fegyvertelen harcművészetet külön részben ismertetjük.

## Közelharc

Közelharcban a küzdők általában valami kijelölt testrészeire céloznak, kivéve ha elvakult örületben vagdalkoznak vagy teljes sötétségben vannak. Ha egy bizonyos testrészeire célzol, levonást kapsz a találati esélyedből. A mellkast könnyebb eltalálni, mint a fejet. Ezt mutatja az alábbi célzasmódosító táblázat. Ha a találati esély alá dobsz, eltalálsz amire céloztál.

Ha célzás nélkül ütsz, véletlenszerűen kerül meghatározásra a találat. Másrésztől ilyenkor megnő az esélye, hogy eltalálsz valamit. Dobj 1k20-at a Véletlen találati táblázaton.

Célzasmódosító táblázat

Testrészt	vond le a találati esélyből
Jobb láb	-4
Bal láb	-4
Has	-3
Mellkas	-3
Jobb kéz	-5
Bal kéz	-5
Fej	-6

### Véletlen találati táblázat

Testrész	Lövés (1k20)	Közelharc (1k20)
Jobb láb	1-3	1-2
Bal láb	4-6	3-4
Has	7-9	5-7
Mellkas	10-14	8-12
Jobb kéz	15-16	13-15
Bal kéz	17-18	16-18
Fej	19-20	19-20

## Hárítás

A közelharc fegyvereket általában fel lehet használni az ellenfeled támadásainak háritására. A kardokat és szállfegyvereket háritásra is szánták. Vészhelyzetben késeket is lehet ilyen célra használni.

A háritás azt jelenti, hogy blokkolod az ellenfél támadását. Ha sikeres, akkor valószínűleg nem sebez meg a támadás. Ha a fegyver képtelen elnyelnie a támadás teljes erejét, fennáll a veszélye, hogy megsérülsz. A háritó fegyver által el nem nyelt erő tovább folytatja útját az ellenfeled által becélzott testrész felé.

A háritási esélyed ugyanannyi, mint a támadási esélyed. Dobsz 1k20-at, és ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint a fegyverforgatási képzettséged, sikerrel jártál. Dobsz egy újabb 1k20-at, hogy hány pontnyi sebzést fogott fel a háritó fegyver.

Egy támadás háritása egy cselekedetbe kerül.

## Lőfegyverek

A lőfegyveres támadás hasonló a közelharc fegyverekéhez. Célozhatsz a test egy bizonyos részére, vagy ellenfeled legszélesebb részére is célozhatsz. A bizonyos részekre történő célzás csökkenti a találati esélyt, lásd a fenti táblázatot. Ellenfeled legszélesebb részére célozni nem jár levonásokkal, és a véletlen találati táblázat megfelelő oszlopában 1k20-szal kell meghatározni, hol is találtál.

## Automata fegyverek

A Géppuska képzettséget kell minden olyan fegyverhez használni, ami egyetlen ravaszhúzásra több lövedéket is kilő. Ha egy ilyen fegyvert egyes lövés üzemmódban használsz, az automata karabélyoknál a Puskák, géppisztolyoknál pedig a Pisztolyok képzettséget használd. Nehézgéppuskák esetében (állványos vagy felfüggesztett típusúak) a Nehézfegyverek képzettség használandó.

## Automata tüzelés

A géppuskák gyors golyózápport tudnak tüzelni. Egy harc kör lelegején választhatsz, hogy automata tűzmódot használsz, vagy nem. Valamint választhatsz, hogy rövid sorozatot, vagy hosszú sorozatot adsz le. Egy rövid sorozat három lövedékből, egy hosszú sorozat tíz lövedékből áll.

A sorozatlövés megnöveli a találati esélyt. Egy rövid sorozat +2-vel növeli az esélyt. Egy hosszú sorozat +5-tel növeli az esélyt. Ha találsz, dobj 1k10-et, hogy lásd, hány lövedék talált. Az eredményt oszd el hárommal, felfelé kerekítve. 10 azt jelenti, hogy mind a három talált. Hosszú sorozat esetén 2k5-öt dobj. 2-10 lövedék talál célba.

A sorozatlövés mindig véletlenszerűen talál célba. Dobj a véletlen találati táblázaton, hogy meglásd, hol találtak a lövedékek. A lövedékek egynél több ellenfelet is eltalálhatnak. Szoros alakzatban álló emberek közül egy három négyzetméteren belül bárkit eltalálhatnak.

**Példa:** Gilbert a géppisztolyából lead egy hosszú sorozatot egy cairath felé. Géppisztolyra 13-as értéke van, és +5 bónusza van, hogy a hosszú sorozata célba találjon. 15-öt dob – ez talált. Aztán 2k5-öt dob, hogy lássa, hány lövedék talált. A kockák eredménye 1 és 3, így a 10 lövedékből 4 eltalálta a célt. Négy dobás a véletlen találati táblázaton megmutatja, hogy két lövés a hasba, egy a jobb lábba és egy a bal kézbe talált. Dob négy hatásdobást (lásd alább), hogy megnézzé, mennyi sebzéssel járt a sorozat. Egy karcolás és egy könnyű sérülés a hason, egy súlyos seb a lábon és egy könnyű seb a bal karon.

## Sérülés és sebek

Mekkora sérülést okoz egy fegyver, ha talál? Ez a hatásdobástól függ. Minél nagyobbat dobsz, annál nagyobb sérülést okozol ellenfeleden. Amikor találtál, és meghatározásra került, hogy melyik testrészt találtad el, dobnod kell 1k20-at, hogy lásd, milyen súlyos a sérülés.

A sebzést különböző súlyosságú sebek alkotják. Négy típusú seb létezik: karcolás, könnyű sebesülés, súlyos sebesülés és halálos sebesülés. A nagyobb hatásdobások csúnyább sebesüléseket jelentenek. Minden találat csak egy sebesülést okoz.

A fegyver azt is befolyásolja, hogy milyen típusú sérülést okozol; egy kés esetében nagyobb hatásdobásra van szükség, hogy halálos sebesülést okozzon, mint egy puska esetében. Minden fegyvernek megvan a saját sebzéstáblázata, amiről kiderül, hogy a hatásdobás különböző eredményei milyen sebesülést okoznak.

Például egy .38-as revolver 1-6 esetén karcolást okoz, 7-10-ig könnyű sebesülést, 11-15-ig súlyos sebesülést, 16 vagy nagyobb esetén pedig halálos sebesülést. Amennyiben a hatásdobás eredménye egy halálos sebesülés, a célpont meghal. (Lásd még a Sérülések, gyógyulás és fertőzés részeknél, illetve a különböző testrészek sérüléseinél.)

A sérülések halmozódóak. Egy ember túlélhet egy vagy két súlyos sebesülést, de százat már nehezen. Még a karcolások és a könnyű sebesülések is ölhetnek, ha elegendő számú van belőlük, mert az áldozat elvérzik.

Elegendő számú karcolás az egy könnyű sérüléssel egyenlő, elegendő számú könnyű sebesülés felér egy súlyos sérüléssel, és elegendő számú súlyos sérülés egy halálos sebesülést okoz. Ezért minden teremténynek van egy Sebzésűrése, ami azt fejezi ki, hogy minden típusú sebzésből mennyit bír ki, mielőtt a következő, súlyosabb állapotba kerülne.

**Példa:** Cairath szolgálója az alagút mennyezetének egy nyílásából ráveti magát a játékos karakterekre. Gilbert rálő a pisztolyával. Talál, és újabb 1k20-at dob, hogy megállapítsa, mekkora sebzés okozott. Az eredmény 12, ami a nála lévő Desert Eagle esetében egy súlyos sebet jelent. Vér fröcsköli össze a kőfalakat.

## Sebzésbónusz

A karakter Sebzésbónusza a közelharc és a dobófeegyverek sebzését csökkenti vagy növeli. A bónuszt a hatásdobáshoz kell hozzáadni vagy abból kivonni. Dobófeegyvereknél a bónuszt el kell felezni (lefelé kerekítve).

A hatásdobás rendes esetben egy 1 és 20 közti számot eredményez, ám a Sebzésbónusz és a tökéletes találat a hatást 20 fölé is növelheti. Ha a Sebzésbónuszd negatív, a hatás nullánál is kisebb lehet. Ez azt jelenti, hogy az ellenfél egyáltalán nem sérült meg.

## Tökéletes találatok és elbaltázott támadások

Ha a támadási dobás tökéletesre sikerült, +10-et kapsz a hatásdobáshoz. Egy tökéletes támadás akkor fordulhat elő, amikor a találati esély egytizedét vagy kisebbet dobtál. 1-es dobás mindig tökéletes találatot jelent.

Ha teljesen elhibáztad, dobnod kell az elbaltázott támadások táblázatán, hogy megnézd, mi történik. Akkor beszélünk elbaltázott támadásról, amikor a hibázási esélyed egytizede fölé dobtál.

## Nagysebességű lövedékek

A géppuskák lövedéke nagysebességű, ami azt jelenti, hogy a lövedék torkolati sebessége meghaladja a 900 méter/szekundumot. A nagysebességű lövedékeknek mindig két hatásuk van: egy a lövedék és egy a hidrosztatikus sokk miatt, ami a nagysebességű áthatolás velejárója.

## Kitartás a harcban

A küzdelem kemény munka, mind fizikailag mind szellemileg. Ez azt jelenti, hogy a Kitartásod gyorsan fogyik. Mindan harci körben eggyel csökken a Kitartásod. Amikor eléri a nullát, akkor kimerülsz. Ebben az esetben még annyi körig folytathatod a harcot, amennyi az Egészséged mértéke. Aztán elájulsz.

Minden harci körben amikor nulla Kitartással küzdesz, eggyel csökken a sikeres dobáshoz szükséges esélyed. Ez összeadódó, így nyolc körrel a Kitartásod nullára csökkenése után nyolccal csökken az esélyed.

Pihenés közben a Kitartásod hárompercenként kap vissza egy pontot ( 5 pont 15 perc után, óránként 20 pont).

Amikor elveszted az eszméletedet, 25-EG (25 mínusz az Egészség értéked) percig maradsz eszméletlen. Ez idő alatt a Kitartásod a rendes ütemben tér vissza, mintha pihennél. Sosem lehet negatív Kitartásod. Folytatni a harcot, miután a Kitartásod nullára csökkent, nem jelent további veszteséget.

## Képzettségek harc közben

Harci helyzetben a fegyveres képzettségeken kívül más képzettségeket is lehet használni, de a legtöbb egyéb képzettség használata egy harci körnél több időt igényel. Legtöbbjük jelentős mértékben többet.

A legegyszerűbb azokat a képzettségeket használni, amik egy cselekedetbe kerülnek: Rejtőzés, Dobás és Keresés. Valamint harc közben a mozgás különböző módjait is használhatod: Mászás, Lovaglás, Úzás, Lopakodás, Járművezetés és a Pilóta mind olyan képzettség, amit egy harci körön belül lehet használni. Harci körönként csak egyszer kell dobnod, hogy megnézd, sikerrel jártál-e.

## Manőverek

A manőverek olyan kis trükkök és taktikák, amik az élet és a halál közti különbséget jelenthetik. Ezek extra esélyt jelentenek a túlélésre (pl. dupla lövés a revolverrel). Egyszerre csak egy manővert használhatsz, hacsak meg nem tanultad a "Kombináció" manővert. Ahhoz, hogy sikeresen végrehajts egy manővert, először sikeresen kell használnod a támadó fegyvert, aztán a manővert. Minden manőver egy külön képzettség, amit minden más képzettséghez hasonlóan képzettségpontokból kell megvenni. A fegyveres manőverek leírása a Képzettségek részénél találhatóak.

## Harci folyamat

Harci helyzetben nagyon fontos tudni, hogy mi is történik. Van-e idejük a játékos karaktereknek, hogy előrántsák fegyvereiket, hogy megvédjék magukat a csatorna mocsokjából kiemelkedő sötét hatalmakkal szemben? Vagy védtelenül maradnak és széttépik őket?

Mi történik, ha a cairath pontosan abban a pillanatban kezdi a mérszárlást, amikor a karakterek előrántják a fegyvereiket?

A Játékmesternek tudnia kell, milyen sorrendben támadnak a karakterek és az ellenség. Ha ezt nem tudja, a küzdelem a félreértés, összezavarodás és ingerültség egyvelege lesz. Egy tapasztalatlan Játékmester számára nehéz levezetni egy harcot. Annyi mindent kell észben tartani, annyi változót és annyi szabályt. Hogy ezt elkerüljük, leközlünk egy példát, hogy hogyan kell levezetni egy összecsapást. Ezt kövesd végig és a te csatád is egyszerűbben megérthetőbbé válik. Tapasztalt játékmesterek átugorhatják a példacsatát, és eldönthetik maguknak, milyen sorrendben végzik a teendőket.

A harci folyamatnak hét része van. Minden harci körben számsorrendben kövesd végig ezeket. Ez szolgál felvilágosítással, hogy egy harci körben milyen sorrendben hajtják végre a karakterek és ellenfelek cselekedeteiket. Amikor a kör véget ért, kezd újra az egyes pontnál.

## Egy harci kör folyamata

- 1. A játékosok közlik a Játékmesterrel, karakterük mit kíván tenni az adott harci körben.** A Játékmester megbecsüli, hogy hány cselekedetet fognak felhasználni, és ezt közli a játékosokkal. Ennél a pontnál a játékosok csak körülbelül tudják elmondani, hogy mit is tesznek, a részletekre később kerül sor. Általában elég annyit mondani, mint pl. "Nico odébbszökken és torkonrúgja a lélekzabáló torkát" vagy "Deborah lerohan a lépcsőn és menekülni próbál."
- 2. A Játékmester meghatározza, melyik ellenfél melyik játékos karakterre támad.** Ez általában az adott helyzetben magától értetődő. Ha nem, akkor a legpraktikusabb hagyni, hogy minden ellenfél a legközelebbi játékos karakterre támadjon. A játékosok is kiválasztják, melyik ellenfélre támadnak.
- 3. A Játékmester megbecsüli a játékos karakterek és az ellenfelek közti távolságot.** Ez rendszerint nem jelent problémát, mert a csata helyszíne és a körülmények valahogy behatárolják, hová mehetnek az emberek. Ha a karakterek egy folyosó őrzőivel harcolnak, valószínű, hogy ők lentebb vannak a folyosón. A távolságnak elég kicsinek lennie ahhoz, hogy felismerjék a másikat. A Játékmester már általában a szituáció bekövetkezte előtt eltervezte a távolságokat, de ilyenkor közli a játékosokkal.

**4. Dobj kezdeményezést.** Ez az a pont, amikor meghatározod a résztvevők cselekvésének sorrendjét. Minden játékos dob 1k10-et, a Játékmester pedig az ellenfeleknek dob. A legnagyobb dobás kezd. A kezdeményező dobást a karakter Mozgékony-sága módosítja; Minden 12 fölötti lépésnél egyet hozzáadhat a dobás értékéhez. Először a legnagyobb érték jön, aztán a második legnagyobb, és így tovább. Ha egy karakternek és ellenfelének ugyanaz az értéke, egyszerre támadnak. A kezdeményező dobás általában az egész összecsapásra vonatkozik. Ha részletesebb akarsz lenni, minden kör elején is lehet dobni.

**5. A cselekedetek végrehajtása a kezdeményezés sorrendjében.** Ha a küzdő felek közti távolság öt méternél nagyobb, csak lőfegyvereket lehet használni. Kisebb távolságokon közelharc fegyvereket és harcművészetet is lehet használni. Pisztolyokat, puskákat és dobókéseket is lehet használni kis távolságon.

**6. A játékosok feljegyzik a sebzéseket és sérüléseket.** A játékosok minden találat és hárítás után minden sebet feljegyeznek, amit karakterük kapott, és összegzik azokat. Vond le az összes karaktertől és ellenfeleiktől a Kitarást. Ha szükséges, dobj kitaráspróbát, hogy eldöntsd, elájul-e valaki. Aztán ugorj a 2. pontra és hajtsd végre a következő cselekedetet. Amikor az összes lehetséges cselekvési fázis végetért, vagy mindenki kifogyott cselekvéseiből, folytatsd a 7-es pontnál.

**7. Ugorj az 1-es pontra és kezd újra.** Végetért egy harci kör és egy újabb kezdődik. Ezt így folytatsd, amíg vége nem lesz az összecsapásnak.

**Példa:** Gilbertet és Cassandrárt körülveszik Cairath szolgálói, akik törökkel és bunkókkal közelítenek. Egy keskeny párkányon állnak a csatornában, és egyszerre csak egy ellenfél érheti el őket.

1. "Rálövök az elsőre, aki hozzám közelít, és megpróbálom pajzsként használni a többi ellen" mondja Gilbert. "Fedezem Gilbert hátát és lelövöm azokat, akik hátulról közelítenek" közli Cassandra. Gilbert első cselekedetét használhatja a lövésre. Újabb cselekedetbe kerül megragadni az NJK-t, egy harmadikba az, hogy pajzsként maga elé rántja, ha sikerül rajta a fogás. Cassandra mindhárom cselekedetét lövésre használhatja.
2. Magától értetődő, hogy kivel harcolnak.
3. A Játékmester eldönti, hogy az NJK-knak egy cselekedetbe kerül, hogy elérjék a játékos karaktereket.
4. Gilbert 3-at dob. Kezdeményezési bónuszával ez 9 lesz. Ellenfele 4-et dob, ezért Gilbert jön először. Cassandra 2-t dob, ami a bónusszal együtt 6 lesz. Ellenfele 8-at dob és ő jön először.

5. Első cselekedetként Gilbert tüzel. Cassandra ellenfele a cselekvését mozgásra használja. Aztán Cassandra lő, mielőtt még elérné őt az ellenség. Az NJK-k arra használják cselekedeteiket, hogy közel kerüljenek, hogy használni tudják közel-harci fegyvereiket.
6. A Játékmester feljegyezi, hogy Gilbert ellenfele kapott egy karcolást, Cassandráé pedig egy súlyos sérülést. Aztán visszamegy a 2-5 pontokra, hogy levezesse a második cselekvést, aztán vissza a másodikra, egészen addig, amíg mind a három fázis el nem telt és minden résztvevőnek el nem fogyott a cselekvése.
7. A Játékmester visszaugrik az 1. pontra és új harci kört kezd.

## Idő a harc közben

A Játékmester egyik legfontosabb dolga az idő számontartása. Tudnia kell, mennyi időbe kerül, amíg a karakterek megtesznek valamit, és amikor az ő beeszlésük nélkül történik valami. Harc közben az időt 5 másodperces harci körökként tartjuk számon. 12 harci kör tesz ki egy percet.

## Cselekedetek

Egy harci körben számos cselekedetet hajthat sz végre. Például egy cselekedet előhúzni egy fegyvert, valamit felvenni, vagy egy kocsit beindítani. Alapszabály, hogy bármi, amit egyetlen mozdulattal végre lehet hajtani, az egy cselekedetbe kerül.

Minél több cselekedeted van, annál többmindentre van időd egy harci körben. Egy hétköznapi embernek a maximuma 4 cselekedet lehet körönként. Ez a szám az Mozgékonyagódtól függ. Minden embernek legalább 2 cselekedete van.

Minden harci kör *három cselekvési fázisra* van felosztva. Ha a küzdő felek mindegyikének három cselekedete van, akkor a kezdeményező dobás sorrendjében cselekednek, a harci kör minden fázisában egyszer. Ha valakinek háromnál kevesebb cselekedete van (ami gyakran előfordul), a kör elejétől kezd felhasználni cselekedeteit. Egy 2 cselekedettel rendelkező személy a harmadik fázisban nem kezdhet új cselekedetet.

Ha valakinek háromnál több cselekedete van, az extra cselekedeteket szabadon eloszthatja a fázisok közt. Ő dönt, hogy mikor. Azonban a rendes emberi lények sohasem hajthatnak végre egymás után két cselekedetet ugyanabban a fázisban (hacsak nincs egy olyan előnyük, ami ezt felülbírálja). A természetfeletti lények legfeljebb három egymást követő cselekedetre képesek ugyanabban a fázisban.

A kezdeményező dobás nyertese kezdi az első cselekedetét. Ha háromnál több cselekedete van, dönthet úgy, hogy most egy extra cselekedetet is

felhasznál. Következőnek a második személy hajtja végre első cselekedetét. Aztán a második és harmadik cselekvési fázisban jönnek a további cselekedetek. Ha kifogytak a cselekedetekől, megállnak. Egy cselekvési lehetőség nélkül maradt személy képtelen bármit is megtenni: nem támadhat, nem háríthat, és sehogy sem védheti meg magát. Ha az ellenfélnek még maradt cselekedete, akkor védtelenül marad.

Ha egy személy kettő vagy több ellenféllel küzd, ez ugyanúgy működik. A kezdeményezés nyertese kezd. Aztán a küzdőfelek végrehajtják cselekedeteiket, minden fázisban, amikor rájuk kerül a sor, egészen addig, amíg a harci kör véget nem ér, vagy ki nem fogytak a cselekedetekből.

Harci helyzetekben minden játékos közli a Játékmesterrel, hogy a következő körben mit kíván tenni. A Játékmester megbecsüli, mennyi ideig tart ennek a véghezvitele. Ha a karakternek még maradtak cselekedetei, még több mindennel próbálkozhat a kör vége előtt.

Ha valaki olyasvalamit kíván tenni, ami egy körnél tovább húzódik, akkor elkezd az aktuális körben, s a következőben folytatja, a kellő számú cselekedetet használva fel. Amikor végzett, a Játékmester a szokásos módon folytatja a cselekvések nyilvántartását. A cselekvések rendszerének használata azt a célt szolgálja, hogy megállapítsuk, mikor történik valami, ami a többi cselekvéssel kapcsolatos.

Egy karakternek minden tette egy vagy több cselekedetbe kerül. A Játékmester kiszámítja, hogy az NJK-k hány cselekedet használnak fel, és közli a játékosokkal, hogy mit látnak karaktereik. Mivel a játékos karakterek nem tudják, mit forgatnak fejükben az NJK-k, csak azt kell velük közölni, hogy mit látnak és hallanak. Például láthatják, hogy az ellenség rájuk tüzel, de nem tudhatják, hogy az ellenség a menekülést tervezi, ha kudarcot vall a támadás.

Közelharcban legfeljebb négy ember támadhat egyszerre ugyanarra a célpontra. Többnek nincs hely. A Játékmester számára praktikus dolog, hogy előbb egy karakter és ellenfele harcolja végig a teljes kört, aztán térjen a következő karakterre és ellenfelére. Így könnyebben átlátható a csata, mintha a Játékmester egyszerre mindenkinek a cselekedeteinek számolásával fáradozna.

## Példák:

### 1. Harc a következők közt:

#### A (2 cselekedet) és B (4 cselekedet)

A nyeri a kezdeményezést:

1. fázis	2. fázis	3. fázis
AB	AB	BB
vagy		
AB	ABB	B
vagy		
ABB	AB	B

B nyeri a kezdeményezést:

1. fázis	2. fázis	3. fázis
BA	BA	BB
vagy		
BA	BBA	B
vagy		
BBA	BA	B

## 2. Harc a következők közt:

C (3 cselekedet) és D (természetfeletti, 6 cselekedet)

D nyeri a kezdeményezést

1. fázis	2. fázis	3. fázis
DC	DDC	DDDC
vagy		
DC	DDDC	DDC
vagy		
DDC	DC	DDDC
vagy		
DDC	DDC	DDC
vagy		
DDDC	DC	DDC
vagy		
DDDC	DDC	DC

**Példa:** Gilbert Mozgékonysága 18, így háromszor cselekedhet egy körben, ezért a három fázis mindegyikében cselekedhet. A Cairath szolgálói elleni küzdelemben ellenfelének csak két cselekedete van, Ezért a harmadik fázisban képtelen cselekedni. Gilbert azzal kezdi a harcot, hogy ráló ellenfelére. Ez az első cselekedete. Ellenfele első cselekedetét közeledésre használja. Gilbert megragadja ellenfelét, felhasználva második cselekedetét. Ellenfele megpróbál kitörni a szorításból, de kudarcot vall. Ezzel felhasználta második és utolsó cselekedetét. Gilbertnek még maradt egy cselekedete, s ezt arra használja, hogy a többi támadóval szemben pajzsként tartsa maga elé ellenfelét. Ellenfele semmit nem tehet, mert nem maradt több cselekedete.

## Példák cselekedetekre

Gyakran nehéz meghatározni, hogy mi számít egy cselekedetnek, és hány cselekedetnek számít egy kicsit bonyolultabb dolgot elvégezni. Alább található egy lista, ahol azoknak a tipikus dolgoknak a példája van feltüntetve, amiket gyakran tesznek harc közben, s mindegyik mellett ott van, hogy véleményünk szerint hány cselekedetbe kerülnek.

Támadás fegyverrel	1 cselekedet
Hárítás fegyverrel	1 cselekedet
Fegyver előhúzása	1 cselekedet
Fegyver elrakása	1 cselekedet
Fegyver újratöltése	lásd fegyvertáblázatok
Pontos célzás	1-5 cselekedet
Autó beindítása	1 cselekedet
Felvenni valamit	1 cselekedet

Letenni egy tárgyat	1 cselekedet
Ülő helyzetből felállás	1 cselekedet
Letérdelés	1 cselekedet
Lefekvés	2 cselekedet
Hasra vágódás	1 cselekedet
Megfordulás	1 cselekedet
Kötélen lengés	1-5 cselekedet
Elrejtőzés	1-5 cselekedet
Eldobni egy tárgyat	1 cselekedet
Keresni valamit	1-10 cselekedet
Kitérés	1 cselekedet
Elsősegély, 1 seb	10 cselekedet
Zár feltörése	1-10 cselekedet
Elemlámpa felkapcsolása	1 cselekedet
Bezárt ajtó betörése	1 cselekedet

## Speciális harci szabályok

Sok tényező befolyásolhatja egy harc kimenetelét. A környezet és a körülmények jelentős változást eszközölhetnek találati és háritási esélyekben, és hogy a fegyverek felhasználhatóságának terén is. Alább következnek a speciális hari körülményekre vonatkozó szabályok. Ez rengeteg szabálynak tűnhet, de mindegyik opcionális. Ha nem hiszed, hogy valamit is hozzáadnak a játékhoz, akkor ne vedd ezeket figyelembe. Ezek a szabályok azok kedvéért vannak itt, akik egy valóságos, részletesebb harci folyamatra vágnak.

### Támadás hátulról

Ha egy ellenfélre hátulról támadsz, +5 módosítód van a találati esélyre. Ennek megfelelően módosulnak a tökéletes és az elbaltázott támadások is. (Csak közelharc.)

### Támadás oldalról

Ha oldalról támadsz egy ellenfélre, +2 módosítód van a találati esélyre. Ennek megfelelően módosulnak a tökéletes és az elbaltázott támadások is. (Csak közelharc.)

### Meglepetés

Ha támadásod teljes meglepetésként éri ellenfeledet, pl. lesből támadsz, adj +5-öt találati esélyedhez. A hátulról vagy oldalról támadás bónuszait is megkaphatod. Ennek megfelelően módosulnak a tökéletes és az elbaltázott támadások is. (Csak közelharc.)

### Támadás lőfegyverekkel közvetlen közelre

A közvetlen közelből (1 m) leadott lövésnél megduplázódik a találat esélye. Ez a hajtófegyverekre nem vonatkozik. Ezt a módosítót a hátulról és oldalról, valamint a meglepetésből támadás bónuszaival is lehet kombinálni; ebben az esetben a bónuszok hozzáadása után duplázd meg az esélyt. Ennek megfelelően módosulnak a tökéletes és az elbaltázott támadások is.

### Az ellenfél nehéz helyzetben van

Amikor egy olyan ellenfélre támadsz, aki olyan

helyzetben van, hogy nehezen tudja magát megvédeni (pl. kötélén mászik, fekszik, gerendán függeszkedik), +10 módosítót kapsz találati esélyedre.

### A célpont mérete

Nagyobb dolgokat könnyebb eltalálni. 2 négyzetméter célterület felett minden négyzetméter után +1 módosítót kapsz találatodra. Amikor kis tárgyakra célzol, a Játékmester lecsökkenti a találati esélyedet. Íme néhány követhető javaslat:

Ózgida	-2
Macska	-5
Patkány	-7
Teniszlabda	-10
Kötél (10 méterre)	-12

### Kegyelemdöfés

A védtelen ellenfelet mindig meg tudod ölni. (Legalábbis elméletben. Szerencsére a gyakorlatban a legtöbb ember nehezen gyilkol.) Egy ellenfél akkor számít védtelennek, amikor nincs magánál, alszik, meg van kötözve (kezei és lábai) vagy valami ehhez hasonló állapotban van.

A szokásos módon támadsz, de csak akkor véted el, ha elbaltázott támadást kapsz. Ha találsz, választhatsz, hogy megölöd, vagy csak 1k20 órára eszméletlenül teszed az áldozatot. Az elbaltázott támadás esélye a fegyverforgatási képzettség módosítatlan értékén alapszik. Ha elbaltázott támadást kapsz, dobnod kell az elbaltázott támadások táblázatán.

### Fékevesztett lövöldözés

Előfordulnak olyan helyzetek, amikor pánikba esel, vagy valami egyéb okból olyan gyorsan próbálsz kiüríteni a tárat, amilyen gyorsan csak lehet. Ezt nevezzük fékevesztett lövöldözésnek, ami azt jelenti, hogy egy cselekedettel annyi lövedéket tudsz kilőni, amennyi a fegyver maximális tűzgyorsasága (lásd fegyvertáblázatok). A találati esélyed minden lövés után 4-gyel csökken, az elsőt is beleértve; az első lövedék -4, a második -8, a harmadik -12 módosítót kap és így tovább. Bármennyit is lövöldöztél, a találati esély sosem csökken 1 alá. Amikor fékevesztetten lövöldözöl, nem célozhatsz pontosan, s nem is célozhatsz egy bizonyos testrésze.

Ha a fékevesztett lövöldözés több mint egy cselekedetig elhúzódik, folytatódik a halmozódó esélycsökkenés. Ha első cselekedetként kettőt lőttél (-4 és -8 módosítókkal), az ellenfél visszalő, és te következő cselekedetként két másik lövéssel folytatod, azok -12 és -16 módosítókat kapnak.

Fékevesztett lövöldözésben az automata karabélyok és géppuskák képesek egyetlen cselekedet alatt kiüríteni a tárat. Azok a vállalkozó kedvű Játékmesterek, akik ezt nem érzik reálisnak, végezhetnek kutatásokat a fegyverek valódi tűzgyorsaságának terén, és megadhatják, hogy mennyi időbe kerül egy tár kiürítése.

### Pontos célzás

A találat esélyét extra óvatossággal is lehetséges növelni. Ennek egyetlen hátulütője, hogy időbe kerül. Minden egymást követő cselekedet, amit célzással töltesz, +2-vel növeli meg a találati esélyt, egészen a maximális +10-ig. Más szavakkal felesleges öt cselekedetnél tovább célolni.

### Mozgó célpont

Ha egy gyorsan, legalább futó ember sebességével mozgó célpontra lőfegyverrel tüzel, csökken a találat esélye. Ha a célpont hozzád képest oldalirányban mozog, az esély feleződik. Ha a célpont egyenesen feléd, vagy tőled elfelé mozog, az esély az eredeti 3/4 része.

### Tüzelés mozgás közben

Ha akkor tüzel, amikor éppen mozogsz, csökken a találati esélyed. Ha sétálsz, -1-gyel, ha futsz, -5-tel. Ha éppen hasra veted magad és közben tüzel, akkor -4-gyel. Ha kötélén függeszkedsz, -10-zel. A többi mozgástípusnál a helyzettől függően az esély -1 és -10 közti módosítót kap.

### Csípőből lövés

Ha akarsz, csípőből is lőhetsz. Ez lehetetlenné teszi az egyes testrészekre történő célzást, vagy a pontos célzást. +5 kezdeményezési bónuszt kapsz, de a találati esélyed 3-mal csökken. Ennek az a feltétele, hogy a fegyver az öveden lóg, vagy puskát esetén derékmagasságban tartod. Ha a fegyver térd vagy vállmagasságban van, ez a szabály nem alkalmazható.

### Részleges takarás

Ha részben egy tárgy fedezéke mögött vagy, miközben lő- vagy dobófegyverrel támadnak rád, a Játékmester a szokott módon dob arra, hogy az ellenfél hol talált el téged. Ha a találat egy fedett testrésze jön ki, nem szenveded el a hatásait. De nem árt észben tartanod, hogy néhány fegyver elég vastag fedezéket is átvisz, főleg ha páncéltörő löszert használsz. Ha egy ajtó vagy deszkafal mögött rejtőzködsz, az nem segít rajtad, ha az ellenség pontosan tudja, hol is vagy.

### Kiütés

Közelharcban úgy is dönthetsz, hogy megpróbálsz sérülés okozása nélkül kiütni ellenfeledet. Találatra ugyanúgy kell dobni, mint rendesen. Ha a hatás nagyobb az áldozat EG értékénél, vagy egyenlő azzal, eszméletlenül kerül el. Egy fejtálat +3-at ad a hatásdobáshoz. Puskatus, baseball ütő vagy más hasonló fegyver +2-t ad. Egy gumibot +5-öt ad.

### Hátrátántorodás

Amikor annak a fegyvernek a hatásdobása, ami eltalált, meghaladja az EG értékedet, a találat erejétől hátrátántorodsz. Hogy el ne ess, tégy egy Mozgékony-ság-dobást. Elveszted következő cselekedetedet. Ez a szabály akkor is érvényes, amikor páncélt viselsz, ami felfogja a hatás egy részét. A hátrátántorodást az egész hatásból számítjuk, eltekintve a páncéltól.

## Harc a rosszabbik kézzel

A legtöbb ember jobb vagy balkezes. A fegyvereket mindig a jobbik kezükben tartják. Ám néha arra kényszerülnek, hogy a másik kezüket használják, pl. amikor a jobbik megsérült. Ez csökkenti a találati esélyt. Egy -10 mínusz a karakter Mozgékonyág bónusza (a MOZ 12 feletti része) módosítót ajánlunk.

**Példa:** egy 15-ös MOZ értékkel rendelkező személy -7 módosítót kap a találati esélyére.

A Kétkézes harc képzettséggel rendelkező karakterek nem szenvednek ilyen büntetéseket. Ők a másik kezüket is ugyanolyan erőre és ügyesre fejlesztették, mint a jobbik kezüket.

## Speciális harci körülmények

Az összecsapásnak helyet adó környezet is befolyásolja harci képességeidet, mozgásodat és képzettség-használatodat.

### Rossz fényviszonyok

A fáklyafény, petróleumlámpa vagy más hasonló fényforrás nem elégséges a hatékony harchoz, és -5 módosítót ad a legtöbb képzettségre, beleértve a fegyveres képzettségeket is. Halvány fényben lassabban is mozoghatsz, csak a rendes mozgási sebességed 3/4-ed részével. Ha rendes esetben 6 métert tennél meg, akkor fáklyafényben csak 4 métert.

### Vízben vagy víz alatt

Ha vízben találsz magad harc közben, Ügyesség-próbát kell tenned, hogy megbirkózz a vízzel. Ha nem sikerül, -3 járul minden képzettséghez. Víz alatt egy úszás dobást kell tenned, hogy rendszeren tudj harcolni, s a kudarc -5 módosítót jelent minden képzettségre. Ha nem viselsz búvárfelszerelést, a fulladási szabály is alkalmazandó.

### Holdfény

Holdfényben -10 módosítót kapsz minden képzettségre, és a mozgásod is feleannyi.

### Pozíciók

A találati esélyedet az ellenség hozzád viszonyított helyzete is befolyásolja. Amikor felülről támadsz, pl. egy lejtőn vagy egy lépcsőn, +2-t kapsz támadásra. Amikor alulról támadsz, pl. egy asztalon álló személyt, -2-t kapsz támadásra.

### Teljes sötétség

Teljes sötétségben minden látáson alapuló képzettség csakis tökéletes dobások alkalmával járhat sikerrel. Csak nagyon óvatosan és lassan haladhatsz, ami a rendes sebességed 1/10-ed része. Ha rendes esetben hat métert tudnál haladni egy harci körben, akkor most csak egy métert tehetsz meg.

Természetesen ez csak az ajánlott sebesség. Kevésbé biztonságosan nagyobb sebesség is lehetséges. Ha úgy döntesz, vállalhatod a kockázatot és gyorsabban is haladhatsz. Pánikba esve még futhatsz is. De nagy a kockázata, hogy elbotlasz valami padlón heverő dologban, vagy egyenesen nekifutsz egy falnak. A Játékmester dönt arról, hogy ilyen esetben

mi történik. Lényeges tényező a falak és egyéb akadályok száma és közelsége.

Van két képzettség, amiknek rossz fényviszonyok közt és teljes sötétségben megnő a sikeres használat esélye: a Lopakodás és Rejtőzés. Rossz fényviszonyok közt -5-öt kapsz a képzettségdobásra, holdfényben pedig -10-et. Teljes sötétségben a Rejtőzés csakis elbaltázott dobásnál sikertelen, a Lopakodás pedig -5-öt kap a dobásra.

### Szűk helyek

Szűkös helyeken, mint például keskeny folyosókon vagy nagyon kis szobákban, nehéz olyan nagy fegyverekkel harcolni, mint pl. egy lándzsa. Valószínűleg minden 2 méternél hosszabb fegyvert lehetetlen használni, és az egy méternél hosszabbakat is nehéz használni. Minden helyzetben a Játékmester dönt, hogy mekkora büntetés jár. A kis helynek köszönhetően néha csak egy kis kés vagy egy pisztoly használható.

## Tökéletes dobások és sorsosapások

A fegyveres képzettségeknél a jó dolgok, amik megtörténhetnek, amikor tökéletesen sikeres voltál, valamint a kockázatok, amikkel találkozol, ha tényleg elbaltázod a dolgokat, ugyanúgy működnek, mint a többi képzettség esetében. Ha kevesebbet dobsz, mint a képzettséged 1/10-ed része, +10 járul a hatáshoz. Egy módosítatlan 1-es mindig tökéletes találat.

Ha nagyobbat dobsz, mint 20 mínusz a sikertelenség esélyének 1/10-ed része, az egy elbaltázott dobás. Egy módosítatlan 20-as mindig elbaltázott dobás, hacsak nincs 20-nál magasabb képzettségértéked. Az utóbbi esetben dobj újra; 1-19 azt jelenti, hogy csak nem sikerült, de egy újabb 20-as azt jelenti, hogy tényleg ráfaragtl.

Az elbaltázott dobások totális kudarcok. Ha egy mindennapi képzettséget használtál, a Játékmester feladata, hogy valami kellemetlen dolgot gondoljon ki, ami a képzettséghez és a helyzethez illik.

Fegyveres képzettségeknél ez kicsit másképp működik. Néha könnyen el lehet dönteni, hogy mi történik, pl. egy nedves, csúszós tetőn küzdő személy le is eshet. De más esetekben nem ilyen egyértelmű, hogy mi fog történni. Ilyen esetekben a Játékmester dob 1k20-at, s az alábbi táblázatot használja.

### Elbaltázott támadási dobások

- |       |   |
|-------|---|
| 1-5   | A karakter elveszti egyensúlyát és -5 módosítót kap következő támadására vagy egyéb képzettséghasználatára. |
| 6-8   | A karakter elesik és az ellenfele a következő támadására +10-et kap.  |
| 9-10  | A karakter elveszti következő cselekedetét.   |
| 11-12 | A karakter elveszti következő három cselekedetét.   |
| 13-14 | A karakter elejti fegyverét, ami 1k10 méterrel odébb köt ki.  |



- 15-16 A karakter fegyvere eltörik, vagy az összecsapás hátralevő részére meghibásodik (ha a fegyveres képzettséget baltázta el).
- 17 A karakter a legközelebbi barátot vagy szövetségest találja el. A szokásos módon dobj találati helyet és hatást. Ha nincs barát, akit eltalálna, a karakter saját magát találja el.
- 18 A karakter saját magát találja el. Dobj, hogy megnézd, melyik testrész sérült meg és mennyire.
- 19 A karakter tökéletes találatot ér el a legközelebbi barátot vagy szövetségesen. Dobj, hogy hol talált, és dobj sebzést.
- 20 A karakter tökéletes találatot ért el sajátmagán. Dobj, hogy hol talált és dobj sebzést.

## Harc sebesülten

A sebek lelassítanak és legyengítenek. Mindenkit befolyásol a vérvesztés és a fizikai sokk.

### Csökkentett találati esély

A játékban a sérülések negatív módosítót jelentenek a képzettségeid sikeres használati esélyére. A seb típusától függ, hogy milyen nagy a módosító.

Egy karcolás olyan kicsi, hogy semmiképp nincs hatása a működésedre, azaz nincs módosító.

Egy könnyű sebesülés -2-vel módosítja az összes képzettséget, beleértve a fegyveres képzettségeket is.

Egy súlyos sebesülés -3-mal módosítja az összes képzettséget, beleértve a fegyveres képzettségeket is.

A módosítók összeadódnak; ha van egy könnyű és két súlyos sebesülésed, a módosítóid összege -8 lesz. A sebesülések mértékétől függetlenül a módosítók nem haladhatják meg a -15-öt.

**Példa:** Gilbertet eltalálják a karján és a hasán. Két könnyű sérülése van, így minden képzettségére -4 módosító járul, amíg a sebek be nem gyógyulnak.

### Körönkénti cselekvések csökkenése

Egy sebesült személy lassabban reagál. A súlyos sebek lelassítják mozgásodat. Ha van egy súlyos sebesülésed, harci körönként eggyel kevesebbszer cselekedhetsz. A karcolások és könnyű sebesülések nem befolyásolják a cselekvések számát.

A levonások összeadódnak. Két súlyos sebesülés azt jelenti, hogy a cselekvéseid száma kettővel kevesebb. Ha csak két cselekedettel rendelkezel, akkor csak minden második körben cselekedhetsz egyszer. Ha két cselekedettel rendelkezel, és három súlyos

sérülésed van, akkor csak minden harmadik körben cselekedhetsz. Viszont emiatt 4 cselekedetnél többet nem veszthetsz.

Természetesen a sok kisebb seb, amik kitétek egy nagyobb sebet, szintén hasonló eredményt adnak.

A levonások addig élnek, amíg a sebek be nem gyógyulnak. Ha a játékmester úgy rendelkezik, lehetővé teheti a karaktereknek a fokozatos gyógyulást, időnként visszaadva nekik az elvesztett pontokat és cselekedeteket, amíg a gyógyulás teljes mértékű nem lesz.

**Példa:** Gilbert három könnyű sebesülést szenvedett. Sok vért veszített. Az Egészsége 11, ezért a három könnyű sebesülés az egy súlyos sebesüléssel egyenlő. Általában három cselekedete van egy körben, de a súlyos sebesülés miatt már csak kettő marad. A harmadik cselekvési fázisban képtelen lesz cselekedni.

### Csökkent Ktartás

Egy sebesült személy gyengébb lesz és nem dolgozhat olyan keményen, mint addig tette. A Ktartásod csökken, amikor megsebesülsz.

Seb típusa	Kit. csökk.
Karcolás	5
Könnyű sebesülés	10
Súlyos sebesülés	20

A Ktartás a fenti táblázat szerint csökken. A veszteségek összeadódnak. Ha van három karcolásod, a Ktartásod  $3 \times 5 = 15$  ponttal csökken. Minden nap egy pontnyi elvesztett Ktartás tér vissza. Ez azt jelenti, hogy a sebesülések miatt elvesztett Ktartás sokkal lassabban tér vissza, mint a kifáradásból származó veszteségből.

Számos kisebb sebesülés, ami egy nagyobbat alkot, ilyen szempontból még mindig kisebb sérüléseknek számítanak. Példa: Ha van egy három könnyű sebesülésből adódó súlyos sebesülésed, akkor a Ktartásod  $3 \times 10 = 30$  ponttal csökken.

Egy súlyosan megsebesült karakter sok vért is veszít, ami további 3 pontnyi veszteséget jelent harci körönként. Ezt elsősegély alkalmazásával meg lehet állítani. Csak megjegyzésképp: sok nememberi lény nem vérzik.

**Példa:** Gibert 30 pontnyi Ktartást veszít három könnyű sebesülése miatt. Azonban mivel a súlyos sérülése három könnyű sérülésből tevődik össze, és Ktartásvesztési szempontból azok még mindig könnyű sérüléseknek számítanak, nem veszít annyi vért, amit megérezne. A vérzés miatt nem veszít további Ktartáspontokat.

# Fegyverek és páncélzat

**S**úlyosan csengett a rács, amint felemelkedett a földről. Sáros láb taposott az aszfaltra. Dobos pinceszag csapott meg minket, amint megjelent a toprongyos testek özöne. Csak két táram maradt. Ők több százan, talán több ezren voltak. Ajkamba haraptam, hogy megfeledekzek a bűzről, és a hátamat a falnak vetettem. Már csak öven, már csak negyven lépés. Az utcalámpák fényében már jobban láttam őket. Céloztam és lőttem. Egy lövés. Kettő. Három. Nem volt idő, hogy egyenként szedjem le

mindet. A tár maradékát egyenesen a tömegbe ürítettem. Páran elestek, de mások léptek át rajtuk, és rendületlenül jöttek felém. Egy új tár, az utolsó. Majdnem kiesett izzadó kezemből, de elkaptam. Utolsó esély. Néhány test elesett, de ez nem segített. Előbúztam késemet, és a jobb kezemben lévő pisztolyt bunkóként szorongattam. Már rajtam voltak, körülvettek és a falhoz taszítottak, görbe karmaikkal és éles agyaraikkal felém kapva. Küzdöttem mint egy állat. De a fogaik a húsomba martak és karmaik kitépték kezemből a fegyvereket.”

## Fegyverkategóriák és csoportok

A fegyvereket kategóriákra, és minden kategóriát csoportokra osztottunk, ahol minden csoportot ugyanazzal a képzettséggel kell kezelni. A következő kategóriák vannak: Közelharc fegyverek, Lőfegyverek és Természetes fegyverek.

A Közelharc fegyvercsoportok: Török, Dobófegyverek, Zúzófegyverek, Szálfegyverek, Kardok, Ostorok és láncok, valamint Fejszék.

A Lőfegyveres csoportok: Géppuskák, Puskák és számszeríjak, Íjak, Pisztolyok és Nehézfegyverek.

A természetes fegyverek a felhasznált testrészek, amiket lehet Ütésre, Rúgásra, Harapásra, Átdobásra, stb. használni. A nememberi lények néha speciális természetes fegyverekkel rendelkeznek, mint az agyarak, karmok és szarvak.

A fegyverek harcértékei a fegyvertáblázatokban szerepelnek. A hosszuk, súlyuk, kaliberük és áruk a felszerelési listákban szerepelnek.

## Kézigránátok

A kézigránátok egyfajta dobófegyverek. Kihúzza a biztosítótűt, eldobja a gránátot, ami 4-6 másodperc múlva felrobban. A pontos késleltetés a fajtától függ. A robbanógránátoknak van egy elsődleges robbanási sugara, ami három méter, és egy másodlagos sugara, ami 6 méter. A másodlagos sugárban az okozott sérülések egy fokozattal kisebbek; egy halálos sebből súlyos seb lesz, súlyos sebből könnyű seb lesz és így tovább. Ezt majd később részletezzük, a robbanási

sugárnál. Hatféle gránátot írunk le, ha a molotov koktélok is gránátoknak vesszük.

### Sokkbomba (flash-bang)

Ez a gránáttípus éles fényvillanással és süketítő robbanással bénít meg mindenkit a robbanási sugáron belül. A felkészületlen áldozatok megsüketülnek, megvakulnak és 1k5 korre fizikai sokkot szenvednek. Ezután 1k5 óráig minden képzettségükre -5 módosítjuk van.

### Molotov koktél

Ez egyszerűen csak egy benzinnel teli üvegpalack. Egy beáztatott rongy van az üveg szájába gyűrve. Meggyújtod a rongyot és eldobod az üveget. Az üveg eltörik, s a találat helyén égő benzin fröccsen szét. Az égési sérülésekkel kapcsolatban lásd a balesetekkel foglalkozó részt.

### Füstgránát

Ezek a gránátok sűrű fekete füstöt fejlesztenek, ami teljesen betölthet egy nagyobb szobát. A szabad ég alatt ezeket támadások elrejtésére vagy visszavonulások fedezésére is használhatják pár percig. A szél gyorsan széteszlatja a füstöt. A füst belső terekben halálos is lehet, főleg kis szobákban. Az emberek fulladoznak benne.

### Repszgránát

Ez egy kellemetlen személyelhárító fegyver; egy gránát, ami sokszáz kis műanyag vagy acélrepezst tartalmaz. Amikor felrobban, a repezsek halálos lövedékké válnak, amik darabokra szaggathatnak.

### Rombológránát

“Kemény célpontok” ellen használatos; épületek, járművek és hasonlók ellen. Ezekkel szemben nehéz fegyvernek számít, személyek ellen pedig rendes fegyvernek.

## Könnygázgránát

Egy olyan gázt terjeszt szét, ami a szemeket és a légutakat irritálja. Az erre érzékeny emberek (10.000 emberből egy) allergiás sokkot kap és meghal. Ha belélegzed, Egódobást kell tenned, hogy ne válj teljesen védtelenné és ne menekülj pánikszerűen. Még ha sikeres is a dobás, akkor is -5 járul minden képzettségre a következő egy órában.

## Ostorok és lasszók

Az ostorokat, bolákat és lasszókat anélkül lehet használni, hogy a többi fegyverhez hasonló sérülést okoznánk velük. Ezeket leginkább arra használják, hogy megfogják vagy lefegyverezzék az ellenfelet. Egy karcolás azt jelenti, hogy az ellenfelet enyhén megfogta, s az a  $2 \times \text{MOZ}$  értéke alá dobva kiszabadulhat. Egy könnyű sebés azt jelenti, hogy az áldozatnak a **MOZ** értéke alá kell dobnia, hogy kiszabaduljon. Ha súlyos sebet kap, akkor tényleg meg lett fogva, s a **MOZ** értékének fele alá kell dobnia. Egy halálos seb azt jelenti, hogy képtelenség kiszabadulni. Egy cselekedetbe kerül a kiszabadulás, már amikor ezt meg lehet tenni.

Egy súlyos vagy halálos seb a fegyvert is kitépheti az ellenfél kezéből.

Az ostorok és bolák sebeket is képesek okozni, de öt lépéssel kevesebbet, mint ami a táblázaton fel van tüntetve. A sebés kiszámítása előtt vonj le 5-öt a hatásból. A lasszókat csak az ellenfél megfogására lehet használni.

## Természetes fegyverek

Az emberek természetes fegyvere a Lefogás, Átdobás, Ütés, Fejelés és Rúgás. Azt, hogy ezeket hogyan tudod használni, a Pusztakezes harc képzettséged uralja, vagy a harcművészeted. A Lefogás mellett feltüntetett sebzésértékek nem okoznak valódi sérüléseket, hanem azt jelöli, hogy a karakter milyen fogást talált ellenfelén:

**Karcolás** = rossz fogás, az ellenfél kitörhet, ha  $1k20$ -szal a  $2 \times \text{ERŐ}$  értéke alá dob.

**Könnyű sebesülés** = egy félig jó lefogás; egy rendes Erődobással ki lehet törni belőle.

**Súlyos sebesülés** = egy jó lefogás; az áldozatnak az Erő értékének fele alá kell dobnia, hogy kiszabaduljon.

**Halálos sebesülés** = egy tökéletes lefogás; az áldozatnak esélye sincs a kitörésre.

## Nehézfegyverek

A nehézfegyverek másféle sérülést okoznak, mint a többi fegyver. Ezeket épületek és járművek ellen tervezték, nem élőerő ellen. A kijelölt célpontjaikon hatástól függően könnyű sérülést, közepes sérülést, súlyos sérülést és megsemmisülést okoznak. Ez pontosan az, aminek hangzik. Ha egy autó súlyosan megsérült, az súlyosan megsérült. Ha megsemmisült, akkor megsemmisült.

Ha a nehézfegyverek élőlényeket találnak el, iszonyatos hatással járnak. Egy könnyű sérülésből súlyos sebesülés lesz, egy közepes sérülésből halálos sebesülés lesz, egy súlyos sérülésből három halálos sebesülés lesz, és egy "megsemmisült" eredmény öt halálos sebesülést jelent.

A nehézfegyverek nem egy pontban találnak. Egy elsődleges és egy másodlagos robbanási sugárban okoznak sérüléseket; a fegyvertáblázatban leírásra kerülnek a sugarak méretei. Az elsődleges sugárban teljes a sebés, a másodlagos sugárban egy szinttel kisebb. A másodlagos sugár hossza ugyanannyi méter, mint az első.

**Példa:** Ha egy kézigránát robbanási sugara 3 méter, az ott teljes sebészt okoz, és 6 méteren belül egy szinttel kevesebbet.

## Lángszórók

A lángszóró egy speciális tulajdonságokkal rendelkező nehézfegyver. Sűrített gáz segítségével egy napalmszerű folyadékot porlaszt, amit a fűvókánál begyűjtanak. A lángszóró minden találatkor három testrészt fecskendezi a folyadékot. A testrészeknek nem kell szomszédosaknak lenniük. A táblázatban olvasható sebés csak azt jelenti, hogy a találat körében mennyit sebződik az áldozat. Ez még további  $2k10$  körig ég, s az égés alatt még több sérülést okoz. Minden következő körben 3-mal nő a dobott hatás. A hatást csak egyszer kell dobni, amikor az áldozatot eltalálták.

**Példa:** Ha 7 körig ég, a hatás 3-mal nő, s összesen hétszer. 4-5 kör után valószínűleg halott leszel. A tüzet nem lehet eloltani. Az égő napalmot vagy levakarják, vagy nagy nyomású vízzel mossák le. Ha mások is segítenek rajtad, egy kör alatt elég anyagot tudnak eltávolítani, hogy két körrel csökkentés az égési időt. Ha egyedül vagy, valószínűleg meghalsz. Ha a rajtad segítők nem rendelkeznek megfelelő védőeszközökkel, pl. azbesztkesztyűkkel, a levakarással olyan sérülést kapnak, mintha égő fáklýtól szenvedték volna el.

A lángszórók emberek ellen használva sebzési szempontból normál fegyvernek számítanak: karcolás 1-5, könnyű sebesülés 6-9, súlyos sebesülés 10-18, halálos sebesülés 19+. A lángszórókhoz szükséges képzettség a Nehézfegyverek.

## Rögtönzött fegyverek

Esetenként arra kényszerülsz, hogy hétköznapi tárgyakat használj fegyverként. Egy széket, törött üveget vagy kalapácsot. A rögtönzött fegyvereket úgy kezeljük, mint a rá leginkább hasonlító fegyvereket. A széket bunkóként használjuk, a törött üveget törként, a kalapácsot fejszeként. Azonban a hatásdobásra -3-at kapnak, mert ezek a tárgyak kevésbé hatékonyak, mint a megfelelő fegyverek.

## Lőszer

A lőfegyverek által okozott sebzés a lőszer fajtájától függ. Néhány lőszertípus súlyos sérülést okoz, ám használhatatlan páncél ellen, mások pedig pont ellenkezőleg működnek. Itt öt lőszertípus kerül ismertetésre. A lőszer ára és a speciális lőszer extra ára a felszereléstáblázatokban található.

### Standard lőszer

Nincs változás, minden táblázat a rendes lőszerre lett kiszámolva.

### Dum-dum

Azok a lövedékek, amik letérnek a röppályáról, ezáltal találat esetén nagyobb sebet okozva. +2 módosító jár a hatásdobásra, viszont nem a legjobbak a páncélok ellen. A páncél elnyelése 5-tel növekszik. A lövedék pocsk ballisztikus tulajdonságai miatt ezek a lövedékek -1-gyel módosítják a találatot.

### Acélköpenyes (FMJ)

Könnyű páncéltörő. -1 járul a hatáshoz, ám a páncél elnyelését 3-mal csökkenti.

### Üregesfejű (hollow point)

+1 járul a hatáshoz.

### Teflon

Nem javítja a sebek okozásának képességét, de nagyon jó páncéláthatoló képessége van; -5 járul a páncél elnyeléséhez.

## A fegyver-táblázatokról szólva

Az alább következő táblázatokon minden fegyvert ugyanabban a formátumban írunk le. Most a felhasznált kifejezések kerülnek kifejtésre. A zárójelekben a táblázatokban használatos rövidítések szerepelnek. A fejléceknél feltüntetjük, melyik tulajdonság alá tartozik az adott fegyveres képzettség.

## Maximális tűzgyorsaság (MT)

Azoknak a lövedékeknek a száma, amit egy körben egy fékevesztett lövöldözés közben el lehet löni. Ez főleg a maroklőfegyverekre, puskákra és karabélyokra érvényes. A géppisztolyok, géppuskák lőhetnek rövid sorozatokat, hosszú sorozatokat, vagy egy cselekedet alatt kiüríthetik a tárat (lásd Speciális harci szabályok). Ne feledd, hogy a fékevesztett lövöldözés minden fegyvernél -4-et ad az első lövésre, -8-at a másodikra és így tovább.

## Sebesülések (kre, ks, ss, hs)

Minden fegyvernek megvan a saját hatástáblázata, ami a hatásdobás és az okozott sebesülés típusa közti kapcsolatot mutatja. Minden hatás egy sérüléstípusnak felel meg. Négy sérüléstípus van (rövidítésük zárójelben): karcolás (kre), könnyű sebesülés (ks), súlyos sebesülés (ss), és halálos sebesülés (hs). A "halálos sebesülések" hatása többnyire úgy van megadva, mint pl. "15+" ami azt jelenti, hogy minden

15 és afölötti hatás egy ilyen sebesülést eredményez.

A nehézfegyverek nem sebeznek, hanem rombolnak. A táblázat mutatja meg, hogy milyen rombolást okoznak a különböző hatások: enyhe rombolást (er), közepes rombolást (kr), súlyos rombolást (sr), vagy megsemmisülést (mr). Ezeket a fegyvereket járművek, épületek, esetenként nagy tömegek ellen tervezték – nem pedig egyének ellen.

Ostoroknál és láncoknál sebesülés alatt azt értjük, hogy a fegyver mennyire ejtette foglyul, vagy fegyverezte le a célpontot (lásd korábban). Lefogásnál és átdobásnál a sebesülés azt jelenti, hogy mennyire tetted mozgásképtelenné, vagy dobtad át a célpontot.

## Hatótáv (HT)

Ez az a maximális távolság, amin belül a lőfegyvert anélkül lehet használni, hogy csökkenne a találati esély, vagy az okozott sebzés. Nagyobb távolságokon mind a képzettségérték, mint a hatás módosul. A későbbiekben egy speciális hatótáv táblázat tartalmazza, hogy hogyan.

## Újratöltési idő

A lőfegyver újratöltéséhez szükséges cselekedetek száma. Amikor két szám szerepel ebben az oszlopban, az első a manuális újratöltést jelenti, a második pedig akkor alkalmazandó, amikor gyorstöltőt használsz.

## Robbanási sugár (RS)

Ez az a terület, amire egy kézigránát vagy egy nehézfegyver kifejti a hatását. A robbanási sugáron belül a fegyver a táblázatban jelzett teljes sebzést okozza. Ezen kívül van a fegyver másodlagos robbanási sugara, ahol egy szinttel kisebb sebzést okoz. Ha például a RS 10 méter, a fegyver másodlagos robbanási sugara 20 méter. A robbanás középpontjától számított 10 méteren belül minden teljes mértékben sebződik, 10 és 20 méter között pedig egy szinttel kevesebbet kap. Nehézfegyvereknél a súlyos rombolás közepes rombolás lesz, a közepes rombolás könnyű rombolás lesz, stb. Kézigránátoknál a súlyos sérülések könnyű sérülések lesznek, a könnyű sérülésekből karcolás lesz, stb.

## Szükséges Erő és Mozgékonyaság (E/M)

Egy fegyvert kezelő karakternek a problémák nélküli forgatáshoz szüksége van egy bizonyos szintű Erőre és Mozgékonyaságra. Az ebben az oszlopban szereplő számok jelzik, hogy milyen nagy ERŐ és MOZ érték szükséges ahhoz, hogy ne kapj negatív módosítókat a fegyver használatakor.

Ha az Erőd vagy Mozgékonyaságod kisebb, mint a követelmény, minden "hiányzó" pont után eggyel csökken a képzettséged. Ez összeadódó; ha mind az ERŐ, mind a MOZ értéked túl alacsony, akkor mindkettő után meg kell tenni a levonásokat.

**Példa:** Hogy a fegyvertáblázatra is vessünk egy pillantást, nézzük meg az első fegyvert, egy Colt Python. A felszereléslistában megtalálhatod a méretét, súlyát, a lőszer típusát és a fegyver árát. A fegyvertáblázatok a harccal kapcsolatos információkra összpontosítanak. A bal szélső oszlopban van a fegyver neve. Ezt követi a maximális tűzgyorsaság (MT), ami a fékevesztett lövöldözés közben egy cselekedet alatt ellőhető maximális lövedékek száma. A Coltnál ez három. A következő négy oszlopból derül ki, hogy milyen sérüléstípusokat okoz a fegyver a különböző hatások esetén. A Colt egy 1-5-ös hatásdobásnál egy karcolást okoz, 6-9-nél könnyű sebesülést, 10 és 14 közt súlyos sebesülést, 15 és afölött pedig halálos sebesülést okoz.

A következő oszlop a hatótáv. A Colt 30 méterre tud teljes pontossággal löni; e távolságon belül a fegyver teljes sebést okoz és a használónak teljes esélye van a találatra. Nagyobb távolságokon mind a sebés, mind a találati esély csökken. Ezt a távolsági táblázatból lehet leolvasni.

Ezután következik, hogy meddig tart a fegyver újratöltése. A Coltot 4 cselekedet alatt lehet manuálisan újratölteni, s 2 cselekedet alatt, ha gyorsöltőt használsz.

Végül a jobb szélső oszlopból derül ki a fegyver kezeléséhez szükséges Erő és Mozgékony-ság értéke. Ahhoz, hogy a Coltot úgy használd, hogy ne csökkenjen a találati esély, egy 10-es Erőre és 8-as Mozgékony-ságra van szükséged.



## Fegyvertáblázatok

### Lőfegyverek

Fegyver	MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
<b>Revolverek (Pisztoly képzettség)</b>								
Colt Python	3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8
Colt Detectives Sp.	3	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	4/2	8/8
Ruger Redhawk	2	1-3	4-7	8-12	13+	25 m	4/2	13/13
S&W Bodyguard	3	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	4/2	8/8
S&W CBT Magn. m19	3	1-5	6-9	10-14	15+	25 m	4/2	10/8
S&W CBT Magn. m27	3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8
S&W CBT Magn. m29	2	1-3	4-7	8-12	13+	20 m	4/2	13/13
<b>Derringerek (Pisztoly képzettség)</b>								
Am. Derringer Cop	2	1-6	7-9	10-15	16+	5 m	4	12/10
Am. Derr. Semmerling	2	1-5	6-10	11-15	16+	5 m	2	12/12
<b>Pisztolyok (Pisztoly képzettség)</b>								
Beretta m 92F	4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8
Beretta m 93	5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8
Browning Hi-Power	3	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8
Colt m 1911 A7	2	1-4	5-9	10-14	15+	20 m	2	10/10
Colt Commander	2	1-4	5-9	10-14	15+	15 m	2	10/10
Desert Eagle	3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	2	10/8

Glock m 17	5	1-5	6-9	10-15	16+	35 m	2	10/8
Glock m 19	5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8
Llama Omni	3	1-4	5-9	10-14	15+	25 m	2	10/10
Makarov	3	1-6	7-10	11-15	16+	15 m	2	7/7
Sig-Sauer P 226	4	1-6	7-10	11-15	16+	20 m	2	8/8
S&W m5904	4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8
Tokarev	2	1-7	8-12	13-17	18+	15 m	2	8/8
Uzi pisztoly	5	1-7	8-12	13-16	17+	15 m	2	10/12
Walther PPK	3	1-7	8-11	12-16	17+	15 m	2	6/6

#### Géppisztolyok (Pisztoly/Géppuska képzettség)

H&K MP5		1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10
H&K MP3 SD3		1-5	6-10	11-14	15+	10 m	2	10/10
H&K MP5K		1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10
Ingram m 10		1-4	5-9	10-14	15+	5 m	2	12/12
Ingram m 11		1-6	7-10	11-15	16+	5 m	2	12/10
Kalasznyikov AKR		1-7	8-12	13-16	17+	10 m	2	8/8
Carl Gustaf m45b		1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10
Mini Uzi		1-6	7-11	12-15	16+	5 m	2	10/10
Skorpion m 61		1-7	8-11	12-16	17+	5 m	2	10/8
Uzi		1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/8

#### Automata karabélyok (Puska/Géppuska képzettség)

Car 15		1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8
Colt M16 A2†		1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8
FN FAL L1A1		1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8
FN FNC		1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8
FN MAS		1-4	5-9	10-14	15+	60 m	2	10/8
Galil ARM		1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8
H&K 33 A2		1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8
H&K G3 A3		1-4	5-8	9-14	15+	60 m	2	10/10
H&K G11		1-5	6-10	11-15	16+	60 m	2	6/6
Kalasznyikov AK47		1-5	6-10	11-14	15+	40 m	2	10/8
Kalasznyikov AKM		1-5	6-10	11-14	15+	40 m	2	10/10
L85 IWS		1-4	5-9	10-14	15+	60 m	2	8/8
Steyr AUG		1-4	5-9	10-14	15+	60 m	2	8/8

†Gránátvetővel és sörétessel is felszerelhető.

#### Mesterlövész puskák (Puska képzettség)

Dragunov SVD	2	1-3	4-8	9-12	13+	100 m	3	10/10
WA 2000	2	1-2	3-5	6-10	11+	100 m	3	13-11

#### Golyós vadászpuskák (Puska képzettség)

Ruger m77	2	1-6	7-10	11-15	16+	50 m	4	8/6
Savage 99 CD	3	1-5	6-7	10-13	14+	50 m	4	8/8
Weaterby mark V	2	1-3	4-6	7-10	11+	60 m	4	13/10
Winchester 70 XTR	2	1-4	5-8	9-12	13+	50 m	4	10/10

#### Sörétes vadászpuskák (Puska képzettség)

Lefűrészelt csövű	2	1-7	8-11	12-16	17+	5 m	4	10/10
Colt M16 A2†	3	1-3	4-9	10-13	14+	20 m	4	10/10
H&K CAW	5	1-3	4-8	9-12	13+	20 m	2	10/10
Mossberg Bullpup	3	1-3	4-8	9-13	14+	20 m	4	10/10
Spas m12	3	1-3	4-8	9-13	14+	20 m	4	10/10
Spas m15	4	1-3	4-8	9-13	14+	20 m	4	10/10

†Ha fel van szerelve.

**Számszeríjak (Puska képzettség)**

Számszeríj	1	1-5	6-8	9-14	15+	30 m	10	10/10
Automata számszeríj	3	1-5	6-8	9-14	15+	30 m	3	10/10

**Íjak (Íjak képzettség)**

Reflexíj	1	1-6	7-11	12-15	16+	30 m	2	12/12
Csigás íj	1	1-4	5-9	10-13	14+	50 m	2	13/13

**Közelharci és dobófevverek**

<b>Fegyver</b>	<b>Krc</b>	<b>Ks</b>	<b>Ss</b>	<b>Hs</b>	<b>HT</b>	<b>E/M</b>	<b>RS</b>
----------------	------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

**Tőrök (Tőr képzettség)**

Bajonet	1-8	9-12	13-18	19+	8/8
Tőr	1-10	11-16	17-19	20+	8/8
Kerámiatőr	1-10	11-17	18-19	20+	8/7
Rugós kés	1-12	13-16	17-19	20+	5/7

**Kardok (Kard képzettség)**

Hosszúkard	1-6	7-10	11-16	17+	10/8
Katana	1-4	5-9	10-14	15+	10/10
Szablya	1-6	7-10	11-16	17+	10/9
Rapír	1-7	8-14	15-18	19+	8/10

**Fejszék (Fejsze képzettség)**

Kézi balta	1-7	8-13	14-17	18+	10/9
Tűzoltófejsze	1-8	9-14	15-18	19+	10/9

**Zúzófegyverek (Zúzófegyverek képzettség)**

Gumibot	1-12	13-17	18-22	23+	7/5
Kalapács	1-7	8-10	11-16	17+	10/8
Nuncsaku	1-7	8-14	15-17	18+	10/12
Acélcső	1-8	9-14	15-18	19+	10/8
Baseball ütő	1-11	12-15	16-19	20+	8/8

**Ostorok és láncok (Ostorok és láncok képzettség)**

Bola	1-10	11-15	16-19	20+	10 m	8/12
Lánc	1-8	9-12	13-16	17+	10/10	
Lasszó	1-5	6-10	11-15	16+	10 m	8/8
Ostor	1-9	10-15	16-18	19+	3 m	10-12

**Szálfevverek (Szálfevverek képzettség)**

Hosszúbot	1-8	9-12	13-15	16+	10/10
Láncza	1-5	6-11	12-14	15+	10/10

**Dobófevverek (Dobófevverek képzettség)**

Dobókés	1-13	14-17	18-19	20+	5 m	6/12	
Suriken	1-14	15-18	19	20+	5 m	5/12	
Dárda	1-8	9-12	13-17	18+	20 m	10/12	
Molotov koktél	1-6	7-10	11-19	20+	5 m	10/12	3 m
Füstgránát	spec				10 m	10/12	3 m
Sokkbomba	spec				10 m	10/8	3 m
Repszgránát	1-3	4-8	9-12	13+	10 m	10/8	3 m
Rombológránát	1-4	5-10	11-14	15+	10 m	10/8	3 m
Könnygáz gránát	spec				10 m	10/8	10 m

**Természetes fevverek (Pusztakezes harc/Harcművészet képzettség)**

<b>Fegyver</b>	<b>Krc</b>	<b>Ks</b>	<b>Ss</b>	<b>Hs</b>	<b>HT</b>	<b>E/M</b>	<b>RS</b>
Lefogás (a kitöréshez ERŐ-dobás)	1-8	9-13	14-19	20+			
Átdobás	1-10	11-19	20-22	23+			
Ütés	1-10	11-20	21-24	25+			
Fejelés	1-10	11-21	22-26	27+			
Rúgás	1-8	9-15	16-19	20+			

## Nehézfegyverek

Fegyver	Kaliber	Er	Kr	Sr	Mr	HT	RS	E/M
<b>Nehézgéppuska (Nehézfegyverek képzettség)</b>								
Gatling ágyú		1-5	6-9	10-18	19+	100 m		2/12
<b>Lángszóró (Nehézfegyverek képzettség)</b>								
M 60 lángszóró		1-5	6-9	10-18	19+	10 m		0/15
<b>Aknák és gránátok (Nehézfegyverek képzettség)</b>								
Gránátvető	60 mm	1-12	13-15	16-18	19+	600 m	10 m	12/10
Gránátvető	120 mm	1-8	9-12	13-15	16+	800 m	20 m	8/8
Vízi akna		1-4	5-8	9-14	15+		10 m	
Tankelhárító akna		1-6	7-12	13-16	17+		10 m	
Taposóakna		1-8	9-14	15-17	18+		10 m	

## Hatótáv

Minden lőfegyvernek van egy alap hatótávja (HT). Amikor e távolságnál messzebbre lősz, mind a találati esély, mind a fegyver hatásfoka csökken. Minél távolabb van a célpont, annál nehezebb eltalálni és annál kisebb sérülést okoz a lövedék.

A pisztolyok, géppisztolyok, puskák, lángszórók és dobófegyverek a találati esély és a hatás csökkenésének kiszámítására a távolsági táblázatot használják. Az alap hatóvonalon belülre eső célpontra támadáskor nem jár negatív módosító. Az alap hatótáv kétszereséig 20 százalékkal csökken a találati esély, s a hatás is csökken eggyel. Nagyobb távolságokon a találati esély és a hatás annyiszor csökken, ahányszor a lőtáv meghaladja az alap hatótávot.

Az alábbi táblázatrol olvasható le az alap hatótáv és a találati esély valamint a hatás csökkenésének összefüggése különböző távolságokon. Minden fegyvernek van egy maximális hatótávja, ami fölött már semmit sem tud megsebezni.

Karabélyoknál, géppuskáknál és nehézfegyvereknél az alap hatótáv fölött 100 méterenként csökken 1-gyel a hatás. A találati esély csökkenésének mértéke a távolsági táblázatrol olvasható le.

**Példa:** Gilbert képzettsége a Desert Eagle pisztollyal 18-as. Ennek a fegyvernek az alap hatótávja 30 méter. Ha Gilbert egy 60 méterre lévő célpontra tüzel, az esélye 14-re csökken, a hatásból pedig 1-et

kell levonni. Ha a célpont 90 méterre van, az esélye 12-re csökken, a hatást pedig 3-mal kell csökkenteni. 120 méternél a találati esély 8, a hatásból pedig 5-öt kell levonni. 150 méternél csak 3 vagy kisebb dobásnál talál célba, a hatás pedig 7-tel csökken. A fegyver maximális hatótávja 180 méter, de rendes esetben ilyen távolságon már annak az esélye, hogy Gilbert akármit is eltaláljon, nulla, és a hatás is 9-cel csökken.

## Távcsöves irányzékok

Egy távcsöves irányzék minden puskán, karabélyon és pisztolyon megduplázza az alap hatótávot. De a 100 méterenkénti -1 hatás továbbra is érvényben van. Egy lézeres irányzó, ami egy távcső és egy lézersugar kombinációja, ötszörözi az alap hatótávot. Egy 50 méteres alap hatótávval rendelkező karabély távcsővel 150 méterre lőhet mindenféle levonás nélkül a találati esélyből. A hatásból 1-et kell levonni a távolság miatt. Csak 300 méternél csökken 20%-kal a találati esély (a hatásból pedig 3-at kell levonni).

Ugyanezt a fegyvert lézeres távcsővel 250 méterig lehet használni a találati esélyből történő levonás nélkül, csak egy -2-es hatással. Egy lézeres célzó 800 méterre növeli a fegyver maximális hatótávját. Egy 100 méteres alap hatótávval rendelkező fegyver maximális hatótávja lézeres irányzékkel 3000 méter.

## Távolsági táblázat

HT	×2	×3	×4	×5	×6	MAX
5 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	30 m
10 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	60 m
15 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	90 m
20 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	120 m
25 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	150 m
30 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	180 m
40 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	240 m
50 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	300 m
60 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	360 m
70 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	420 m
100 m	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	600 m



## Páncél

A páncél megvédi viselőjét a sérülésektől. A játékban minden páncéltípus elnyeli a viselőjét ért fegyverhatások egy részét. A különböző páncéltípusok hatásfoka a fegyvertől függően változó. Néhány páncél hatékonyan felfogja a lövedékeket, de kevésbé jól védenek az ütőfegyverek és az éles vágófegyverek ellen.

Egy kevlármellény 10 pontnyi hatást fog fel egy löfegyverből, de csak 5 pontot egy közelharc fegyverből. Így például egy 17-es hatású puskalövést 7-re csökkent a mellény, míg egy ugyanilyen hatású törtámadás csak 12-re csökken.

Minden hatás, amit nem fogott fel a páncél, az áthatol rajta és a viselőt sebzi, a sérüléseknél tárgyal szabályok alapján.

Tizenkétféle páncéltípust ismertettünk a könyvben. A találékony Játékmesterek könnyen kibővíthetik a listát, ha úgy akarják. A páncélok ára és súlya a felszerelési listában kapott helyet.

A **katonai sisak** a tradicionális edzett acélsisak, amit a legtöbb hadseregben rendszeresítettek.

A **kevlársisak** a katonai sisak modern változata. Ez sok ballisztikus szövetrétegből áll, és sokkal könnyebb, mint egy acélsisak.

A **kevlármellények** és **overálok** könnyen bélelt, ballisztikus szövetből álló ruhadarabok.

A **golyóálló mellények** a "közönséges" mellények, amiket a világ minden táján használ a rendőrség, s

kerámia- vagy fémlapokat varrtak bele. Néhány modell teljes mellvérttel rendelkezik.

A **harcis öltözet** egy rendes harc overál, amit megerősítettek, hogy védelmet adjon a lőfegyverek és a tűz ellen.

A **védőöltözetek** különbözőek lehetnek: mindegyik csak egyféle fegyver ellen védi viselőjét. Az egyetlen kivétel az NBC (Nuclear-Biological-Chemical) öltözet, ami minden felsorolt veszély ellen megvédi viselőjét.

A **szövet** a hagyományos nehéz öltözetet jelenti, pl. ír tweed.

A **bőr** a közönséges bőrkabátot jelenti.

## A páncél- táblázatról

**Tűzfegyverek elnyelt sebzése (TF):** Mennyi hatást nyel el a páncél, amikor eltalálja egy tűzfegyver.

**Közelharc fegyverek elnyelt sebzése (KÖZ):**

Mennyi hatást nyel el a páncél, amikor eltalálja egy közelharc fegyver.

**Tűz által okozott sebzés elnyelése (TÚZ):** Mennyi hatást nyel el a páncél, amikor a viselője hőnek és lángoknak van kitéve.

**Radioaktivitás által okozott sebzés elnyelése**

(NBC): Mennyi hatást nyel el a páncél, amikor a viselője radioaktív sugárzásnak van kitéve.

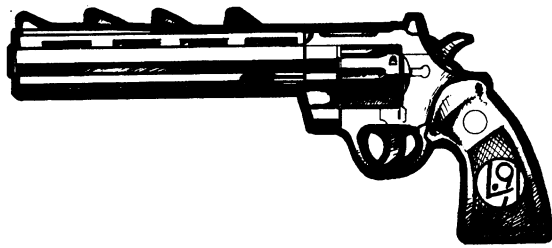
**Takarás:** Melyik testrészt védi a páncél.

## Páncéltáblázat

Páncél	TF	KÖZ	TÚZ	NBC	Takarás
Katonai sisak	10	10	5	-	Fej
Kevlársisak	10	5	5	-	Fej
Kevlármellény	10	5	5	-	Mellkas, has
Kevlár overál	10	5	5	-	Egész test, fejet kivéve
Rohamöltözet	8	8	8	-	Egész test
Golyóálló mellény	2	2	5	-	Mellkas, has
Harcis öltözet	2	2	5	-	Egész test, fejet kivéve
Védőruhák	-	-	15	15	Egész test
Szövet	2	1	2	-	Változó
Bőr	3	5	5	-	Változó

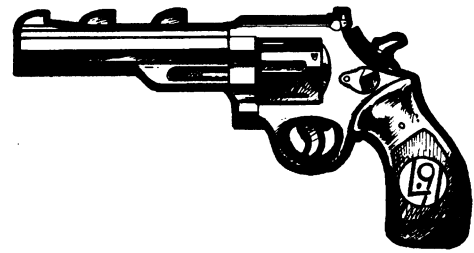
**Példa:** Gilbert kevlármellényt visel a ruhája alatt.

Egy őrült késsel a kezében támad rá lent a csatornában. Mellkason szúrja, a hatás pedig 14. A mellény 5 pontot fog fel, így Gilbertet csak 9 pontnyi hatás éri. Kap egy karcólást.



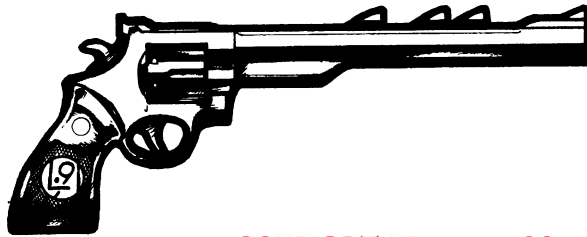
**Colt Python**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8



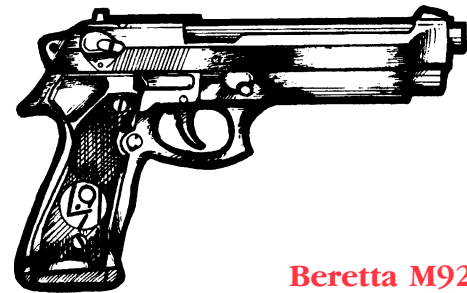
**S&W CBT Magn. m19**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-5	6-9	10-14	15+	25 m	4/2	10/8



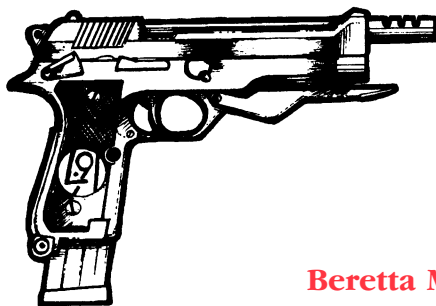
**S&W CBT Magn. m29**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
2	1-3	4-7	8-12	13+	20 m	4/2	13/13



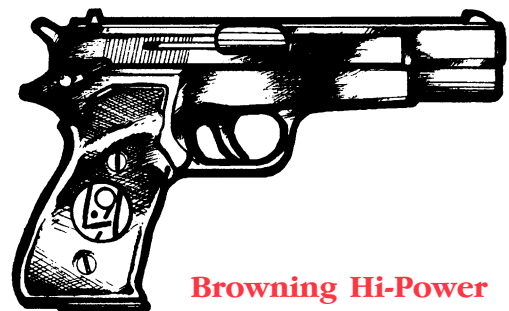
**Beretta M92F**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



**Beretta M93**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



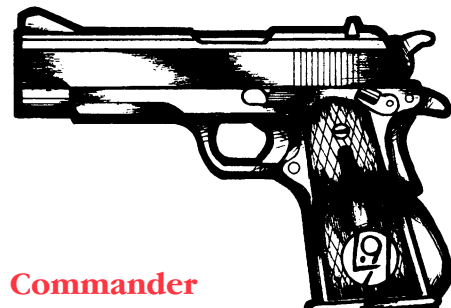
**Browning Hi-Power**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



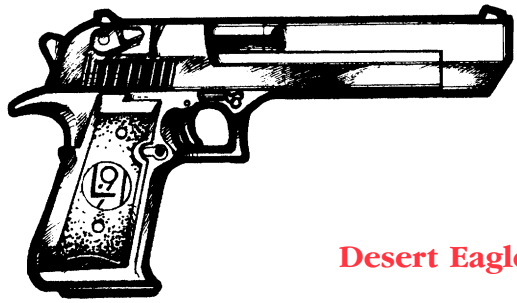
**Colt M1911 A7**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
2	1-4	5-9	10-14	15+	20 m	2	10/10



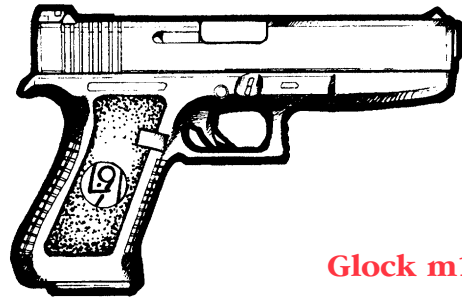
**Colt Commander**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
2	1-4	5-9	10-14	15+	15 m	2	10/10



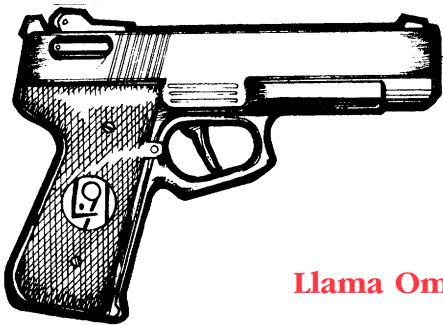
**Desert Eagle**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	2	10/8



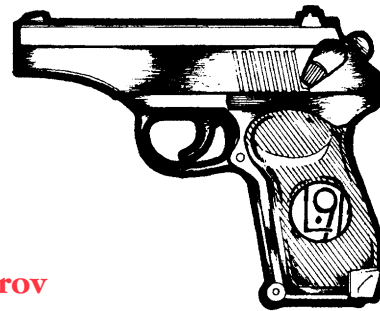
**Glock m17**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
5	1-5	6-9	10-15	16+	35 m	2	10/8



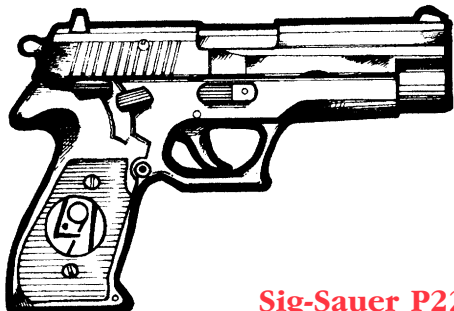
**Llama Omni**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-4	5-9	10-14	15+	25 m	2	10/10



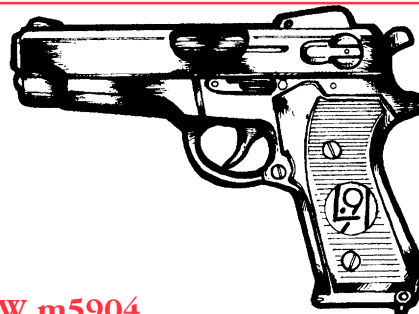
**Makarov**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-6	7-10	11-15	16+	15 m	2	7/7



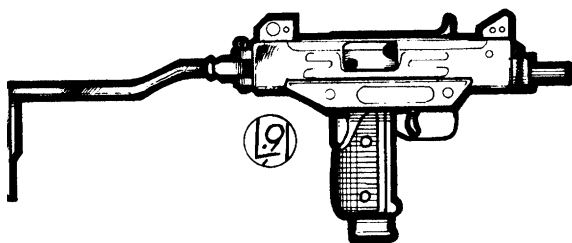
**Sig-Sauer P226**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
4	1-6	7-10	11-15	16+	20 m	2	8/8



**S&W m5904**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



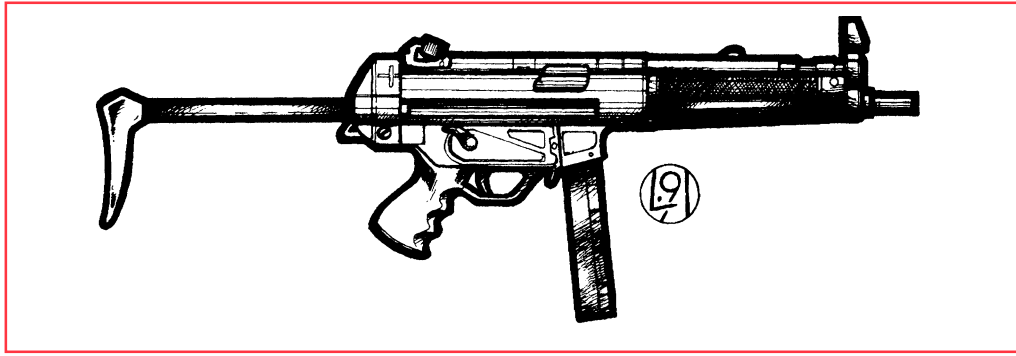
**Uzi pisztoly**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
5	1-7	8-12	13-16	17+	15 m	2	10/12



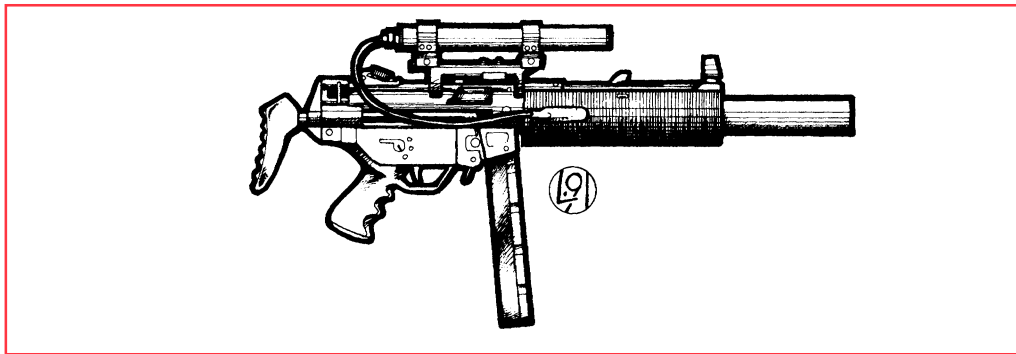
**Walther PPK**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
3	1-7	8-11	12-16	17+	15 m	2	6/6



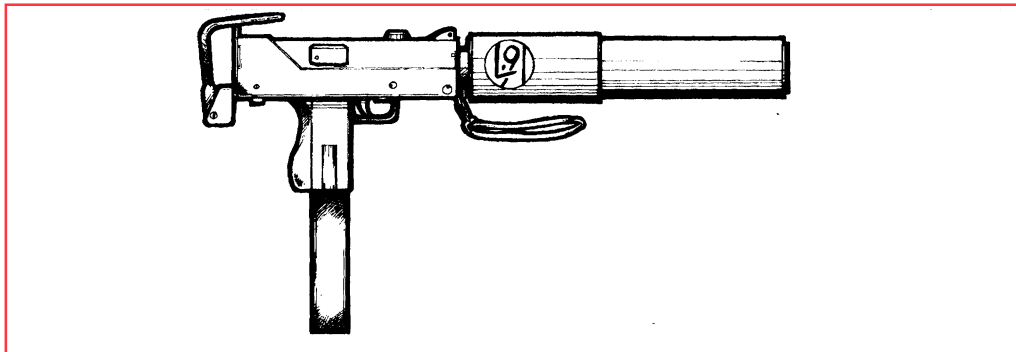
**H&K MP5**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10



**H&K MP5 SD3**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-5	6-10	11-14	15+	10 m	2	10/10



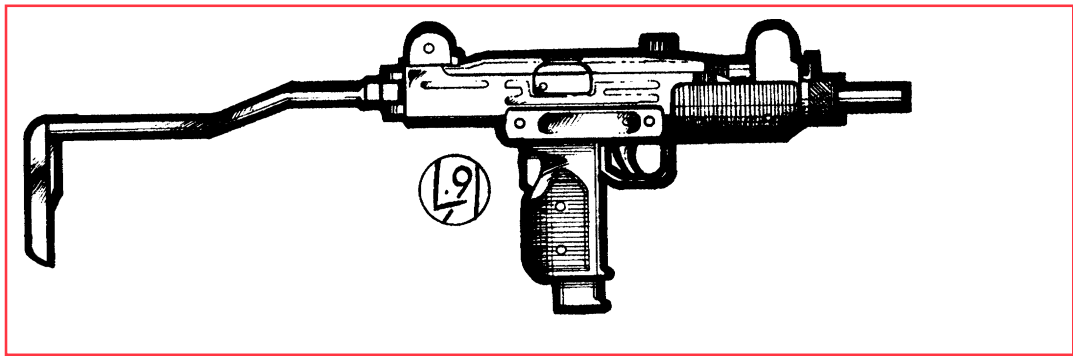
**Ingram M10 (mac 10)**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	5 m	2	12/12



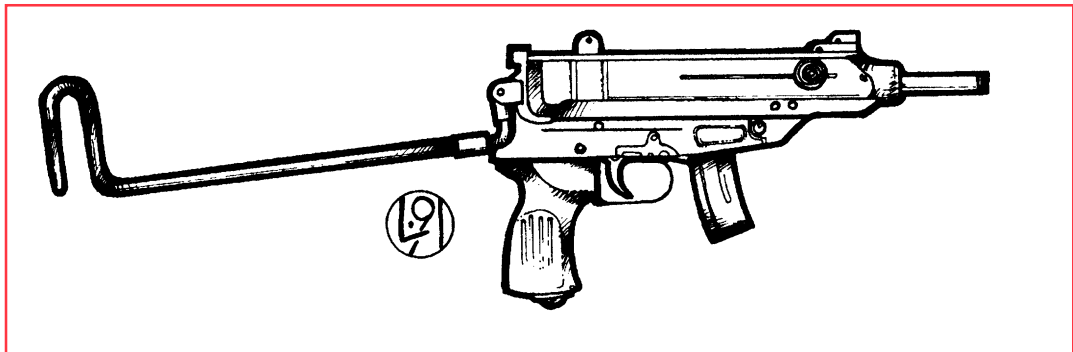
**Kalasnyikov AKR**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-7	8-12	13-16	17+	10 m	2	8/8



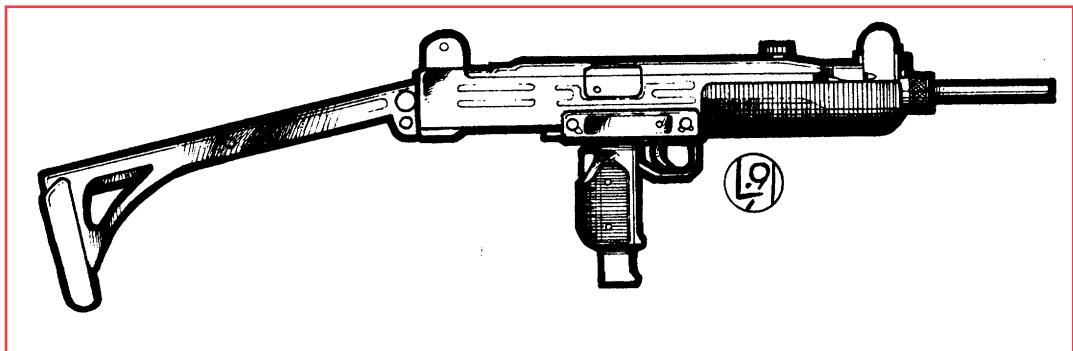
**Mini Uzi**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-6	7-11	12-15	16+	5 m	2	10/10



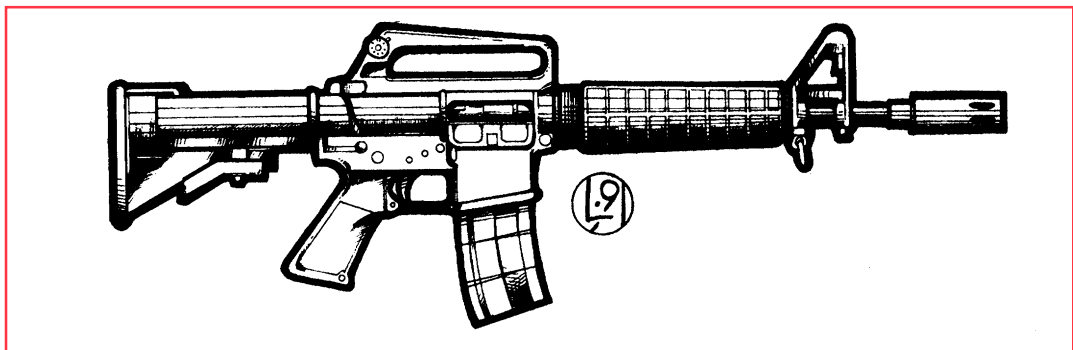
**Skorpion m61**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-7	8-11	12-16	17+	5 m	2	10/8



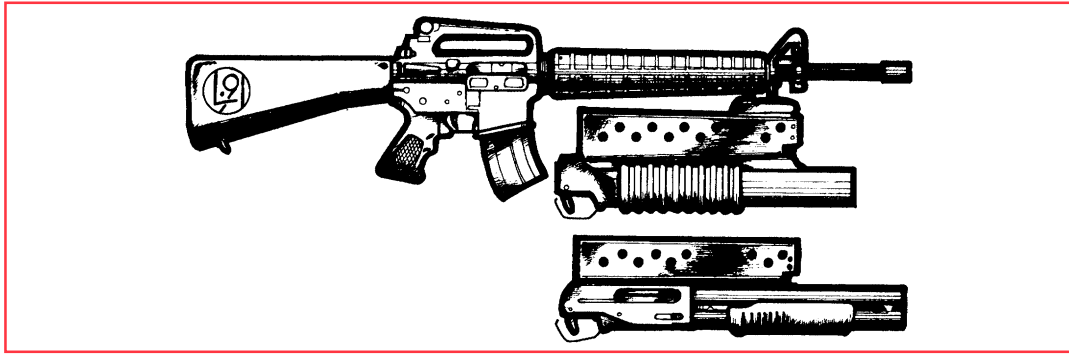
**Uzi**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/8



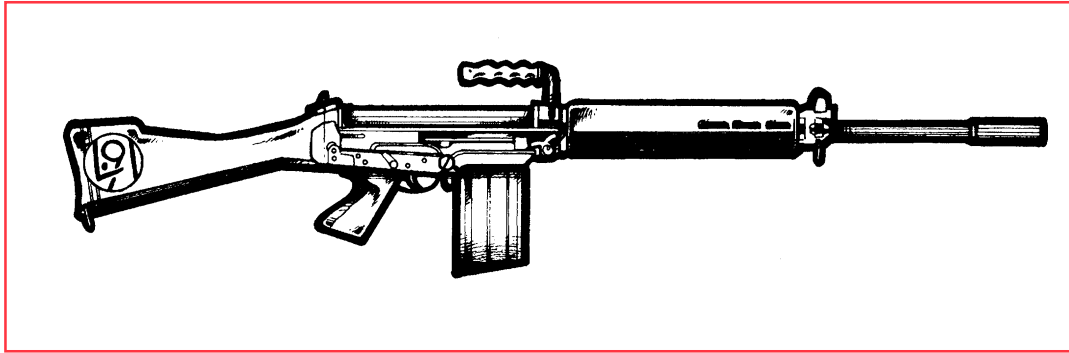
**Car 15**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



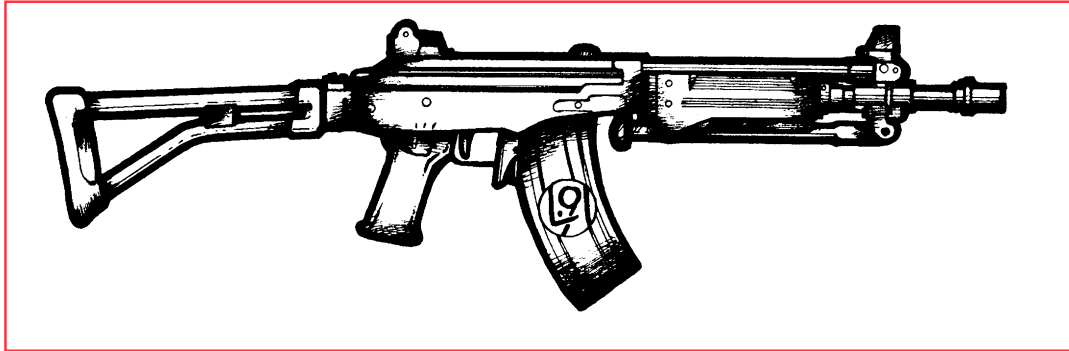
**Colt M16 A2**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



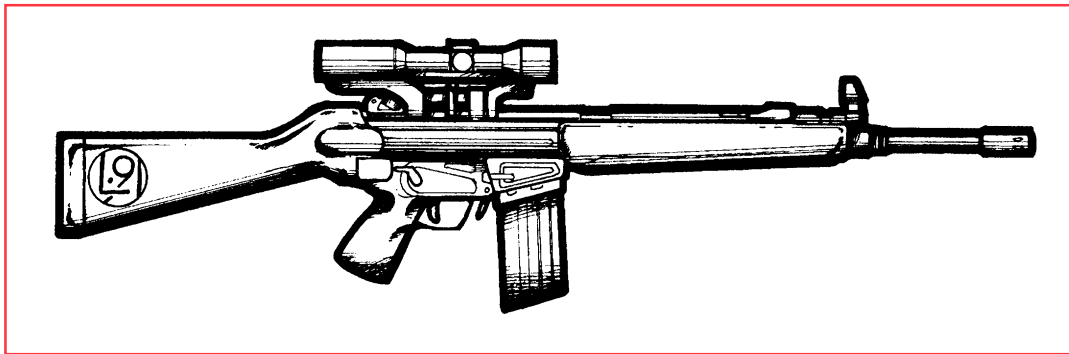
**FN FAL L1A1**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



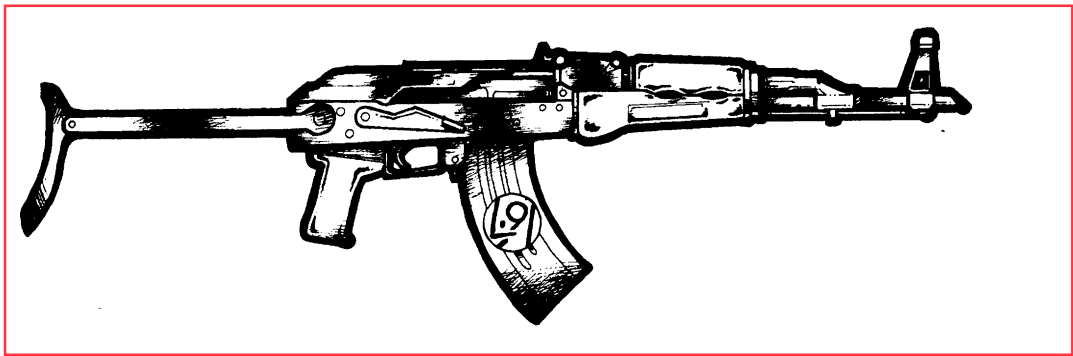
**Galil ARM**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



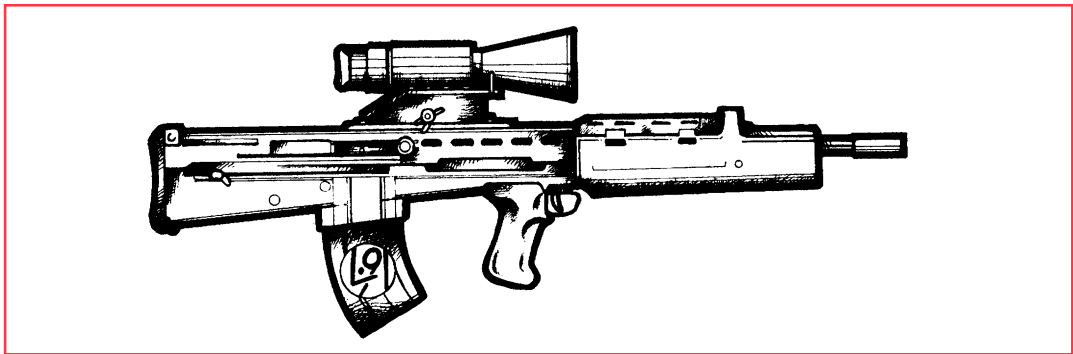
**H&K G3A3**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-8	9-14	15+	60 m	2	10/10



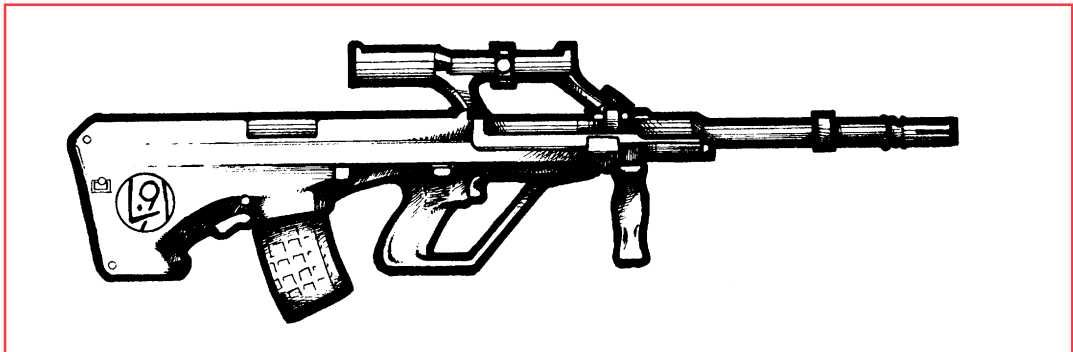
**Kalasnyikov AK47**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-5	6-10	11-14	15+	40 m	2	10/8



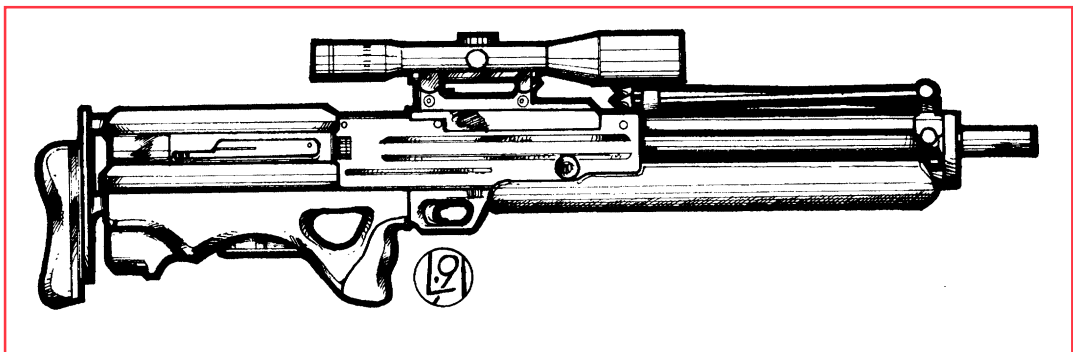
**L85 IWS**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	60 m	2	8/8



**Steyr AUG**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
-	1-4	5-9	10-14	15+	60 m	2	8/8



**WA 2000**

MT	Krc	Ks	Ss	Hs	HT	Tölt	E/M
2	1-2	3-5	6-10	11+	100 m	3	13/11



# Hareművészetek

**E**lső rúgásom a krómozott acélhéjat találta el, s enyén behorpasztotta. Az azghoul pár lépést hátratántorodott és égető fájdalom cikázott keresztül a lábamom. Az utcalámpák himbáloztak a szélben, remegő fény ömlött végig az aszfalton. A fém és kő csikorgásából hallottam, hogy többen is felém tartanak. Elszaladt az idő. Egy mechanikus kar zúgott a fejem felé, de kitértem és a füstszínű arclemez felé vetődtem. Elkaptam zöld kétéltű szemek pillantását az üveg mögött. Aztán odaért a lábam és a sisakba nyomtam az üveget. Éreztem, amint talpam alatt megfeszül a szeme és amint a rúgás bepréseli a koponyába. A másik mechanikus kar felém csapott, de túl gyors volt. Eltalálta a

bátamat és a betonfalnak vágódtam. Az ütéstől elakadt a lélegzetem. Felemelkedett egy súlyos acélláb; odébbgurultam és felálltam. Az acéllábak dübörgése az aszfalton egyre erősebb lett. Már majdnem itt voltak. Mindent beleadtam egy utolsó hasrúgásba, ahol láthatóvá váltak az elektronikus áramkörök, amint az azghoul tömör acéltete egyenesen állt. Egy végső ugrás a földről, fel a csillámló tömeg felé. A lábam utat vágott a vezetékek és a remegő inak közt az élő húsig. Az azghoul felbombolt fájdalomában és a falnak tántorodott. Az acéltetet birtelen elektronikus kisülések vették körül. Egy kicsit megrándult, aztán elcsendesedve bevert.





**Kultban** négy különböző harcművészeti stílus kapott helyet. A valóságban ennél sokkal több van, de ezek közül sok annyira hasonló, hogy nem lenne értelme itt külön tárgyalni őket. Például a tae-kwon-do annyira hasonlít a karatéra, hogy csak a karate szerepel itt. Az aikido és a judo a jujitsuval kapcsolatos. Kezdjük azzal, hogy meghatározod, melyik harcművészeti stílusban jártas a karakter. Aztán dönts el, hogy milyen képzett legyen és hány képzettségpontot akarsz a harcművészetre költeni.

Minden harcművészetnek négy képzettségi szintje van. Ez jelképezi, hogy meddig jutottál tanulmányaid során. A következő szintek vannak: tanuló, tanító, mester és nagymester.

A harcművészeteket képzettségpontokból lehet venni. A nagyobb képzettségi szint több pontba kerül. Egy tanulóvá válás 20 pontba kerül, a tanító 30 pontba, a mester 50, a nagymester pedig 75 pontba kerül. Az elköltött pontok további képzettségeket is adnak a harcművészetben belül.

Minden harcművészetnél találsz egy képzettséglistát, amik a művészet részei. Minden képzettségnek van egy alapértéke, ami a képzettségi szintedtől függ. Például a jujitsunál a lefogás képzettségnek van egy 9-es alapértéke, amit automatikusan megkapsz, amikor felveszed ezt a harcművészeti képzettséget tanuló szinten.

Az alap képzettségi szinttől függetlenül 10 extra pontot kapsz, amit szabadon szétoszthatsz képzettségeid közt. Ez megadja neked azt a lehetőséget, hogy a harcművészetben belül specializálódhass. Egy pont eggyel növeli az alap képzettségi szintet. Azonban a már meglévő képzettségeket nem csökkentheted, hogy onnan pontot nyerj.

Összegezve: szabad képzettségpontjaidból vond le a kiválasztott harcművészet költségét, vezesd fel a karakterlapod képzettségi részébe a harcművészettel kapott képzettségeket, oszd el az extra 10 pontot, és jegyezd fel minden képzettséged végleges értékét. Rendes képzettségpontokkal is növelheted a harcművészeti képzettségeket.

## Egyszerűsített karakterek

Az egyszerűsített karakterek néhány képzettségüket használják, hogy megvegyenek egy harcművészeti képzettséget. A tanuló szint 18 pontnyi képzettségbe, a tanító egy 18 és egy 15 pontos képzettségbe kerül. A mesteri szint egy 18 és két 15 pontos képzettségbe kerül. A szokásos módon megkapod a vele járó alapképzettségeket és a 10 pontot, amit egy kiválasztott budo manőverre is költethsz. Az egyszerűsített személyek nem vehetnek Kí-erőket; ezeket a játék közben szerzett tapasztalati pontokból kell megvenni.

## A képzettségértékek határai

Meg van szabva, hogy egy harcművészeti képzettség milyen magas értéket vehet fel. Egyik harcművészeti

képzettséged értéke sem haladhatja meg az a képzettséget, ami alá az a képzettség tartozik. Az ütés és rúgás az Erő alá tartozik, az összes többi harcművészeti képzettség a Mozgékonyosság alá. Ahhoz, hogy mesterré válj, mind az Erő, mind a Mozgékonyosság értékednek 20-nak kell lennie. Egy nagymesternek még magasabb értékekkel kell rendelkeznie. Ez azt jelenti, hogy a karakterek általában nem kezdhetik mesterként vagy nagymesterként a játékot.

Ahhoz, hogy megfeleljenek a magasabb szintű harcművészeteknek, kétféleképpen tornázhatsz feljebb a tulajdonságaid szintjét: vagy a karakter készítésekor költesz a 18-as érték fölött szintenként 3 pontot, vagy a játék folyamán növeled a tulajdonságaidat.

**Példa:** Gilbert a karatét gyakorolta és most tanuló. Ez csak 15 képzettségpontjába került, mert rendelkezik a Testérezék előnnyel. Feljegyzi a különféle képzettségek alapértékeit és elosztja 10 extra pontját. Mivel az ereje csak 15, az ütése nem haladhatja meg a 15-ös értéket. Inkább úgy dönt, hogy 12-ről 15-re növeli a rúgását. Ezzel megint elérte a maximumot, mert a rúgást is az Erő befolyásolja. Ez három pont volt. A maradék hét pontját arra használja, hogy 15-ről 18-ra növelje a háritását és 12-ről 16-ra a kitérését. Fegyveres képzettségként a botot választja.

Ütés	15
Rúgás	15
Háritás	18
Kitérés	16
Bot	6

## Gyakorlás és tapasztalat

A harcművészeti képzettségeket, akár csak a többi képzettséget, gyakorlás vagy tapasztalat útján lehet fejleszteni. Egy harcművészetben belül minden képzettség különálló, és minden képzettségre pontot kell költeni. A harcművészetek nem egy darab képzettségnek számítanak.

Egy karakter számára az is lehetséges, hogy magasabb képzettségi szintre lépjen. Amikor eléred a következő szinthez szükséges minimális képzettségi értékeket minden téren, és elköltöd a jelenlegi és a magasabb szint közti képzettségpont-különbséget, magasabb szintre lépsz.

Ahhoz, hogy tanítóból mesterré válj, először el kell érned minden téren az alap képzettségi szintet, aztán legalább 20 tapasztalati pontot kell önmagad jobbá tételére költened. Ahhoz, hogy formában maradjon, a karakternek a kampány folyamán folytatnia kell a gyakorlást. Egy tanulónak legalább heti 5 órát kell tanulnia, egy tanítónak 10 órát, egy mesternek 20 órát, egy nagymesternek pedig heti 30 órát. Ha ezt elmulasztja, akkor kicsorbul a tudása és egy hónap múlva eggyel alacsonyabb szintre esik. Egy hónap intenzív edzésre van szükség ahhoz, hogy visszakapja előző gyakorlati szintjét.

**Példa:** Ahhoz, hogy formában maradjon, Gilbertnek heti 10 órát kell gyakorolnia. Minden reggel másfél órát tölt ezzel. Ahhoz, hogy mesterré váljon, mind Erejét, mind Mozgékony-ságát 20-ra kell növelnie. És még 20 tapasztalati pontot is kell a karate képzettségeire költenie.

## Manőverek és Kí erők

A szokásos képzettségek mellett a tapasztalati pontjaid árán számos speciális manővert is megtanulhatsz, ha már jártas vagy egy harcművészetben. Mesterek és nagymesterek kí erőket is tanulhatnak, s azok olyan rendkívüli manőverek, amik mély rálátást igényelnek az egész harcművészetre. Ezek mindegyikét alább ismertetjük. A táblázatban az is feltüntetésre kerül, hogy hány tapasztalati pontba kerülnek a speciális manőverek és a kí erők. A manőverek és a kí erők csak azok számára elérhetőek, akik ismernek egy harcművészetet. A többi karakter nem tanulhatja meg ezeket.

## Sebzésbónusz

Minden karakter, aki jártas egy harcművészetben, tudja, hová kell ütni. Amikor egy nagymester üt, számottevően súlyosabb sérülést okoz, mint ha egy átlagember tenné. A harcművészek találatkor bónuszt kapnak a hatásdobásukra. Ez a bónusz minden gyakorlati szinten növekszik.

Egy tanuló bónusza +1, egy tanítóé +3, egy mesteré +5, egy nagymesternél pedig +10 adódik a hatásdobáshoz.

## Visszatartott hatás

Amikor harcművészetet használsz, tudod, hogyan irányítsd ütéseidet. Nem muszáj teljes hatást kifejtened ellenfeledre. Amikor találsz, választhatsz, hogy mit teszel. A találati dobás előtt választhatsz, hogy csak egy kicsit ütöd meg az ellenfelet, a hatás felét használva, vagy egyáltalán nem sebzedsz meg, semmilyen hatást nem fejtve ki rá, vagy ha akarod, teljes erőből is üthetsz. Csak a nagymestereknek van még ennél is jobb kontrolljuk. Egy nagymester pontosan tudja kontrollálni ütéseit, még a hatásdobás megtétele után is.

**Példa:** Gilbert most barátja, Peter ütései elől védekezik, mert azt előntötte a harci láz és minden közelébe kerülővel harcba száll. Gilbert nem akar sérülést okozni Peternek, csak le akarja ütni. Úgy dönt, hogy a hatás felét használja. Fejentalálja barátját és 12-es hatást dob, amire +3 bónusz járul, mert harcművész tanító. Ez összesen 15, ami elég ahhoz, hogy súlyos sérülést okozzon. De mivel csak a hatás felét használja, a végeredmény 7, ami csak egy karcolás.

## Testérv

A Testérv előny megkönnyíti a harcművészetek tanulását. Ha rendelkezzel ezzel, csak feleannyiba kerül

a harcművészet alapköltsége. Egy Testérvvel rendelkező tanuló 10 pontot fizet, egy tanító 15, egy mester 25 és egy nagymester 38 pontot. A manőverek és kí erők költségét nem befolyásolja a Testérv; ezeknek a költsége mindenki számára egyenlő.

# A harcművész képzettségek

### Ütés

Az ellenfél ököllel vagy tenyérrel történő eltalálása. (Beletartozhat a csukló vagy az ujjhegyek is.)

### Rúgás

Valamilyen rúgás. A repülő Rúgások speciális manővernek számítanak.

### Átdobás

Ha sikeres, ellenfeledet a földre dobtad. Ha az nem ismert egy esési technikát sem, akkor egy teljes harci körbe beletelik, amíg újra lábra áll.

### Lefogás

A lefogás nem okoz semmilyen sérülést. Ehelyett a táblázat azt mutatja, hogy mennyire tudtad mozgás-képtelenné tenni ellenfeled.

Egy karcolás laza fogást jelent; az áldozat kiszabadul, ha 1k20-szal az Ereje kétszerese alá dob.

Egy könnyű seb egy félig jó fogást jelent. Az áldozat az 1k20-szal Ereje alá dobással kiszabadulhat.

Egy súlyos sebesülés jó fogást jelent; az áldozatnak ahhoz, hogy kiszabaduljon, Ereje fele alá kell dobnia 1k20-szal.

Egy halálos sebesülés tökéletes fogást jelent; az áldozat semmiképp nem képes kitörni.

### Hárítás

Egy támadást karoddal vagy lábaddal háritasz (nem fegyverrel), így a támadás erejét elirányítod magadról. Ezt a képzettséget a közelharc fegyverekkel végrehajtott támadások ellen is lehetséges használni.

Ha a háritás sikeres, a hatását ugyanúgy számítod ki, mint egy átlagos képzettségét. A háritás nem fegyveres képzettség, ezért nincs külön hatásdobása. A hatás azt jelzi, hogy mennyit fogott fel a támadásból. A maradék a kart vagy a lábat éri.

### Kitérés

Annak a művészete, hogy ne légy ott, ahová ütnek. Kilépsz az útból és az ellenfeled nem talál. A hatás azt jelzi, hogy milyen pontosan kerülted el a támadást. A hatásodat vond le az ellenféléből. Ha a támadásnak van nagyobb hatása, akkor mégiscsak eltaláltak, de nem olyan súlyosan, mint a képzettség nélkül. A kitérés egy cselekedetbe kerül.

Csak fegyvertelen támadások, közelharc fegyverek és dobófegyverek elől lehetséges kitérni; még egy nagymester sem elég gyors ahhoz, hogy kitérjen a lőfegyverek lövedékei vagy a robbanószerkezetek robbanásai elől. Amikor dobófegyverek elől térsz ki, csak a képzettség felét használhatod.

## Esési technika

A sérülés és irányvesztés nélküli esés művészete. Az esési technika sikeres használata csökkenti az esés hatását. Egy tanuló 5-tel csökkenti, egy tanító 7-tel, egy mester 12-vel, egy nagymester pedig 20-szal. Egy cselekedetbe kerül a talpra állás, ahelyett, hogy egy teljes kört venne igénybe, amennyi időbe általában kerül.

## Fegyveres képzettségek

Számos fegyvert használnak a harcművészetekben, amik alapvetően fegyvertelenek. A jujitsuban megtanulhatod a jo botok, kardok és török használatát. A karate botokat és nunchakut használ. A kommandós kiképzés elég sok készyakorlatot tartalmaz.

A játékosnak választania kell egy fegyvert, ami a harcművészetéhez tartozik. Több fegyveres képzettséget is fel lehet venni, de a speciális sebzésbónuszod csak egyre fog működni.

## Vágás

A vágás csakis a kendóhoz tartozik. Ez egy egyenes csapás, ami lehet függőleges vagy ferde.

## Szúrás

Egy egyenes dőfés a fegyver hegyével előre. Ez egy erős támadás, amit főleg a páncélokön történő áttörésre használnak. Viszonylag könnyű kitérni előle, ezért -5-öt kapsz a támadási esélyedre. Másrészt az ellenfél páncélja 5 ponttal kevesebbet ér, mint rendes esetben. Ha nem visel páncélt, nincs változás.

## A harc- művészetek

Itt következik négyféle tanítás és egy általánosabb képzettségegyveleg. A kreatív játékmesterek vagy játékosok ezt a négyet támpontként felhasználva kidolgozhatnak más létező harcművészetet is erre a rendszerre, beleértve a számos kung-fu stílust, az amerikai kickbokszt, stb.

## Jujitsu: a lágy út

Az aikidóhoz hasonlóan a jujitsu is védekező technikákból áll, de a jujitsu inkább a praktikusabb védekezésre összpontosít a fegyveres vagy fegyvertelen támadások ellen. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudod megsebezni a támadókat. A "védekező" azt jelenti, hogy nem támadásokat gyakorolsz, hanem az ellenfél erejét fordítod önmaga ellen.

Képzettség	20	30	50	75
Átdobás	9	15	20	30
Lefogás	9	12	15	24
Hárítás	9	15	18	24
Kitérés	-	6	12	21
Esés	9	12	20	24

## Karate: az üres kéz

A karate egy olyan küzdősport, ami főleg az ütő és rúgó támadásokra helyezi a hangsúlyt. Botokat és nunchakut is használnak.

Képzettség	20	30	50	75
Ütés	9	15	20	30
Rúgás	9	12	18	24
Hárítás	9	15	20	27
Kitérés	9	12	15	21
Fegyver	-	6	15	18

## Kendó: a kard útja

A kendó a japán kardvívás. Átfogó tanítást nyújt a kard kezelésében, mind egy, mind két kézzel.

Képzettség	20	30	50	75
Vágás	12	15	20	30
Szúrás	9	15	20	30
Hárítás	9	15	20	30
Kitérés	6	12	18	21

## Kommandós kiképzés

A kommandós kiképzés egy sokoldalú tanítás a közelharc terén. Ütéseket, rúgásokat, átdobásokat és lefogásokat tanítanak. Töröket és késeket is használnak.

Képzettség	20	30	50	75
Ütés	4	9	15	21
Rúgás	4	9	15	18
Átdobás	4	9	9	12
Lefogás	4	9	9	12
Hárítás	4	9	15	21
Esés	4	9	12	15
Fegyver	-	6	15	21

## Speciális budo manőverek

Nincs két tanító, aki pontosan ugyanúgy gyakorolná harcművészetét. Mindig vannak egyéni különbségek a mesterek közt. Az egyik dojo sok repülő rúgást taníthat, miközben a következő dojo ezeket hatástalannak tartja, vagy az Igazi Út elferdült formájának véli, és inkább a körkörös rúgásokra összpontosít.

Hogy ezeket az eltéréseket is lefedjük, közlünk néhány speciális manővert. Ezeket ugyanúgy képzettségpontból veszed, mint a rendes képzettségeket. A manőverek ára nincs benne abban a költségben, amit a harcművészi gyakorlati szintért fizetél. Ezeket külön kell megvenni.

Nem minden harcművészet tanítja az összes manővert. Csak azokat a manővereket tanulhatod meg, amik a harcművészetedhez tartoznak. Ha nincs meg a Kombináció speciális manővered, akkor egyszerre csak egy manővert használhatsz.

A képzettségpontokkal lehet növelni a manőverek képzettségértékét.

**Példa:** Gilbert a Lefegyverzés és Repülőrúgás manővereket használja. 10 képzettségpontot költ mindegyikre, és mindkettőben 10-es értéke lesz.

Manőver	Tulajdonság	Harcművészet
Fegyvertörés	MOZ	kendó
Felütés	ERŐ	kommandó
Fojtogatás	MOZ	jujitsu, kommandó
Forgósél támadás	MOZ	kendó
Iaido	MOZ	kendó
Kiai	EGÓ	mind
Kikerülés	MOZ	mind
Kiütés	ERŐ	karate, kommandó
Kombináció	MOZ	mind
Körkörös rúgás	ERŐ	karate, kommandó
Körkörös vágás	MOZ	kendó
Lefegyverzés	MOZ	mind
Lefogásból kitörés	MOZ	mind
Repülőrúgás	ERŐ	karate, kommandó
Tigrismancs	ERŐ	karate, kommandó
Tigrisugrás	MOZ	karate, kendó, kommandó
Ütéstoppítás	MOZ	jujitsu, kommandó
Villámtámadás	MOZ	karate, kommandó

### Fegyvertörés

Kardoddal eltörhetsz egy fegyvert. A sikerhez nagyobbat kell dobnod, mint az ellenfél támadásdobása.

### Felütés

Ez egy különösen hatásos ütés, ami +5 bónuszt ad a hatáshoz. Ez a bónusz hozzáadódik az Erőből és a harcművészetből származó sebzésbónuszokhoz.

### Fojtogatás

Annak eldöntésére, hogy lásd, az ellenfél elveszti-e eszméletét, használd a Balesetek részben található fulladási szabályokat. Az ellenfél megpróbálhat kiszabadulni a fojtogató szorításból, amit ugyanúgy tud megtenni, mint bármilyen más lefogásból. (Lásd lefogás a Harcművészetek képzettségei részben.)

### Forgósél támadás

Egyetlen harci körben képes vagy minden ellenfelet megtámadni magad körül egy bizonyos sugárban. A hatókörben minden ellenfél ellen teszel egy támadást, ellenfeleknél csak egy cselekedetet használva. A cselekedeteid száma még mindig korlátozza, hogy hányszor támadhatsz; de a forgósél támadásban olyan gyorsan mozogsz, hogy nem használsz fel arra cselekedeteket, hogy egyik célpontról áttérj a másikra. Egy tanuló mindenkit megtámadhat 3 méteren belül, egy tanító 5 méteren belül, egy mester 7 méteren belül, és egy nagymester mindenkit megtámadhat 10 méteren belül.

### Iaido

Egyetlen cselekedettel előránthatod a kardodat és vágatsz vele. Ez +5-öt ad a kezdeményezésedre.

### Kiai

Egy rövid kiáltás, ami egy harcművészeti képzettség használatakor fókuszálja az erődöt. Mindent összegyűjtesz a cselekedetben és a kiáltás kibillenti az ellenfelet az egyensúlyából. Ha a kiai hatásod nagyobb, mint az ellenfél Egója, akkor az elveszti a következő cselekedetét. Kiaival nem támadhatsz körönként egynél többször. Ajánlatos a kombinációval vagy valami más manőverrel használni.

### Kikerülés

Képes vagy elmozdulni, ezáltal kitérni számos ellenfél elől, akik egyszerre támadnak közelharc fegyverekkel. Egy tanuló 2 támadás elől térhet ki, egy tanító 5, egy mester 5, és egy nagymester 10 ellenfelet kerülhet ki. Ez csak azokra az ellenfelekre vonatkozik, akik közelharc fegyverekkel támadnak.

### Kiütés

Képes vagy úgy ütni vagy rúgni, hogy az ellenfeled eszméletlenül terüljön el. Ha találtál és sikerrel használtad a manővert, az ellenfeled kiterül. 1k20 perc múlva ébred fel.

### Kombináció

Egyidejűleg két harcművészeti képzettséget használhatsz, pl. egy cselekedettel az átdobást és az ütést.

### Körkörös rúgás

Egy hosszan végigsöprő rúgást végzel, ami több ellenfelet is eltalálhat egy támadással. Minden extra személy után, akit megpróbálsz eltalálni, csökken a találati esély. A tanulók -6-ot kapnak extra ellenfeleknél, tanítók -4-et, mesterek -2-t, a nagymesterek pedig képesek legfeljebb 6 ellenfélre támadni negatív módosító nélkül. Minden eltalált ellenfélre külön teszel hatásdobást.

### Körkörös vágás

Egy hosszan végigsöprő mozdulatot teszel a kardoddal, ami több ellenfelet is eltalálhat egyetlen támadással. Minden extra személy után, akit megpróbálsz eltalálni, csökken a találati esély. A tanulók -6-ot kapnak extra ellenfeleknél, tanítók -4-et, mesterek -2-t, a nagymesterek pedig képesek legfeljebb 6 ellenfélre támadni negatív módosító nélkül. Minden eltalált ellenfélre külön teszel hatásdobást.

### Lefegyverzés

Lefegyverezhetsz egy ellenfelet és elveheted a fegyverét. Ha sikerült a dobás, lefegyverezted ellenfeled. Választhatsz, hogy elveszed a fegyverét, vagy csak kiütöd a kezéből.

### Lefogásból kitörés

Képes vagy kitörni egy lefogásból, mindegy milyen erős is az. Még akkor is kitörhetsz, ha az ellenfeled tökéletes találatot ért el lefogás képzettségével.

## Repülőrúgás

Egy repülőrúgásban több erő van, mint egy rendes rúgásban. Adj +5-öt a hatásdobáshoz. Ez a bónusz hozzáadódik az Erőből és a harcművészetből származó sebzésbónuszokhoz.

## Tigrismancs

Ez egy különösen hatásos ütés, ami +5 bónuszt ad a hatáshoz. Ez a bónusz hozzáadódik az Erőből és a harcművészetből származó sebzésbónuszokhoz.

## Tigrisugrás

Álltó helyből egy óriási ugrást hajtasz végre, s egyidőben támadsz is. Egy tanuló 2 métert tud ugrani, egy tanító 5 métert, egy mester 7 métert, és egy nagymester 10 métert.

## Ütéstoppítás

Belemondulsz az ellenfél támadásába és 5-tel csökkented a hatást. Ez nem számít cselekedetnek.

## Villámtámadás

Két vagy több támadást hajthatsz végre egyetlen cselekedettel, még akkor is, ha három, vagy kevesebb cselekedeted van harci körönként, s annak ellenére, hogy az emberek számára lehetetlen kettőnél több cselekedetet végrehajtani egy cselekedeti fázisban. Ezzel a képzettséggel két vagy több egymás utáni cselekedetet hajthatsz végre, és az ellenfeled semmit sem tehet eközben. Tanulók 2 cselekedetet hajthatnak végre, tanítók 3-at, mesterek és nagymesterek 4-et.

## Kí-erők

A harcművészetek egyes mesterei olyan erőkkel rendelkeznek, ami meghaladja az emberi lehetőségeket. Ezek a kí-erőknek nevezett (*qi* vagy *chi* néven is ismert) erők képviselik a harcművészetek rejtett oldalát. Csak a legképzettebb nagymesterektől lehet eltanulni ezeket a titkos erőket. Sok időbe kerül egy ilyen mestert találni, s meggyőzni arról, hogy méltó vagy arra, hogy tanulója légy. A játék kezdetén csak mesterek és nagymesterek rendelkezhetnek kí-erőkkel. A tanulóknak és tanítóknak a játék közben kell találniuk egy nagymestert, aki tanítja őket.

A kí-erőket képzettségpontokból kell megvenni (a játék kezdetén) vagy tapasztalati pontokból. Az "áruk" fix mennyiség. Nincs képzettségértéked és a kí-erőket egy tulajdonság sem befolyásolja. Nem lehet fejleszteni tapasztalati pontok ráfordításával.

## Kóma

Ár: 10 pont

Mély transzba tudsz merülni. Ebben az állapotban szíved percenként csupán párszor ver, s alig lélegzel. Metabolizmusod minimálisra csökken; lecsökken a testhőmérséklet. Kómában egy hónapig is kibírod étel és ital nélkül. A rendes oxigénmennyiségnek csupán tizedére van szükséged. Alapos orvosi vizsgálatra van szükséged, hogy észrevegyék, csupán kómában vagy, egyébként halottnak tűnsz. Egy percbe kerül a kómába süllyedés. Előre eldöntheted, hogy mikor ébredsz fel. Elhatározhatod, hogy egy bizonyos idő

után felébredsz, vagy pl. amikor megérintenek, mozdítanak, vagy ha lecsökken a hőmérséklet.

## Levitáció

Ár: 15 pont

Felemelkedhetsz a földről, s lebeghetsz a levegőben. Csak mesterek és nagymesterek sajátíthatják el a levitációt, s csak mély meditációban lehet végrehajtani. Legalább 20-as szintű Meditáció képzettségre van szükség, hogy sikeres legyen. Levitáció közben harci körönként 2 métert tehetsz meg. Levitáció közben senkire sem támadhatsz; ez megtöri a koncentrációt és leesnél.

## Levegőtámadás

Ár: 15 pont

Úgy tudsz ütni vagy rúgni, hogy egy léglöketet küldesz az ellenfél felé, legfeljebb 10 méterre, ami rendesen sebez. Az ellenfél olyan sérüléseket kap, mintha valóban megütötték/rúgták volna. Az Erőbónuszod és a Sebzésbónuszod a szokásos mértékben beleszámítanak.

## Hanguralom

Ár: 20 pont

Olyan speciális tónust adhatsz a hangodnak, ami mindenkit arra készítet, hogy meghallgasson és engedelmeskedjen neked. Ez csak akkor működik, ha értik a nyelvedet, egyébként csak a vágyat érzik, hogy engedelmeskedjenek, de összezavarodnak, mert nem tudják, mit tegyenek. Ahhoz, hogy ellenálljanak, kevesebbet kell dobniuk, mint az Egójuk fele. Ha olyan parancsot kapnak, amit soha nem tennének (pl. "Öld meg a bátyád!" vagy "Idd meg ezt a mérget!") akkor simán az egójuk alá kell dobniuk. Ez minden egyes parancsra vonatkozik. Ha valakit nem tudsz engedelmességre bírni, nem próbálkozhatsz újra, amíg új helyzetbe, új emberek közé nem kerülsz.

## Fájdalomtűrés

Ár: 15 pont

Hihetetlen mértékű fájdalmakat bírsz ki szemrebbenés nélkül. Sohasem kell egészségpróbát tenned ájulás ellen. Ám téged is ugyanolyan könnyen meg lehet sebesíteni vagy ölni, mint akárki más. Ez megegyezik a "Fájdalom elviselése" előnnyel.

## Hideg és meleg tűrése

Ár: 15 pont

Szokatlanul jól bírod a szélsőséges hőmérsékleteket. Sérülés nélkül járkálhatsz parázson, vagy zárhatnak mélyhűtőbe. -30C-tól +100C-ig majdnem a végtelenségig kihúzod sérülés nélkül. Még az ezeknél szélsőségesebb hőmérsékletektől is csak feleannyi veszteséget szenvedsz, mint egyébként.

## Éhség és szomjúság tűrése

Ár: 15 pont

A testedet aszkézisre használod és hosszú időt kibír majdnem teljesen táplálék nélkül. Minden további hatás nélkül egy hónapig is élhetsz étel nélkül, és két hetet víz nélkül. Ezután feleannyira visel meg az éhezés és szomjúság.

## Gyors reakciók

Ár: 20 pont

Olyan gyors vagy, hogy rendszerint mindenki más előtt cselekszel. Minden harci körben kapsz egy extra cselekedetet, és +5-öt kapsz a kezdeményezési dobásodra.

### Regeneráció

Ár: 20 pont

Természetellenesen gyorsan gyógyulsz. Tested háromszor olyan gyorsan gyógyul, mint az átlag. Használd a gyógyulási szabályokat, de az időt oszd el hárommal. Sosem kapsz el fertőzéseket.

### Hatodik érzék

Ár: 15 pont

Hasonló az azonos nevű előnyhöz. Gyakran érzel valamit a dolgokkal kapcsolatban, amik általában helyesnek bizonyulnak. A hideg fut végig a hátadon, ha valaki egy hatalmas baltával rejtőzik az ajtó mögött. Megérzed, ha nem kellene felszállnod arra a bizonyos repülőre (aztán tényleg egyenesen belerepül egy

hegybe). A hatodik érzék csak a veled kapcsolatos eseményekre vonatkozik, nem a másokkal történőkre.

### Fejlett érzékek

Ár: 15 pont

A látásod, hallásod, szaglásod, tapintásod és ízérezékelésed jóval érzékenyebb, mint rendesen. Vérebhez hasonlóan követheted a nyomot, majdnem teljes sötétségben is látsz, vakokhoz hasonlóan tapintasz, és megérzed a vízrendszerbe került mérget.

### Kitartás

Ár: 15 pont

Sosem vesztesz Állóképességet. Örökké futhatsz, bármilyen messzire elúszhatsz, vagy tizenkét napon át harcolhatsz pihenés nélkül. Éjszakáknként csupán négy óra alvásra van szükséged.

# Sérülések, gyógyulás és fertőzések

**A**z első lövedék mellbetalálta, teljesen átment a testen és bal oldalán feltárta a bordákat. Megtántorodott, majdnem elesett, de sikerült talpon maradnia. A következőnél már gondosabban céloztam, a fejébe küldtem egy golyót, és láttam, amint a vére és az agyveleje az aszfalra fröccsen. Egy puffanással a földre

rogyott. Leengedtem a fegyveremet. Rángatózott a teste. Aztán felemelte félig lerobbantott fejét, a bal szemét visszanyomta a szemüregbe, és lassan kászálódni kezdett. A tárat a rángatózó testbe ürítettem, s addig nyomtam tele ólommal, amíg újra elesett egy vérzapor kellős közepén. Ezúttal lennmaradt.

**M**ielőtt meghalnál, különböző sebtípusok formájában kibírsz egy bizonyos mértékű sérülést. Hogy mennyit bírsz ki, az az Egészségedtől függ; minél nagyobb az Egészséged, annál több sérülést bírsz ki.

A fegyverek négyféle mértékű sérülést okoznak: *karcolás* - idegesítő, de ártalmatlan, *könnyű sebesülések* - fájnak, de nem kimondottan veszélyesek, *súlyos sebesülések* - valóban veszélyes sérülések, és *halálos sebesülések* - amik azonnal ölnek.

Amikor eltalálnak egy fegyverrel, valamelyik fenti sebzéstípust kapsz. Harc közben számos azonos típusú sérülést is kaphatsz, ezek együttes hatása egyetlen nagyobb súlyosságú sérülést eredményez. Az Egészséged határozza meg, hogy egy sebtípusból

mennyi szükséges ahhoz, hogy kombinált hatásuk a súlyosabb sérülést eredményezze. *Lásd 1. rész, Sebtűrés.*

Így, ha elszenvedsz egy bizonyos számú karcolást (hogy mennyit, az az Egészségedtől függ), azok együtt egyetlen könnyű sebesülésnek számítanak. Egy bizonyos számú könnyű sérülés egy súlyos sebesülésnek számít, és egy bizonyos számú súlyos sebesülés egy halálos sebesülésnek számít.

Mivel minden sérülés így összeadódik, elméletileg lehetséges, hogy valaki belehalhat nagyon sok karcolásba is.

Amikor a karaktered megsebesül, be kell jelölnöd a karakterlapon, hogy milyen sérüléstípust kapott. Amikor annyi kisebb sérülést kapsz, amennyi egy

nagyobbat tesz ki, töröld ki a kisebbeket, és a súlyosabbnál jelöld meg, hogy azt kombinált hatás produkálta.

Ez nem jelenti azt, hogy a kisebb sebesülések eltűntek a testedről, és megjelent helyettük egy nagyobb. Ez csak azt hivatott ábrázolni, hogy a sok kisebb sérülés legalább annyira veszélyes, mint egy nagyobb sérülés.

Egy kar- vagy lábsérülés nem olyan veszélyes, mint egy fej-, mell-, vagy hasi sérülés. Nehezen lehet valakit úgy megölni, hogy a karja szenved sérüléseket. Emiatt a végtagokba kapott halálos sebesülések mindig súlyos sebesüléseknek számítanak. Sohasem halhatsz meg egyetlen kar- vagy lábsérülés miatt. Azonban a végtagokba kapott súlyos sebesülések együttes hatása ugyanúgy működik, mint más testrésznél. A karodba és lábadba kapott számos súlyos sebesülésbe belehalhatsz.

Karakterképzéskor számolod ki, mennyi sérülésre van szükség ahhoz, hogy egyik kategóriából a következőbe csorduljon. Ezt a karakterlap Sebtűrés részén kell feltüntetni.

## **Eszméletvesztés**

A sérülés fáj. A kín és a fizikai sokk eszméletvesztéshez, vagy a sérült testrész időleges használhatatlanságához vezethetnek.

Hogy pontosan mi történik, az a seb típusától függ. Minél nagyobb a seb, annál nagyobb az esély, hogy elájulsz, vagy a végtag használhatatlan lesz.

Senki sem ájul el karcolások miatt. Azonban mihelyt egy komolyabb sebet kapsz, Egészségpróbát kell dobnod, hogy eszméleteden maradj. Könnyű seb esetén az Egészség kétszerese alá kell dobnod, különben 1k20 percre eszméletedet veszted. Ha fejbe találják, az Egészséged alá kell dobnod.

Súlyos seb esetén az Egészséged alá kell dobnod, különben 1k20 percre elveszted eszméleted. Ha fejbetalálnak, automatikusan elájulsz 1k20 percre. Még ha sikeres is az Egészségpróba, az eltalált testrész 1k10 körig használhatatlan lesz.

Egy használhatatlan láb összecsuklik alattad, így elesel, egy használhatatlan karral nem támadhatsz vagy háríthatsz, és elejted az abban a kézben tartott tárgyakat. Egy használhatatlan mellkas vagy gyomor annyira fáj, hogy fájdalomtól nyöszörögve zuhansz a földre.

1k10 kör után a fájdalom lecsökken annyira, hogy ismét tudd valamennyire használni az adott testrészt.

Ha halálos sebet kapsz, meghalsz – de ahogy valószínűleg jól tudod, ez nem feltétlenül jelenti a karaktered pusztulását.

Ha több kisebb seb adódik össze egy komolyabbá, a komoly seb az utolsó kisebb sebet elszenvedett testrészen érvényesül. Gondolj erre úgy, mint a fájdalom és sokk összeadódó hatására, ami az utolsó sebet fájdalmasabbá tette, mint amilyenek egyébként, sértetlenül éreztetted volna.

Ha ilyen összeadódott sebet kapsz, az Egészségpróbát ne az utolsó kisebb, hanem az új, komolyabb seb szerint dobod. Sosem dobhatsz kétszer ugyanazon seb miatt.

## **Halál**

Egy eléggé megsérült karakter meg fog halni. Azonban egyedül a tényleges, közvetlen halálos seb öl azonnal. Ha az összeadódott sebek elérik a halálos szintet, azonnal eszméleted veszted, de még kétszerannyi körig élsz, mint amennyi az Egészséged. A halál a vérzés és a sokk eredményeképp következik be.

Ebben a helyzetben még meg lehet menteni a karakter életét, ha valaki sikeresen használja rajta az Elsősegély vagy az Orvoslás képzettséget.

**Példa:** Gilbert Egészsége 11-es. Ez azt jelenti, hogy négy karcolásból lesz egy könnyű sérülés, három könnyű sérülésből egy súlyos sérülés és három súlyosból egy halálos sebesülés. A karcolások után nem kell Egészségpróbát tennie. Ha könnyű sebet kap, az Egészsége kétszeresét (22), vagy annál kevesebbet kell dobnia, azaz csak akkor ronthatja el, ha az Egészsége 10-re vagy az alá csökken.

Ha súlyos sérülést szenved, az Egészsége (11) értékét, vagy annál kevesebbet kell dobnia. Ha sikertelen, az azt jelenti, hogy elájul. Még ha sikeres is a dobás, a sérült testrész 1k10 körig használhatatlan lesz.

Ha Gilbert három súlyos sebet kap, azok összeadódnak egy halálos sebbé, és haldokolni kezd a vérvesztéstől és a sokktól. Ha valaki elsősegélyben részesíti, vagy sikeresen használja az Orvoslás képzettséget rajta a következő 22 (EG×2) körben, túléli.

Ha Gilbert kap egy könnyű sebet a gyomrába, egyet a mellkasába és egyet a karjába, ez azt jelenti, hogy ezentúl van egy súlyos sebe a karján. A könnyű sebek törlődnek a karakterlapról, de nem Gilbert testéről; helyettük egy súlyos seb kerül a karakterlapra. Egészségének kétszerese alá kell dobnia a mellkasi és hasi seb esetében, és Egészsége alá a karján lévő seb miatt.

## Gyógyulás

Az a karakter, aki túlél egy harcot, elkezdhet felgyógyulni. A sebek idővel begyógyulnak. Ennek ideje a seb komolyságától függ, a súlyosabb sebek lassabban gyógyulnak.

Sebtípus	Gyógyulás ideje
Karcolás	Egy nap sebenként
Könnyű seb	Egy hét sebenként
Súlyos seb	Egy hónap sebenként

Több sebből tovább tart felgyógyulni. Ha például két súlyos sebed van, a gyógyulás két hónapig tart. Ha emellett van egy könnyű sebed is, az még plusz egy hét.

A súlyosabb sebbé összeadódott kisebb sebek egy nagy, nem pedig több kisebb sebnek számítanak. Azonban az így elszennvedett halálos seb annyi súlyos sebnek számít, amennyiből összeadódott (látható, hogy a halálos seb nem szerepel a gyógyulási táblázatban).

**Példa:** Ha Egészséged 13, és kapsz három könnyű sebesülést, amik egy súlyos sérüléssé adódnak össze, a gyógyulás egy teljes hónapig tart – nem pedig három hétig.

A gyógyulási idő feltételezi, hogy végig csak pihensz. Ha nem, a JM meghosszabbíthatja a szükséges időt. Ha figyelmen kívül hagyod a sebeket, nyugodtan duplázhatja vagy triplázhatja a gyógyulási időt.

## Orvosi ellátás

Ha egy sérült karakter szakszerű orvosi ellátásban részesül egy kórházban, a sérülések kétszeres sebeséggel gyógyulnak.

A kórházi ellátás a sebek elfertőződését is meggátolja (lásd alább).

## Fertőződés

Talán idejétmúltnak tűnhet, hogy fertőződésről beszélünk ezekben a modern időkben, de a világ nem minden tája modern. Az Amazonas dzsungelében vagy Afrika egyes részein az elfertőződött sebek komoly problémákat okozhatnak.

Minden, orvosoktól, antibiotikumoktól távoli, rossz higiéniájú helyen fennáll annak a veszélye, hogy elfertőződnek a sérülések. Egy nagy seb növeli ezt a veszélyt.

Ha a sebeket fertőtlenítik, a fertőződés veszélye csökken. Ha szerencsés vagy, a seb antibiotikumokkal történő tisztítása megállíthatja a már fellépett fertőzést.

A fertőzés elkerülése végett Egészségpróbát kell dobnod, egyszer minden seb miatt. Minél komolyabb a sérülés, annál kisebbet kell majd dobnod.

Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy milyen eredményt kell elérned a fertőzés elkerüléséhez. A dobás eredménye módosul, ha a sebet kimossák, koszos lesz, vagy más körülmények hatnak rá. A módosítók összeadódnak.

## Egészség- próba fertőzés ellen

Sebtípus	Dobás = vagy <
Karcolás	2×EG
Könnyű seb	EG
Súlyos seb	EG/2
<b>Módosítók a dobáshoz:</b>	
A sebet kitisztították	-5
Sikeres Elsősegély	-5
Sikeres Orvoslás	-5
Antibiotikumos kezelés	-7
A fegyver rozsdás vagy piszkos volt	+3
A sebet karom vagy agyar okozta	+2

Ha elfertőződik a seb, néhány hétig beteg leszel. A Játékmester határozza meg a betegség pontos időtartamát egy 2k5-ös dobással, ami egy 2-től 10-ig terjedő értéket ad. Ez a hetek száma, ameddig a tested a fertőzéstől szenved.

A betegség minden hetében dobhatsz a fenti táblázat szerint, de módosítók nélkül. Ha egy ilyen dobás sikeres, egy héten belül meggyógyulsz, mind-egy, hogy a JM által kidobott időtartamból mennyi lenne még hátra.

Egy kivétel van, amikor módosítók járulnak ehhez a dobáshoz. Ha a karakter orvosi kezelést kap egy doktortól, és/vagy antibiotikumokat kap, akkor -5, illetve -7 járul a dobáshoz.

Ha az összes Egészségpróbád sikertelen a JM által kidobott időtartam alatt, a betegség végez veled a 2k5 hetes időtartam alatt.

Egy elfertőződött seb sem gyógyul a fertőzés ideje alatt; a gyógyulás csak a fertőzés végén kezdődhet meg.

**Példa:** Gilbert a város alatt húzódó bűzös csatornába tévedt. Szem elől vesztette Cassandrárt, és már azt sem tudja, merre van felfelé vagy lefelé. A Cairath szolgálóival vívott harc után van két könnyű és egy súlyos sebesülése. Most céltalanul vándorol a sötétben, minimális vízzel és csak pár keksszel enivaló gyanánt.

Amíg Gilbert a csatornában mászkál, úgy, hogy esélye sincs pihenni, a sebei nem gyógyulnak. Komoly esély van arra, hogy a sebesülései elfertőződnek. Megpróbálta ugyan kimosni őket, de a piszkos környezetben ez szinte lehetetlen. A JM úgy dönt, hogy a fertőzés elleni Egészségdobásához +5 járul.



Gilbert Egészsége 11. Nagyon nehéz lesz, hogy elkerülje a súlyos seb elfertőződését, hiszen az Egészségének fele alá kell dobnia, azaz a +5-ös módosítóval 1-es dobásra van szüksége. A könnyű sebek esetében 6 alá kell dobnia. Ez sikerül, dobásai 5 és 2, így egyik könnyű seb sem fertőződik el.

A súlyos seb azonban igen. A Játékmester dob 2k5-öt, hogy megtudja, hány hétig tart a fertőzés. Az eredmény 5 hét. Amíg Gilbert az alagutakban kóborol, nincs esélye küzdeni a fertőzéssel. Szerencséje van: néhány nappal később barátságos földalatti lakókba botlik. Mi több, egyikük képzett ápolónő, aki kitisztítja és bekötözi Gilbert sebeit, aki így -5-öt kap az Állóképesség próbájára. 16 alá kell dobnia, hogy sikerüljön. Az első héten sikertelen. A fertőzés továbbra is kínozza, magas lázzal, nyöszörögve fekszik a földalatti táborban. Egy újabb hét telik el siker nélkül. A harmadik héten sikerül neki a dobás. A fertőzés elmúlik, és elkezdhet gondolkodni, hogy hogyan jusson fel a napfény világába.



# Balesetek

**A** szállítószalag és a törött lemezeket erőlködő sivitással összenyomó prés között egyensúlyoztunk. Raschaza lassan közeledett, kezében egy olajos tengelyrudat lóbálva. A vészfények visszatükröződtek sötét szemüvegén, abogy vastag, rózsaszín nyelvét végigfuttatta vékony ajkain. Csatt! Helyére löttem az utolsó tárat, és löttem – pontosan a duzzadt gyomrára, ahol acélkampanyok tartották helyükön a belső szerveket. A sápadt hús látszólag sebesülés nélkül nyelte el a golyókat.

Sarokba voltam szorítva, hátammal a présgépnél, lábam előtt egy szakadékkal.

Raschaza fogatlan szája mosolyra húzódott. Felemelte a rudat, és a fejem felé sújtott. Lebuktam, térdreestem. Az ütés hatalmasat csattant a falon. Ekkor vettem észre az elektromos vezetéket, ami valahonnan a gép belsejéből szakadhatott ki. Szikrák röpködtek, ahol majdnem hozzáért a falhoz. Két kézzel ragadtam meg a vezetéket, és Raschazának ugrottam, a kábel végét undorító gyomrába döfve. Üvöltve ejtette ki kezéből a rudat. Testét kékesfehér fény vette körül, hátratántorodott, elvesztette egyensúlyát és alázubant az olvasztókemence olajos sötétjébe.



karakterek nemcsak harcban, fegyverektől sérülhetnek. Ebben a fejezetben foglalkozunk azzal, hogy pl. mi történik, ha valakit egy égő épületbe hajítanak, leesik egy tetőről, élőholt kezek húzzák le a csatornába, vagy étlen-szomjan kóborol Metropolis végtelen labirintusában. Hogy megértsd, mi történik ilyen helyzetekben, olvasd el ezt a fejezetet. A mérgek és drogok hatásai, illetve az ezekből való gyógyulás esélyei szintén ebben a fejezetben találhatóak.

## Tűz

Előbb-utóbb a legtöbb karakter ki lesz téve a tűznek. A gyújtogatás hatásos módja a nemkívánatos vendégektől való megszabadulásnak, túl nyilvánvaló nyomok nélkül. A nagy, forró tüzek nagyobbat sebeznek, mint a viszonylag kicsik és hidegek. Az idő, amíg ki vagy téve a lángoknak szintén fontos.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy a különböző tüzek mennyire veszélyesek. Ha égsz, dobj 1k20-szal, és nézd meg, mennyit sebzódsz.

A sebek egyre komolyabbak lesznek, ha sokáig vagy kitéve a lángoknak. A határfok körönként hárommal növekszik. Ez azt jelenti, hogy egyszer, az első körben dobod ki a határfokot, és ez növekszik hárommal minden további körben, amíg a tűz éget.

Az olaj és a benzin 1k10 körig ég. Az a személy, akinek a ruhái tüzet fogtak, olaj vagy benzintűztől szenved el a sebzést, függetlenül attól, hogy milyen típusú tűz okozta a gyulladást. A ruhák 1k10 körig égnék. Ha kirohansz egy nagy tűzből, annak sebzését már nem, csak az égő ruháid sebzését szenveded el. Ha a ruhád ég, egy kör alatt elolthatod, ha a Mozgékonyságod fele alá dobsz.

A fáklya, az égő olaj, gázolaj vagy alkohol, ha harcban használják, az eltalált testrészt égeti. A harcról szóló fejezetben a testrésztáblázat megmutatja, hogy melyik testrészedet találták el.

A nagy tüzek az egész testet égetik, még ha a sérülés egy sebnak is számít. Így még ha az egész tested szenvedte el a sérülést, akkor is csak egy seb van, nem pedig egy seb minden testrészedben.

Az égési sebek kétszerte hosszabb idő alatt gyógyulnak be, mint a normál sérülések. Ha súlyos sebet kapsz a tűz miatt, automatikusan elájulsz. Könnyű sebesülés esetén Egészségpróbát kell dobnod, ha sikertelen, a megégett testrészt 2k5 percig használhatatlan lesz.

A súlyos égések iszonyú fájdalommal járnak. A sikeres Elsősegély egy napra enyhíti a fájdalmat. A súlyos égési sebet elszenvedő egyén az első pár napban csak segítséggel képes sétálni. Az égési sebek könnyen elfertőződnek, az okozott sebhelyekről nem is beszélve. A súlyosan megégett karaktereket kórház-

ba kell szállítani. Több információt a fentebbi részben találsz a sebekről, gyógyulásról és fertőzésről.

Megjegyezzük, hogy az alábbi táblázatban az olaj/benzin oszlop kis mennyiségű égő folyadékot feltételez, ami a testedre került, pl. egy Molotov-koktél, nem pedig olyan nagy mennyiséget, mint pl. egy égő olajfinomító!

A tűz típusa	karcolás sérülés	könnyű sérülés	súlyos sérülés	halálos sérülés
Fáklya	1-8	9-17	18-25	26+
Olaj/benzin	1-5	6-15	16-22	23+
Tábortűz	1-4	5-15	16-22	23+
Máglya	1-2	3-12	13-16	17+
Nagy tűz	1	2-5	6-10	11+

**Példa:** Gilbert fölébred és füstöt érez. Egy elhagyott gyár padlóján fekszik. Égő benzintenger veszi körül. Fölkel, kezével eltakarja száját a füst miatt. A szeme könnyezik és nem látja, hová menjen. Vakon átrohan a tűzön. A JM úgy dönt, hogy ez egy máglyával egyenértékű, és dob a hatásra. Az eredmény 7. Gilbert egy könnyű sérülést kap az első körben. Továbbrohan a tűzben. A következő körben a hatás hárommal nő, így már 10. Egy újabb könnyű sérülést szerzett, és amikor előbukkan a tűzből, ruhája lángol. A JM dob 1k10-zel, az eredmény 6. Gilbert ruhái még 6 körig fognak égni, ha el nem kezdi azokat oltani. Leveti magát a földre és hemperegni kezd. A játékos dob Mozgékonyságra; az eredmény 8, ami Gilbert Mozgékonyságának fele alatt van, így eloltja a ruháit.

## Füst

A tűz füstje általában sokkal veszélyesebb, mint a lángja. Egy égő épületben a füstmérgezés veszélye igen komoly.

Ha anélkül állsz fel a füstben, hogy védekezni próbálnál, hamarosan füstmérgezést kapsz. Minden körben Egészségpróbát kell dobnod, hogy ne veszítsd el az eszméletedet. Ha elájulsz, annyi percig élsz még, amennyi az Állóképességed, aztán füstmérgezésben meghalsz.

Ha óvintézkedéseket teszel, pl. egy (lehetőleg nedves) ruhával feded el az arcod, és négykézláb mászol, akkor csak minden tizedik körben kell Egészségre dobnod.

## Elektromosság

Az elektromosság égési sérüléseket okoz, de nem úgy, mint a tűz. A test, amin áram halad át, csak addig sérül, amíg az áram rajta keresztül halad. Ha a

feszültség elég magas, a szívet is megállíthatja. A magasfeszültségű vezeték megérintése szinte mindig halálos.

A sebzés a feszültségtől és az áramnak kitéve eltelt időtől függ. Alább következik egy kis útmutató a házi elektromosság (Amerikában 110 V, Európában 220 V) sebzéséről. Az erősebb áramok, vagy a hosszabb időtartam növeli a hatásfokot, és ezáltal a sebzést.

Növeled a hatást +1-gyel minden 100 V után 220 V fölött, és +3-mal minden további körért, amíg az illető ki volt téve az áramnak.

Az a karakter, aki egy alacsony feszültségű, rövid kapcsolattól halálos sebet kapott, nem hal meg azonnal, "csak" szívrohamot kap. Ettől eltekintve, kezeld a sebzést tűzsebzésként.

### Házi elektromosság sebzése

**110 V:** karcolás 1-13, könnyű seb 14-20, súlyos seb 21-24, halálos seb 25+.

**220 V:** karcolás 1-11, könnyű seb 12-18, súlyos seb 19-22, halálos seb 23+.

Az áramnak bénító hatása is van, így az áldozat képtelen elengedni az áram alatt lévő vezetéket. Dobj Egészségpróbát, hogy ezt elkerüld. Körönként egyszer újabb Egészségdobással lehet próbálkozni. A Szerencsés, vagy Testérezékkel rendelkező embereket sosem bénítja meg az áram.

**Példa:** Raschaza, a nefarit egy tengelyrúddal próbálja agyonütöni Gilbertet, aki egy elektromos vezetéket dőf a nefarit gyomrába. A JM úgy dönt, hogy a vezeték feszültsége 1200 volt. Hatásnak 10-et dob az 1k20-szal, majd +1-et ad hozzá 100 voltontként 220 V fölött (+9 összesen), így a teljes hatás 19. A nefarit az első körben súlyos sebesülést kap, elveszti az egyensúlyát és lezuhan.

## Zuhanás

Minél magasabbról zuhansz, annál keményebben érsz földet, és annál nagyobbat sebzódsz. Lehetséges úgy esni néhány métert, hogy ne sebzódj, főleg ha fűre, vagy valami puhára esel. Az Esési technika képzettség csökkenti az esésből adódó sebzést.

Az alábbi táblázat mutatja a három méteres eséstől elszenvedett sérüléseket. E fölött minden méter eggyel növeli a hatásfokot. Dobj hatásfokot, és adj hozzá annyit, ahány méterrel többet zuhantál három méternél, aztán nézd meg, milyen sebet kapott a karaktered.

Hatás	Seb
1-10	Karcolás
11-15	Könnyű seb
16-25	Súlyos seb
26+	Halálos seb

A talaj, amire zuhansz, szintén befolyásolja a sebzést. Módosítsd a hatást az alábbiak szerint:

Víz	-10†
Kő	+5
Bokor, puha növényzet	-5
Fű	-3

† *ne feledd, hogy nagy magasságból zúbanva a víz éppoly kemény, mint a kő*

Az esés okozta karcolás nagy, kekesfekete zúzódás. A könnyű sérülés kificamodott bokát vagy megrepedt bordát jelenthet. A súlyos sebesülés törött lábat, többszörös bordatörést, agyrázkódást és hasonlókat jelent.

Az esésből származó sebesülés a szokott módon gyógyul. A törött csontok orvosi ápolást igényelnek, vagy a gyógyulás kétszerannyi ideig tart, és lehetséges, hogy a csontok rosszul forrnak össze, egész életedre megnyomorítva téged.

Határozd meg, hogy melyik testrész sérül. A halálos sebnél az egész test sérül, az illető pedig ebbe belehal.

**Példa:** Raschaza az elektromos sokktól megbénítva lezuhan a sötétségbe. Tíz métert zuhan, és egy acél rácszatra esik az olvadt fém fölött. A JM hatásnak 9-et dob 1k20-szal, majd hozzáad 1-et minden méterért három fölött, így az összeg 16. Aztán a kemény talaj miatt még +5 adódik a hatásfokhoz, ami így 21. A nefarit még egy súlyos sebet kap, de képes felállni.

## Éhség, szomjúság, forróság és fagy

Az embereknek enniük, inniük kell, vagy éh- és szomjhalál vár rájuk. Az erős hideg halálra fagyaszthat, a nagy forróság pedig kiszáradáshoz, gutaütéshez, és egyéb csúnya, halálos dolgokhoz vezethet. Ha éhes, szomjas vagy, fázol vagy meleged van, csökken az Egészséged, és szabályos időközönként Egészségpróbát kell dobnod, hogy ne ájulj el.

Az Egészségpróba attól függ, hogy minek vagy kitéve. A sikertelenség azt jelenti, hogy elájulsz, és ha nincs segítség, meghalsz. Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy mennyi Egészséget vesztesz különböző helyzetekben és Egészséged, vagy annak kétszerese alá kell dobnod, hogy talpon maradj.

	Éhség	Szomj	Hőség/Fagy
EG veszteség	1	2	1
EG dobás	EG×2	EG	EG

Az Egészség elvesztése éhség és szomjúság esetében napi, fagy és hőség esetében óránkénti. Ugyanez vonatkozik a dobásra is, éhség vagy szomjúság esetén naponta, fagy vagy forróság esetén óránként kell dobnod. Sikertelenség esetén a karakter 1k10 órára eszméletét veszti. Erős fagyban vagy forróságban ez gyakran végzetes.

Az éhség és szomjúság tünetei nem azonnal jelentkeznek. Bárki képes egy napig étel-ital nélkül megenni úgy, hogy az csak kellemetlenséget okoz, de még nincs semmilyen egészségügyi hatása. Nem szükséges azonnal elkezdni az Egészségdobásokat, elegendő 24 órával az utolsó étel és/vagy ital elfogyasztása után elkezdni.

A hideg hatása a ruházattól függ. Szőrmékben vagy bélelt ruhákban  $-50\text{ }^{\circ}\text{C}$ -ig jól érezheted magad, míg egy meztelen illető fagyponthoz fölötte hőmérsékleten is halálra fagyhat. A szél szintén fontos tényező a fagy vagy a hőség esetében. Nyugodt légkörben  $-20\text{ }^{\circ}\text{C}$  nem probléma valakinek, aki jó téli ruhát visel, de a szél a hűtési hatást drasztikusan megnöveli;  $10\text{ m/s}$ -es szél mellett  $-20\text{ }^{\circ}\text{C}$  olyan, mint nyugodt időben a  $-40\text{ }^{\circ}\text{C}$ . A Játékmester ezeket a tényezőket is vegye figyelembe.

Ha egy karakter elvesztette a teljes Egészségét, akkor meghal.

Az elvesztett Egészség 2 pont/nap sebességgel tér vissza, ha újra elérhető a megfelelő étel/ital/hőmérséklet. Az orvosi ellátás megduplázza a visszatérés sebességét.

**Példa:** Gilbert a lepusztult földalatti járatokban botorkál. Sem étel, sem víz nincs nála. A hőmérséklet egyre növekszik, pár óra múlva úgy érzi, mintha sütőben lenne. Hatalmas ventilátorok mozgatják lassan a forró levegőt, de nem adnak enyhét. Gilbert Egészsége 3 ponttal csökken az evés-ivás hiánya miatt. Leül pihenni. A Játékmester dobát a hőség miatt. Gilbert Egészsége most 8, a dobás 7, így nem ájul el. A dobást óránként meg kell ismételni. Két órával később a Játékmester 13-at dob, Gilbert elájul. A JM dob 1k10-zel hogy megtudja, hány óráig lesz a karakter eszméletlen, az eredmény 2. Két óra múlva Gilbert magához tér. Már csak 3 pontnyi Állóképessége maradt. Ki kell jutnia a gyilkos hőségből, ha élni akar.

## Fulladás és fojtogatás

A fulladás és a fojtogatás ugyanazt jelenti; hogy levegő nélkül fuldokolni kezdesz és pár perc alatt meghalsz. Minden karakter EG/2 körig tarthatja vissza a lélegzetét, ha előtte mély levegőt vett. Ha nem, az idő ennek csak fele.

Ez után az idő után minden körben Egót kell dobnod, hogy elkerüld a fulladás hatásait. Első körben az Egó alá kell dobnod. A másodikban az Egó fele alá, a harmadikban a negyede alá, a negyedikben Egó/8 alá és így tovább kell dobni.

Ha elrontod a dobást, fuldokolni kezdesz. Ekkor körönként egy Egészségpontot veszítesz. Ha eléri a nullát, elveszted az eszméleted, és ha elér a  $-EG \times 2$  értéket, akkor megfulladsz. Ez előtt még sikeres Orvoslás vagy Elsősegély megmentheti az életedet; ilyenkor pár perc múlva visszanyered az eszméleted, és percenként egy pontnyi Állóképesség tér vissza. Ha majdnem meghaltál, több napba telik a gyógyulás, és EG/2 órának kell eltelnie, hogy segítség nélkül is tudj járni.

Víz alatt úszva a teljes mozgásodnak megfelelő utat tehetsz meg visszatartott lélegzettel. Ha kifogytál a levegőből, azaz már Ego próbákat dobsz a fulladás elkerülésére, mozgásod feleződik. Ha pedig fuldokolsz, nem mozoghatsz.

**Példa:** Dübörgő hang tölti be az alagutat, amelyben Cassandra Gilbertet keresi. Távol, egy sötét tömeg közeledik felé. Rájön, hogy egy árhullám száguld felé, betöltve az alagutat. Rohanni kezd, de csak annyi ideje marad, hogy mély lélegzetet vegyen, mielőtt az ár ellepi és elsodorja. Tehetetlenül sodródik a árral. Mivel mély levegőt vett, EG/2 körig tudja visszatartani a lélegzetét, ez az ő esetében 8. 8 kör múlva még mindig víz alatt van. Sikerül az Ego próbájára, és további két körig nem nyel vizet (dobásai 5 és 3). A negyedik körben azonban nem jár sikerrel, és vizet nyel. Innentől körönként egy pontnyi Állóképességet veszít. 16 kör múlva eszméletlen, további 32 kör múlva halott lesz, hacsak nem éri el a felszínt és nem kap segítséget.

## Mérgek és drogok

A mérgek bőrön át, befecskendezéssel, vagy elfogyasztással jutnak a szervezetbe. Megszámlálhatatlanul sok fajta mérge van, itt csak a leggyakoribbakat közöljük. A mérgek a karakter Egészségét csökkentik. Az EG teljes elvesztése teljes hatást jelent; kisebb veszteségek azt jelzik, hogy a dózis nem volt elég erős, vagy valamilyen más ok miatt nem fejt ki teljes hatását a mérge.

Nézd meg a használt mérget a táblázatban. Dobj a feltüntetett módon Egészségvesztéssel. A mérge hatása attól függ, hogy eredeti Egészséged mekkora részét vesztetted el.

A mérge ritkán hat azonnal, legtöbbször 1k10 körig tart, amíg a hatását kifejti, ezalatt van időd ellenmérget bevenni. A legtöbb mérge semlegesíthető, ha

időben felfedezik. Egy lassú mérget gyomormosással is eltávolíthatnak, ha a mérgezés még nem került bele a véráramba. Ha ellenmérget működik, a mérgezés hatása egy szinttel csökken, azaz pl. a 'halál' helyett 'bénulás' lép fel.

A mérgezés miatt elvesztett Egészségpontokból naponta egy tér vissza. Az Egészség mérgezés miatt sem csökkenhet 0 alá.

Alább következik a leggyakoribb mérgek, mérgezőgázok és drogok felsorolása.

### **Arzén**

Egy klasszikus mérgező. Változó arzénvegyületek használatosak, a halál pár óra alatt áll be. A tünetek emlékeztetnek a torokgyíkra vagy a kolerára (kényelmetlen, nyugodtan állítható, hogy az áldozat természetes okokból halt meg). Néhány milligramm halálos, de lehetséges immunitást kifejleszteni ellene. Régen néhány uralkodó ezt tette; közülük volt, aki több grammnyi képes volt elfogyasztani. Az arzénvegyületek természetben is előfordulnak, pl. Európában az Alpokban.

### **Kuráre**

Egy idegmérgező, amit a dél-amerikai indiánok régóta használnak a fűvécsevek nyilaihoz. A mérgező egy, az Amazonas dzsungelében honos növényből származik; ezt fekete masszává őrlik, amit aztán a fegyverre kennek. Ahogy a mérgező bekerül a véráramba, az idegek megbénulnak, és az áldozat szörnyű görcsök között megfullad; hatása pár perc alatt bekövetkezik.

### **Digitalis**

Ez a mérgező egy eredetileg Délnyugat-Európában honos növényből nyerhető ki. Az aktív mérgezőanyag a digitoxin, ami a szívtevékenységet gátolja. A digitoxin kis adagokban is hatásos; már néhány milligramm elegendő. Fokozatosan halmozható a testben, így sok apró adagból épül fel a gyilkos koncentráció. Az áldozat szívrohamban hal meg. A digitalist szívgyógyyszerként használják, és receptre kapható. Nehéz megállapítani, hogy az áldozatot megmérgezték.

A digitoxinnal rokon mérgezőket "nyílmérgezőként", fegyverre kenve is lehet használni; ilyenkor is elég kis dózis kell a halálhoz.

### **Kígyómérgező**

A kígyómérgezők változatosak. A halálosak között van a csörgőkígyók, kobra, tengeri kígyók és fekete mambák mérge. A táblázatban egyfajta 'standard' kígyómérgező szerepel. Az áldozat lázas lesz, és a megharapott végtag megduzzad. Rövid idő múlva görcsök és bénulás jelentkezik, pár óra múlva pedig halál. Az egyetlen esély a szérum és a kórházi kezelés.

### **Sisakvirág**

A sisakvirág elterjedt Európában és Észak-Amerikában. Az egész növény nagyon mérgező, főleg a gyökerek; 4-5 milligramm már végzetes. Az áldozat néhány órán belül görcsök és iszonyatos fájdalom közepette szenved ki. A hatóanyaga az aconitin. A mérgezőnek keserű íze van, amit sikeres észleléssel lehet észrevenni.

### **Sztrichnin**

Klasszikus, sok bérgyilkos által használt mérgező. A sztrichnin egy alkaloida, ami a Strychnos családba tartozó növényekben található. Kis adagokban serkentő, a nagyobb adag görcsöket, végül a központi idegrendszer bénulását okozza. Ételen vagy italban adják be.

## **Mérgezőgázok**

### **Cián**

A ciánt ritkán használják szilárd állapotában. A mérgezőnek olyan átható, rossz íze van, hogy nem tudod nem észrevenni evés vagy ivás közben. Gázként gyakoribb, és kis adagokban is öl. Enyhe mandulaillata van.

### **Szénmonoxid**

Szintelen, szagtalan, íztelen gáz, ami a belégzők vérében az oxigén helyére csatlakozik. Az autók kipufogógázában is megtalálható. Az áldozat zavart lesz, majd eszméletlen, végül meghal.

Az áldozatnak lehetősége van észlelést dobni, hogy valami nem stimmel, és megpróbálhat menekülni. A sikertelenség 10+1k20 percen belül halált jelent.

### **Ideggáz**

A hadsereg nagyszámú ideggázt fejlesztett ki – a zömük foszforalapú, illékony folyadék. Az ideggáz a bőrön át is felszívódik, így a gázmaszk csak részleges védelmet jelent. A hatás görcsökben és elmosódott látásban jelentkezik. Ha a légzőrendszer vagy a pusztán bőr van kitéve a gáznak, a halál 3k10 másodperc alatt bekövetkezik. Az ideggáz szintelen és szagtalan.

### **Könnygáz**

A könnygázt a világ minden rendőrsége használja pl. tömegek szétszórására, vagy emberek nemkívánatos helyekről való eltávolítására. A gáz a légzőrendszer és a szemeket irritálja, hatására az embernek folyik a könnye és fáj a torka. Számos gáz eredményezi ezt a hatást: brómaceton, acetofenon, brómbenzolcianid, stb. Az allergiások belehalhatnak, de egyébként a gázból csak hatalmas mennyiség halálos.

## **Altatók**

### **Éter**

Az éter nagyon illékony, színtelen gáz. Sebészetben használták altatóként. Kis adagban eszméletvesztést, nagy adagban halált okoz.

### **Kloroform**

Már mindeki látta, hogy hogyan is kell ezt használni: a rosszfű kloroformot önt egy rongyra, a főhősnő mögé lopakodik, és a szájára és orrára szorítja. A nő belélegzi a gázt és elájul. A kloroformnak édes illata van.

### **Mickey Fins**

Az alkoholba kevert hidrogén-klorid nagyon gyors hatású altatót eredményez. Az áldozat pár másodperc elzúg után kidől, hogy megitta.

### **Altatók**

A gyógyszerárakban számos altató kapható. Használhatók altatásra, vagy nagyobb adagokban gyilkolásra.

## **Drogok és narkotikumok**

Nem minden mérgező célja a gyilkolás. Időtlen idők óta mérgezik az emberek magukat, hogy könnyebben elviseljék a durva valóságot. Minden drog mérgező; nagy adagban tönkreteszik a testet és halált is okozhatnak. Nem foglalkozunk itt a drogfüggés hosszútávú részleteivel, csak annyit közölnénk, hogy a májra és az idegrendszerre gyakorolnak kellemetlen hatást. Az alkohol kitartó ivása az agyat és a lelki egyensúlyt károsítja. A máj megduzzadása és a cukorbetegség gyakori eredménye az alkoholizmusnak. A drogfüggés gyakran vezet sárgasághoz, vagy a betegségekkel szembeni ellenálló képesség romlásához, másodlagos következményként fertőzésekkel.

A legtöbb drog többé-kevésbé addiktív. Bárki, aki egy erősen addiktív drogot használ, sikeres Egópróbával kerülheti el a függőséget.

A drogok rontják az érzékelést és az ítézőképességet. A legtöbb (nem mindegyik) drog negatív módosítókat ad a képzettség- és tulajdonságpróbákhoz, amíg a karakter hatásuk alatt áll.

### **Alkohol**

Kis adagokban az alkohol élénkít és feldob. Nagyobb mennyiségben altatóként működik. Ha a részegség elmúlik (pár óra), az iszákos rosszulletet és fejfájást érez.

Az alkohol -5 módosítót ad a Mozgékonyásra, Egóra és Érzékelésre, valamint az ezeken alapuló képzettségekre; az Egészséget 5-tel növeli.

Az alkoholfüggőség hatásai a genetikai háttértől és a fizikai adottságoktól függenek. A JM dönti el, hogy

kinek van az átlagosnál nagyobb esélye, hogy alkoholistának legyen. Általában az emberek 10-20%-a van az alkoholizmus veszélyének kitéve.

Annak, aki már függővé vált, nagyon nehéz leszoknia az ivásról. Ehhez általában mások segítségével is szükséges lehet.

### **Amfetamin**

Nagyon addiktív serkentő, ami ideiglenesen javítja az állóképességet és a teljesítményt. A hatás kb. fél órán át tart. Ez idő alatt az illetőnek +5 járul az Egóhoz, Érzékeléshez és Állóképességhez, -5 az Ügyességhez és az Ügyesség alapú képzettségekhez.

Ha a hatás elmúlik, az illető elszenvedti az utóhatást, és Egója, Egészsége, Érzékelése, illetve az ezen a tulajdonságokon alapuló képzettségei -5 módosítót kapnak.

Mindenki, aki amfetamint szed, Egópróbát kell hogy dobjon a függőség elkerülésére.

### **Hasis**

A hasis és a marihuána egyaránt ázsiai kenderből készül. A drogot általában szívják, és altató hatása van, ami 2-5 órán át tart. A hatás alatt lévők Egója és Érzékelése, illetve ezeken alapuló képzettségei 5-tel romlanak.

Ez a drog addiktívabb, mint az alkohol, de nem annyira, mint más kábítószer. A tizedik használatnál kezdve az Egó kétszerese alá kell dobni a függőség elkerülésére minden egyes használatkor.

A hosszabb ideig tartó használat tartós agykárosodást jelenthet, és erősen megnövekszik a rák veszélye is. Mindenki, aki elrontja az Egópróbát, 10% eséllyel hasis kiváltotta pszichózis áldozata lesz. Ez komoly pszichikai zavar, amit a drog vált ki. Az áldozatnak alapos kórházi kezelésre van szüksége ahhoz, hogy újra normálisan tevékenykedhessen.

### **Kokain**

A kokain különösen addiktív serkentő, ami a kokacserje leveleiből készül. Általában fehér porként szippantják fel. A kokain rövid eufóriát okoz, amit hosszú depresszió követ. Ez csak erősíti a függőség kialakulását.

A kokain hatása alatt állók Állóképessége és Érzékelése +5-tel nő. Egójuk 5-re zuhan, Ego-alapú képzettségeik 5-tel csökkennek. A tökéletes boldogság 30-50 perce után a narkós Egója és Érzékelése 5-tel csökken.

A kokain tartós használata tönkreteszti az ornyálkahártyáját, és tartós agykárosodást okoz. A használóknak minden alkalommal Egójuk alá kell dobni, hogy elkerüljék a függőséget.

### **LSD**

Ez egy erős hallucinogén anyag. Ez a narkós elmeállapotától függően különböző típusú hallucinációkat okozhat.

ciókat okoz. Az LSD-t általában tablettaként veszik be, vagy "pirulákban".

A narkós Egója 5-tel Érzékelése 10-zel csökken. Az ezen tulajdonságok alá tartozó képességek 5-tel csökkennek.

A függés elkerüléséhez minden használatnál az Egó kétszerese alá kell dobni. A peyot kaktuszból kivont meszkalinnak hasonló hatása van.

## Ópium

Az ópium, morfium és heroin a mákgubóból készült, változó tisztaságú anyagok. Ez egy erős altató,

amit az orvostudomány fájdalomcsillapítóként is használ. Drogként nagyfokú lelki nyugalmat idéz elő, egy boldogságot, amelyben minden érzés távolinak tűnik. Az összes ópiát nagyon addiktív. A hosszas használat tartós károsodást okozhat, és különösen a morfium esetében áll fenn a halálos túladagolás veszélye.

A bedrogozottak Ügyessége, Egója, Érzékelése és ezek alá tartozó képzettségei 5-tel csökkennek.

A használatnak minden alkalommal az Egó alá kell dobni a függőség elkerüléséhez.

## Méreges és mérgező gázok

Méreg	EG veszt.	EG=0	EG=1/3	EG=1/2	EG=2/3
Arzén	3d10	Halál	Halál	Betegség	Roszsullét
Kuráre	3d5	Halál	Bénulás	Merevség	hatástalan
Digitalis	2d10	Halál	Szívbénelás	Felgyorsult szívverés	hatástalan
Kígyóméreg	2d10	Halál	Bénulás	Göröcs	Merevség
Sisakvirág	3d10	Halál	Halál	Nagyon beteg	Betegség
Sztrichnin	2d10	Halál	Göröcs	Irritált	Eufórikus
Cián	2d10	Halál	Nagyon beteg	Beteg	Roszsullét
Szénmonoxid	2d10	Halál	Halál	Eszméletlen	Összezavart
Ideggáz	3d10	Halál	Halál	Göröcs	Látás romlik
Mustárgáz	2d10	Halál	Súlyos bőrbaj	Enyhe bőrbaj	Viszketés
Könnýgáz	2d5	Vakság	Könnýezés	Irritálás	hatástalan

## Drogok és altatók

Drog	EG veszt.	EG=0	EG=1/3	EG=1/2	EG=2/3
Éter	2d5	Halál	Eszméletlen	Eszméletlen	Zavart
Kloroform	2d10	Eszméletlen	Eszméletlen	Zavart	hatástalan
Mickey Fin	3d10	Eszméletlen	Eszméletlen	Nagyon részeg	Részeg
Altató	2d5	Halál	Eszméletlen	Eszméletlen	Nagyon álmos
Alkohol, 1 deci	2d5	Eszméletlen	Nagyon részeg	Részeg	Spicces
Amfetamin	3d10	Hiperaktív	Túlzottan feldobott	Feldobott	hatástalan
Hasis	2d10	Apátia	Kábult	Kábult	hatástalan
Kokain	3d10	Hallucinációk	Eufórikus	Eufórikus	Eufórikus
LSD	3d10	Hallucinációk	Hallucinációk	Zavart	Zavart
Ópiátok	3d10	Apátia	Apátia	Kábult	Kábult

**Példa:** Cassandra a kiürült csatorna alján tér magához. Teljesen átázott a csatornalétől és alig kap levegőt, de él. Hirtelen egy szúrászt érez a lábában és lenéz. A jobb combján egy 20-30 vékony lábbal rendelkező, rákszerű lény ül, ami egy vékony csöszertű szervet döfött a lábába és a vérét szívja. Égő fájdalmat érez a lábában, ahogy a mérge szétterjed. Megragadja a lényt, és letépi

magáról. A JM dob 1k10-zel, az eredmény 7. Ennyi kör alatt hat a mérge. Cassandra semmit sem tud tenni ellene. A Játékmester 6-ot dob 1k10-zel, ami Cassandra Egészségének csak a harmada. A kígyóméregre vonatkozó oszlop szerint ez csak egy duzzadt, merev lábat jelent, de tartós károsodás nélkül.

# Idő és utazás

**I**rtéríttem a gépet!” A vad kinézett férfi meglengette az Uzit, és kilöködte a stewardest a pilótafülkéből. Éreztem a csövet a lapockáim közé nyomódni. “Látod ott azt az adótornyot?” Kimutatott a ködbe. Közel voltunk a repülőtérhez, pontosan Chicago felett. Felfigyeltem a kezére: furcsa kékes színű volt, zöldesbarna foltokkal. A körmök feketék voltak. Láttam az adótornyot amire mutatott. Furcsa. Korábban sosem vettem észre, pedig pontosan a város közepén kellett lennie.

“Kormányozz egyenesen felé! Pontosan neki!” A cső keményebben nyomódott a hátamnak. Ez a géprabló biztos, hogy teljesen örült. Talán valamilyen halálos betegségben szenvedett, és most látványos módon akart öngyilkos lenni. Próbáltam megmagyarázni neki, hogy nem tudnánk belerohanni a toronyba anélkül, hogy a gép épségét kockáztatnánk. Az Uzi csöve hirtelen elfordult rólam. Egy rövid sorozattal szétlőtte a másodpilóta fejét. Jacobsen agya felkenődött a falra és az ablakra. “Komolyan beszélek. Repülj neki egyenesen annak az adótornynak, vagy cafatokra lőlek!” mondta, és újra a hátamnak szorította a fegyvert.

**A**z idő relatív. A vad üldözések közben, amikor mindenki lövöldözik, az idő rövid. Egy sötét szobában várakozva, amikor semmit sem tudsz csinálni, az idő lassú. Hogy ne untassuk a játékosokat hosszú, eseménytelen időszakokkal, különféle módokon mérjük az időt.

Ha semmi érdekes nem történik, az idő Történeti mércén folyik. Ez sok érdektelen résztől kímél meg. Amikor egy razid eltéríti a gépet, átlépünk Valós időbe. Ilyenkor egy perc a játékban megegyezik egy perccel a valós világban. A játékosoknak csak annyi idejük van gondolkodni, amennyi a karaktereknek. Amikor lövöldözés kezdődik, Harci időbe lépünk. Ilyenkor minden másodperc számít.

## Történeti időmérés

A játék nagy része történeti időben zajlik. A hosszú utazások, várakozások órái, a kaland szempontjából

Nyeltem egyet, és a torony felé fordítottam a gépet.

Abogy közeledtünk, a levegő sűrűsödni kezdett, és a látótáv majdnem nullára csökkent. Próbáltam a torony oldala mellé kerülni, de már nem láttam. Hirtelen egy hatalmas, fekete épület tornyosult előttünk, és én keményen felrántottam a gépet. Emelkedtünk, és lenézve egy hibetetlenül nagy várost láttam, sokkal nagyobb, mint Chicago. A gép lehetetlenül lassan, alig 20 csomóval repült; mint egy rémálomban. Lassan siklottunk a tetők fölött. A sebességmérő már nem tudta mutatni a lassúságot, a többi műszer is képtelenségeket mutatott. “Arra! Szállj le azon a tetőn!” mondta és mutatta a géprabló. Hétköznapi körülmények között sosem kíséreltem volna meg ilyesmit, de úgy mozogtunk, mintha lassított felvételt néznénk; saját mozdulataim éppoly lassúak voltak, mint a gép. Olyan volt, mintha egy autóval parkoltam volna le, amikor letettem a 747-est a fekete tetőre. Mögöttem a géprabló bisztérikus örömmel nevetett fel, mondván:

“Metropolisz!”

mellékes, hétköznapi események tartoznak ide. A JM ilyenkor csak elmagyarázza a fontos vagy érdekes eseményeket, amik a nap, pár óra, vagy pár perc során történnek.

**Példa:** A chicagói repülőút történeti időben zajlik. A JM csak néhány apróbb, érdekesebb részletet közöl a játékosokkal, pl. hogy milyen ételt szolgálnak fel, és milyen filmeket vetítenek, stb. Ezekon kívül csak a játékosok kérdéseire válaszol. Ahogy valami fontos történik, a JM átvált Valós időbe.

## Valós Idő

A tényleges szerepjáték valós időben zajlik. A valóságban eltelt idő durván megegyezik a játékban eltelt idővel. Főleg akkor használjuk ezt, ha a játékosok egymással, vagy NJK-kal beszélgetnek.



Azonban mivel tovább tart elmondani a JM-nek, hogy mit csinál a karaktered, mint ténylegesen megcsinálni, a JM legyen egy kicsit nagylelkű. A helyzet értékelése is nehezebb pusztán a JM leírása alapján, ezért engedjünk meg néhány, a helyzetre vonatkozó kérdést. A tényleges alapgondolat azonban az, hogy ne állítsuk meg az időt; irreális hagyni a játékosokat, hogy hosszú megbeszéléseket folytassanak, terveket kovácsoljanak olyan játékhelyzetben, amikor azonnali válasz szükséges.

**Példa:** "A gépet eltérítettem!" A vad kinézetű férfi egy Uzit lóbálva kilökdösi a stewardest a pilótafülkéből. A társalgás valós időben folyik, és a játékosoknak gyorsan kell dönteniük. Egy ordító géprablóval szemben gyorsan kell dönteniük, vagy az lelövi őket. Ha valós időt használunk, a játékosoknak ugyanannyi idejük van gondolkodni, mint a karaktereknek.

## Harci idő

A harci idő részletes időskála, ami a harchoz hasonló kiélezett helyzetekben használunk. Ez arra való, hogy lehetővé tegye a Játékmesternek, hogy nyomon kövesse, ki cselekszik először és a harcoló felek közül ki mikor tehet valamit.

A harci idő körökre és akciófázisokra oszlik. ezek elvont fogalmak, amik nem mindig felelnek meg pontos időegységeknek. Az akciófázis elég idő arra, hogy egy gyors cselekedetet elvégezz, pl. lőj, kitérj, háriíts vagy kiáltj egyet. Néhány dolog egynél több akciófázisba kerül, pl. a fegyver újratöltése és a lövés, ami négy akcióból áll: kivenni a régi tárat, betenni az újat, kibiztosítani a fegyvert és löni.

A cselekedeteket a harci körökben hajtják végre. Egy harci kör durván öt másodpercnek felel meg. Ha természetfeletten gyors vagy, legfeljebb 9 alkalommal cselekedhetsz körönként. A legtöbb ember két-három akciót hajthat csak végre. Néhány nememberi lény magas Ügyessége miatt sokkal többre képes.

**Példa:** A gép egy hatalmas város fölött repül. Minden mintha lelassulna, ahogy az egyik tető felé tart. A géprabló előbukkan a pilótafülkéből. Egy karakter korábban az ajtó mellé osont, és most megpróbálja ártalmatlanná tenni. Géppisztolyosorozat söpör végig a fülkében. A JM harci időre vált.

## Mozgás

A Mozgékonyaságotól és az Egészségedtől függ, hogy mekkora távolságot tudsz megtenni adott idő alatt. Körönként feleannyi métert sétálhatsz, mint amennyi az Ügyességed, ez az alap mozgásod.

A maximális mozgás a karakterek számára egy rövid sprintre elég, ez hatszor gyorsabb, mint a séta (MOZ×3). 10-es Ügyességgel körönként 30 métert rohanhatsz. Ez csak nagyon rövid távolságokra érvényes. Ha tíz percnél tovább akarsz futni, csak alap mozgásod négyszeresével teheted ezt, ami 10-es Mozgékonyaságnál körönként 20 métert jelent. Valódi hosszútávfutásnál, pl. maratoni távon csak az alap mozgásod kétszeresével mozoghatsz.

Ha túl sokat mozogsz, elfáradsz, azaz Kitartást veszítesz. Ha a Kitartásod nullára csökken, kifáradsz, és pihened kell.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy milyen távolságot tehetsz meg egy harci körben, és ez mennyi Kitartást emészt fel. A táblázat megmutatja azt is, hogy egy átlagos ember 10-es Mozgékonyasággal és Egészséggel mekkora távot tud megtenni egy kör, egy óra vagy egy nap alatt. A távolságértékek csak becslések. A JM használhatja őket pl. ha egy egész csoport mozog. Ilyenkor nem kell mindenkinek külön kiszámolnia, hogy a karaktere mennyit tud megtenni.

Az egy napi utazás maximum nyolc órát jelent, aztán pihened kell. Napi 25 kilométernél mozoghatsz többet, amíg van Kitartásod.

Az elveszített Kitartás mértéke azt feltételezi, hogy rendszeres időközönként megállsz pihenni. Ha nem, a JM megduplázza a Kitartás-veszteséget.

## Mozgás

Típus	Átlagos mozgás		óra	nap	Kitartás-veszteség	
	m/kör	/kör			/15perc	/óra
Séta	MOZ/2	5 m	3 km	25 km	2	8
Futás	MOZ×3	30 m	12 km	50 km	10	40
Lopózás	MOZ/4	2,5 m	1,5 km	-	2	8
Kúszás	MOZ/6	1,5 m	1 km	-	5	20
Úszás	MOZ/4	2,5 m	1,5 km	12 km	3	12
Úszás víz alatt	MOZ/4	2,5 m	1,5 km	-	3	12
Mászás	MOZ/6	1,5 m	1 km	8 km	5	20

## Utazás

Mennyi idő alatt lehet Kuala Lumpurból Ulánbátorba jutni? Attól függ. Autóval? Vonattal? Repülővel? Megállítanak a határon? Mit engedhetsz meg magadnak? Milyen szállítóeszközök elérhetők?

Lehetetlen pontos utazási időket megadni. Alább következik egy durva becslés a különféle utazási módok árára és sebességére vonatkozólag.

Az árak és az idő az európai normákhoz vannak igazítva. Sok harmadik világbéli országban sokkal olcsóbb az utazás. Az indiai vasút olcsó és kényelmes – legalábbis az első osztály.

Az utazási idő is változhat. A légitársaságok és hajózási vállalatok gyakran közlekednek a nagyobb városok között. Az afrikai pusztaságban lehet, hogy egy hétig kell várnod a következő buszra.

Az utazás idejének kiszámításánál vedd figyelembe, hogy hány alkalommal kell utazási eszközt váltanod, és milyen gyakran járnak a buszok/repülők/hajók. Sok térkép jelzi a repülési és a kompvonalakat. Szorgalmas Játékmesterek egy utazási iroda honlapjától vagy munkatársától is megtudhatják az utazási időket és árakat.

Az alábbi táblázat a különféle szállítóeszközök becsült díjszabását mutatja. Ez nagyon pontatlan lehet. A szokásos első osztályú utasjegy egy repülőgépén lehet hússzorta drágább, mint a legolcsóbb jegy egy charterjáratra. Európában a vasút sokkal elterjedtebb és hatékonyabb mint az USA-ban, azonban a kocsik üzemeltetése sokkal drágább.

Szállítás	Ár (dollár)/km
Autó (Taxi)	2
Vonat	1
Busz	50 cent
Komp	1
Repülő	1 (legalább 100 dollár)

Szállítás	Átlagsebesség
Autó és busz	90 kmh (=55 mph)
Vonat	120 kmh (=75 mph)
Komp	25 kmh (=15 mph)
Repülő	700 kmh (=450 mph)

## Az idő halála

Az általunk mért idő a valóságunktól függ. A világunkon kívül a természet más törvényei működnek, és az időérzékelésünk megszűnik. Metropoliszban nem létezik az idő. Minden egyszerre létezik, itt és most. Az álmokban az idő végtelenül hosszú vagy rövid lehet. A halálban nincs többé idő. Infernóban csak a pillanatnyi kín létezik.

Ezt a játékban nehéz szemléltetni. Képtelenek vagyunk más fogalmakban gondolkodni, mint a múlt, jelen, jövő. A harchoz és hasonló konkrét eseményekhez még a valóságunkon kívül is használj harci és valós időt. Bármilyen más játszhatatlanná tenné ezeket a helyzeteket.

A történeti léptékű időnek nincs akkora szerepe a játék összetartása szempontjából. A világunkon kívül változhat. Metropoliszban két egymáshoz közeli hely áthidalása végtelenül sokáig tarthat. Az álmokban a karakterek gyorsabban vagy lassabban mozognak a szokásosnál. Metropolisz vagy Infernó lényei találkozhattak a karakterekkel a jövőben, így olyasmiket tudhatnak róluk, amiket a karakterek nem is sejtének. A karakterek beléphetnek Metropoliszba, majd valóságunkba visszatérve azt tapasztalhatják, hogy eltelt egy év – pedig ők csak egy hetet töltöttek távol.

Ezek a változások használhatók a történet befolyásolására, a játékosok segítésére vagy összezavarására.



# Autós üldözések & légi harc

**B**ob átalakult teste betöltötte a helikoptert. Vörös izomszövet lüktetett, nekifeszülve a pilótafülke szélvédőjének. Súlyos kábelek kötötték össze a testét fedő elektródákat. Sárga, az üveghez nyomódó halszemek követték Cessnánk mozgását. Éppen lejjebb ereszkedtünk, amikor egy géppuskasorozat levitte a bal szárnyunk végét. Peternek sikerült kiemelni a gépet a zuhanásból, mielőtt a vízbe csapódunk volna. Kihajoltam az ablakon, és a helikopterre céloztam Steyremmel. A golyó

áthatolt a pilótafülke ablakán, és eltűnt a vörösesfekete izomszövetben.

“Beviszem a híd alá!” ordította Peter. A pillérek felénk robantak. A gép riasztóan rázkódott és a víz mintha felemelkedett volna a gép felé. A helikopter fölénk repült, és egy újabb géppuskasorozat csapódott a gépünkbe. “A híd alatt vagyunk!” A gép átcsúszott a híd íve és a fekete víz között. Mögöttünk egy villanás látszott, ahogy a helikopter belerobant a hídba és felrobbant.



utós hajszak, repülőgépek fordulóharca, elkeveredett menekülés autóval vagy csónakkal egyszerű módja a feszültségteremtésnek. A **Kult** idevágó szabályai egyszerűek. Ha részletesebben akarsz foglalkozni ezekkel a dolgokkal, és pontosabban akarod őket lejátszani, számos táblás játék áll rendelkezésedre ehhez, amelyeket be lehet illeszteni a szerepjátékba.

Három képzettség határozza meg, hogy tudsz-e bánni egy járművel: Földi vezetés (autó vagy motor), Légi vezetés (repülőgép és helikopter) illetve Tengerész (hajók). A Földi és a Légi vezetés járműtípusok szerint oszlik meg, és neked kell eldöntened, hogy milyen járművel tudsz bánni: autóval vagy motorral; valamilyen repülőgéppel vagy helikopterrel. Ha tudsz vezetni egy repülőgéptípust, a többi típus vezetésére is képes vagy – felezett képzettséggel.

5-ös vagy magasabb képzettséggel hétköznapi körülmények között nem érhet baj, és nem kell dobnod. Csak akkor merülnek fel nehézségek, ha valamilyen bonyolultabb dolgot csinálsz, pl. úttalan utakon hajtasz, rossz időben repülsz vagy viharban hajózol. Ilyenkor sikeres képzettségpróbát kell tenned, különben utazásod gyors és valószínűleg kellemetlen véget ér.

## **Autók és motorok vezetése**

Földutakon 70, keskeny aszfaltutakon 95, autópályán 140 km/h sebesség fölött kell képzettségpróbát dobnod. Sűrű forgalomban, sötétben, ködben vagy jeges út esetén szintén dobnod kell.

A JM dönti el, hogy a körülmények megkövetelik-e a képzettségpróbát. 5 alatti képzettséggel rendelkező személyeknek minden alkalommal dobnod kell, ha vezetni akarnak. Kivételes esetben a JM a képzettséggel nem rendelkezőknek megengedheti, hogy Ügyességük ötödével vezessenek autót vagy motort. A sikertelen dobás azt jelzi, hogy elvesztetted uralmad a jármű fölött. Ez nem azt jelenti, hogy meg fogsz halni, de ha az úton akarsz maradni, akkor a következő próbát meg kell dobnod.

Ha vezetés közben valami bonyolultat csinálsz, pl. az ablakon kihajolva lősz az üldöző archytidákra, -5 módosítóval dobsz. Könnyebb cselekedetek, pl. öngyújtó keresése esetén a módosító -2.

## **Hajók kezelése**

A hajózás szabályai hasonlítanak az autóvezetéséhez. 5-ös vagy magasabb képzettséggel gond nélkül vitorlázhatsz vagy vezethetsz motorcsónakot nyugodt időben.

Képzettségpróbát viharos időben, hánykolódó tengerben (10 m/s fölötti szélesség), sűrű ködben vagy zátonyokkal tűzdelt vizeken kell dobnod, vagy ha egy különösen bonyolult manőverrel próbálkozol, netán egy teljesen ismeretlen hajót kezelsz.

Képzettségpróba kell akkor is, ha vitorlás hajón nem elegendő a legénység létszáma. Dobj annak a karakternek a Hajózás képzettségére, akinek a legnagyobb ez az értéke. Ez jelzi a parancsok osztogatását.

## **Repülőgépek és helikopterek**

Ezek nyugodt időben gond nélkül, képzettségdobást nem igénylően repülhetnek, ha pilótájuk legalább 5-ös képzettséggel bír. Rossz idő, sérült gép, vagy földközeli repülés, falak között szükségessé tehetik a képzettségpróbát.

## **Járműves manőverek**

A manőver a megszokott stílustól eltérő mozdulat. Szűk fordulók, ugratás, bukfenc, nehéz terepen való vezetés és a jármű egyéb művészi használata számít manővernek. Ezek mindig képzettségpróbát igényelnek.

A dobás hatása dönti el, hogy a manőver sikeres volt-e vagy sem. Az igazán nehéz feladatok (ugratni egy kocsival, bukfencezni egy helikopterrel) 20-as hatást igényelnek, a többihez már kevesebb is elegendő.

Szokás szerint a hatás a képzettségtől függ, de a használt jármű típusától is. Sokkal nehezebb egy buszt zsebkendőnyi helyen megfordítani, mint egy sportkocsit.

## **Kezelhetőség**

Minden járműnek van kezelhetősége, ami fel van tüntetve a táblázatban, ez az érték hozzáadódik vagy levonódik a megkísérelt manőver dobásából. Néhány manőver olyan nehéz, hogy bizonyos járművekkel nem érdemes megkísérelni, pl. a buszsofőr jobban teszi, ha nem próbálkozik az ugratáshoz hasonló bonyolultabb trükkökkel.

Az alábbi táblázat tartalmazza a különféle kunsztokhoz szükséges minimális határfokokat földi, légi és vízi járművek számára. A sebesség sok esetben számít. Néhány manővert, pl. az ugratást nagy sebességnél kell végrehajtani, míg másokat, pl. fordulókat, épp ellenkezőleg, lassan.

Ha a jármű könnyen károsodott, a határfok 5-tel csökken, közepes esetén 10-zel, súlyos károsodásnál 15-tel. Ezt a JM helyzettől függően dönti el, a károsodás mibenlététől függően.

# Járműves manőverek

## Szárazföldi járműves manőverek

Manőver	Hatás	Módosító
Csúsztatás oldalra	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
180° csúsztatás	15	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Átugratni egy akadályt	15	-1/10 km/h 90 km/h alatt
45° lejtő	15	-1/10 km/h 70 km/h alatt
Letolni egy másik járművet az útról	10	
Szlalomozás	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Nehéz terep	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
90° kanyar	5	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Gyors megállás	5	-1/10 km/h 50 km/h fölött

## Vízi járműves manőverek

Manőver	Hatás	Módosító
Csúsztatás oldalra	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Éles 180° fordulat	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Átugratni egy akadályt	15	-1/10 km/h 90 km/h alatt
Magas hullámok (+10 m/s)	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Keskeny csatorna	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Szlalomozás	10	-1/10 km/h 50 km/h fölött
90 fokos kanyar	5	-1/10 km/h 50 km/h fölött
Gyors megállás	5	-1/10 km/h 50 km/h fölött

## Légi járműves manőverek

a módosítók kis légszavaros/kereskedelmi utasszállító/vadászgépekre vonatkoznak ebben a sorrendben

Manőver	Hatás	Módosító
Bukfenc	10/15/5	
Mélyrepülés	5/10/5	
Repülés szakadéokban	10/15/5	-1/100 km/h 500 km/h fölött
Gyors emelkedés	10/10/5	
Gyors 180° fordulat	10/15/10	-1/100 km/h 500 km/h fölött
Gyors süllyedés	10/10/5	
90° fordulat	5/10/5	-1/100 km/h 500 km/h fölött
Szűk alakzat	10/15/5	

## Helikopteres manőverek

Manőver	Hatás	Módosító
Bukfenc	30	-1/20 km/h 200 km/h alatt
Mélyrepülés	5	
Repülés szakadéokban	10	-1/20 km/h 200 km/h fölött
Gyors emelkedés	5	
Gyors 180° fordulat	5	-1/20 km/h 200 km/h fölött
Gyors süllyedés	20	
90° fordulat	1	

**Példa:** Peter egy kis légszavaros gépet vezet, ami egy hatüléses Cessnának felel meg. A gép kezelhetősége 0, így Peter képzettségpróbáihoz nincs módosító. Megpróbál átrepülni a Brooklyn híd alatt, hogy Mr. Jacobi üldöző helikopterét lerázza. Ez mélyrepülésnek számít, ami egy légszavaros géppel 5-ös hatásfokot igényel. A gép egy kissé sérült a szárnyvéget ért találat miatt, így a hatásfokhoz -5 adódik. Peter Légi

vezetés képzettsége 15. 5-ös hatásfokhoz 5 alá kell dobnia. A dobás 3, így a hatásfok 7, azaz Peter sikeresen átviszi a gépet a híd alatt.

## Üldözések

Egy üldözésben a jármű sebessége és kezelhetősége kulcsfontosságú. Akik gyorsabb, jobban manőverezhető járművel rendelkeznek, valószínűbb, hogy utolérlik áldozataikat, vagy lerázzák üldözőiket.

Minden járműves üldőzésben a résztvevő vezetők körönként dobnak képzettségpróbát. Akik nem járnak sikerrel azok szem előtt vesztik áldozatukat, vagy üldözőjük közelebb kerül. Ha senki sem ér el sikert, az alaphelyzet marad, kivéve, ha a körülmények miatt a sikertelenség balesetet jelent.

Akiknek sikerült a képzettségpróba, kiszámolják a hatást. A járművek kezelhetősége és gyorsulása módosítja a hatást; ezek a jármű táblázatokban találhatóak. Ezek a módosítók +5 és -5 között mozognak.

Ezután hasonlítsd össze az üldöző és az üldözött hatását. A JM aztán a kapott eredményt az alábbi Üldözési táblázattal összehasonlítva megtudja a végeredményt. A táblázatban külön oszlopa van az üldözőnek és az üldözöttnek. Mindig annak az oszlopát vedd figyelembe, aki magasabb hatásfokot ért el. Ha az üldöző hatásfoka sokkal nagyobb, gyorsan utoléri áldozatát; ha az üldözötté, úgy valószínűleg lerázta követőit.

## Üldözési táblázat

Hatáskülönbség	Üldöző	Üldözött
0	Alaphelyzet	Alaphelyzet
1-5	Távolság-1/4	A távolság növekszik 1/4 résszel
6-10	Távolság-1/2	A távolság megduplázódik
11-15	Néhány méter	A távolság megnégyszereződik
16-20	Cél mellett v. előtt	Lerázza az üldözőt

**Példa:** Peter gépét egy Lynx harci helikopter üldözi, aminek gyorsulása +1, kezelhetősége +4. A helikopter csúcsebessége 333 km/h, a repülőgépe csak 187. Peter bajban van; sosem lesz képes lerázni a helikoptert, legfeljebb azt tudja megakadályozni, hogy mellé kerüljön. Légi vezetés képzettsége 15, dobása 7. A hatást a gép 'gyorsulása' 3-mal csökkenti, 5-re.

A Játékmaster dob a helikopter pilótájának, akinek képzettsége 16. A dobás 14, a 2-es hatásfokot a kezelhetőség és a gyorsulás 5-tel növeli, így a végeredmény 7. Az üldözési táblázat alapján a távolság 1/4-del csökken. A helikopter lőtávolságba került.

## Harc járművekkel

Egy vezető, aki autóvezetés közben próbál tüzelni egy fegyverrel, -5 módosítót kap a találatra és a vezetésre. Ez a motorkerékpárokra, hajókra, kis repülőkre és helikopterekre is vonatkozik. Kivételt képeznek ezalól azok a hajók, repülők vagy helikopterek, amik rendelkeznek automata pilótával. A módosítók azt jelképezik, hogy az illető levette kezét az

Ha egy vezető több egymást követő körben eléri a legmagasabb hatást, összeadhatja a különbségeket. Ha például az első körben 5-tel dob többet mint ellenfele, akkor egy kicsit közelebb kerül. A következő körben 12-vel jobb, a teljes különbség így 17, azaz vagy utolérte célját, vagy lerázta üldözőit. Ehhez azonban az kell, hogy az egyik csapat több, egymást követő körön át megszerezze a legmagasabb hatást – egyébként a különbségek nem adódnak így össze.

Ha az egyik jármű látványosan gyorsabb a másoknál, a hajsza gyorsan véget érhet. Az autópályán, nyílt terepen, a levegőben, olyan helyeken, ahol csak a gázt kell nyomni, mindig az a jármű fog nyerni, ami legalább 25 km/h-val gyorsabb.

A hajsza addig folytatódik, amíg az üldözöttet utol nem éri, vagy szem előtt nem veszítik.

A hajszában manővereket is fel lehet használni, hogy utolérd a prédát vagy lerázd az üldözőket.

irányítóeszközzel hogy egy pisztolyt, puskát, stb. kezeljen. Ha a járművekre van felszerelve a fegyver, mint pl. a katonai gépekre, azokat levonás nélkül lehet kezelni.

Azok az utasok, akik egy mozgó járműről kívánnak tüzelni, szintén -5-öt kapnak a találatra. A Játékmaster tovább csökkentheti azt, ha a jármű cikkekben halad, vagy nehéz terepen.

Ha a jármű egy meghatározott részére célzol, további levonásokkal kell számolni, ezek az alábbi "Járművek találati helyei" táblázatban vannak felsorolva. Ha csak a járműre célzol, magas hatásfokkal jobb találatot érhetsz el. 19-20-as hatás azt jelzi, hogy az autó kerekét vagy szélvédőjét, a helikopter rotorját vagy a repülőgép hajtóművét találtad el. Alacsonyabb hatás esetén csak a jármű karosszériáját, vagy valami kevésbé fontos alkatrészt találtál el.

A lövés hatása a fegyvertől és lőszerától függ. Egy pisztolylövés a szélvédőn kis lyukat okoz, aztán a golyó kiszámíthatatlanul pattog az utastérben. Egy sörétespuska lövése szétörögheti a szélvédőt, megkönnyítve az utasok eltalálását vagy elvakítva a sofőrt. Egy pisztolylövés teljesen tönkretelheti a kereket, irányíthatatlanná változtatva a járművet.

A károsodás sokban függ a körülményektől, a jármű és a használt fegyver típusától. A szabályok ezekben a helyzetekben kevésbé hatékonyak, mint a Játékmester belátása.

## Járművek sérülése

Különböző járművek különböző mennyiségű károsodást tudnak elviselni, mielőtt használhatatlanná válnak. A járműleírásokban szerepel, hogy a karosszéria mennyivel csökkenti a lőfegyverek hatásfokát. Nehézfegyverek találat esetén a páncél értéke feleződik.

Keresd ki a "Járművek találati helyei" táblázatból, hogy hol érte a járművet a találat, aztán olvasd el a következő alpontban, hogy a különböző alkatrészek mennyi sebzést tudnak elviselni. Ezek az értékek csak a lőfegyverekre és a nehéz zúzófegyverekre vonatkoznak, a nehézfegyverekre más szabályok érvényesek.

## Sebzéstűrés járművek esetében

A motorok általában három (a katonai járműveké 5) halálos sérüléstől mondja fel a szolgálatot. A motorkerékpárok motorjának két halálos sérülés is elég. Ha egy golyó eltalálja az üzemanyagtartályt, egy a tízhez eséllyel robbanás következik be, ami az utasok számára eléggé kellemetlen élmény. Ez minden járműtípusra vonatkozik.

Egy átlagos autó vagy motor kereke egy súlyos sérülésnél tönkremegy.

A szélvédő összetöréséhez súlyos sérülés kell sörétespuskából, géppisztolysorozatból, kővel vagy nehéz zúzófegyverrel. Egyetlen lövedék csak kilyukasztja.

A helikopter rotorja két halálos sebet bír ki; a farokrotor csak egyet.

A kocsik karosszériája, a hajók teste és repülőgépek sárkányteste elnyel némi sérülést, mielőtt egy lövedék átmenne rajta. A járműtáblázatból lehet megtudni, hogy mennyi hatást nyelnek el. Ezt hívják a jármű "páncélzatának" (még ha nem is kifejezetten páncélozott jármű). Ez csak akkor érvényesül, ha a főtestet

találják el, s akkor nem, amikor a lövedék kerekeket, ablakokat, propellereket, stb. talál el. Ilyen esetekben a teljes sebzés érvényesül.

## Romló irányítás

Egy sérült járművet sokkal nehezebb vezetni. A jármű minden sérülésekor képzettségpróba szükséges. A sérülési táblázatban szerepel, hogy mekkora hatásfokkal lehet megőrizni az uralmat a jármű felett.

A motorok különösképp nehezen kezelhetők károsodva. Minden találatnál van esély arra, hogy a motor felborul. Emiatt a motorosoknak 5-tel magasabb hatás szükséges, mint a többi jármű vezetőinek, hogy megtartsák az irányítást.

Az, hogy mi történik, amikor egy találat miatt a sofőr elveszti az irányítást, a körülményektől függ. Ez egy lefelé tartó harci gépen sokkal nagyobb problémát jelent, mint egy öreg buszban, ami az út melletti sárba csúszik.

## Nehézfegyverek sebzése

Amikor nehézfegyvereket járművek ellen használnak, a szabályok különböznek attól, mint amikor ember ellen vetik be őket. Egy nehézfegyver négyféle sebzést okozhat egy járműnek: enyhe károsodást, közepes károsodást, súlyos károsodást és megsemmisülést. A járművek sérülése az emberekéhez hasonlóan összeadódik, azaz bizonyos számú enyhe károsodás egy közepes károsodás lesz, és így tovább.

Hogy hány sebzés kell egy megadott fajtából a komolyabbhoz, minden járműnél megegyezik, független a jármű méretétől és súlyától (nagyobb és nehezebb járműveket még így is nehezebb tönkretenni magasabb páncélzatuk miatt). A számok a következők:

- 
- 4 enyhe károsodás = egy közepes károsodás
  - 3 közepes károsodás = egy súlyos károsodás
  - 2 súlyos károsodás = megsemmisült
- 

A JM dönthet úgy, hogy ezeket az értékeket módosítja, hogy szemléltesse, ha egy jármű jobban vagy kevésbé ellenálló. Használd a józan eszed.

## Járművek találati helyei

Autó	Találati mód.	Véletlen találat
Karosszéria	-2	1-8
Szélvédő/ hátsó ablak	-4	9-12
Oldalablak	-5	13-15
Vezető/utas	-6	16-17
Motor	-6	18-19
Kerék	-8	20

Motorkerékp.	Találati mód.	Véletlen találat
Vezető/utas	-2	1-10
Motor	-5	11-16
Kerék	-6	17-20

Motorcsónak	Találati mód.	Véletlen találat
Hajótest	-2	1-10
Kabin	-4	11-16
Vezető/utas	-8	17
Motor	-6	18-20

Repülőgép	Találat	Véletlen találat
Törzs	-2	1-10
Szárny	-4	9-13
Szélvédő	-5	14-16
Pilóta/utas	-8	17
Hajtómű	-8	18-19
Légcsavar/propeller	-8	20

Helikopter	Találati mód.	Véletlen találat
Törzs	-2	1-10
Főrotor	-4	11-13
Farokrotor	-8	14
Szélvédő	-5	15-17
Pilóta/utas	-8	18
Motor	-8	19-20

## Járművek sérülései

Sérülés	Irányításhoz szükséges hatás
Összetört szélvédő	10
Lyukas gumi	10
Törött tengely	15
Tönkrement fék	10
Beragadt gáz	10
Égő motor	15
Törött szárny	15
Hajtóműleállítás (repülő/helikopter)	15
Kilazult rotor	20
Törött farokrotor	15

**Példa:** A harci helikopter pilótája nehézgéppuskájával elereszt egy sorozatot Peter gépe felé. A Nehézfegyverek képzettségének értéke 10-es, és a szárnyra céloz. Ez -4 módosítót ad neki, de a Játékmester 5-öt dob, így talál. Dob 2k5-öt, hogy megállapítsa, hány golyó talált. Az eredmény csak három. Peternek ezúttal mázlija volt. A Játékmester három sebészekockával dob: 4, 5 és 8; a szárnyon két karcolás és egy könnyű seb keletkezik. Peter ettől még nem veszti el uralmát a gép fölött.

## Járművek típusai

Alább következnek néhány autó, motor, hajó és repülőgép leírása. Aki ennél is részletesebb információkat szeretne, szerezzen egy könyvet a kérdéses járművekről.

Minden járműnél feltüntetjük a típust és néhány, a játék szempontjából fontos technikai adatot, pl. az utasok számát, csúcssebességet, stb. Az alábbi kifejezéseket használjuk:

**Csúcssebesség:** a maximális sebesség, amire a jármű képes.

**Gyorsulás:** A vezető hatásfokához járuló módosító gyorsulás és vezetés esetére.

**Kezelhetőség:** Módosító a sofőr dobásához, amikor manőverezni próbál.

**Páncél:** Mekkora részét fogja fel a karosszéria vagy a törzs a sebzésnek. Minden fel nem fogott sebzés károsíthatja a jármű utasait, alkatrészeit. A páncél csak lőfegyverek, vagy nagy erővel a járműhöz vágott tárgyak ellen véd. Senki sem képes pusztán kézzel szétverni egy kocsit (nem, még Bruce Lee sem!). Nehézfegyverek ellen csak a páncél fele érvényesül.

**Hatótáv:** A legnagyobb távolság, amit a jármű üzemanyagotöltés nélkül megtehet. Szokatlanul nagy sebesség vagy súlyos rakomány módosíthatja.

## Autók

A felsorolt autók választéka nagyon személyes, ahogy látható, inkább a sportkocsik és a drágább típusok dominálnak.

Ha a játékos a listában nem szereplő kocsit szeretne, használj az arra leginkább hasonlító kocsit adatait, pl. a Honda Civic teljesítménye nem sokban különbözik a Ford, Mazda, Toyota, Opel, és egyéb cégek kombijaitól.

Buszok és kamionok közül nem választottunk külön márkát, mert zömük eléggé hasonló. A Játékmester módosíthatja a számokat, ha pl. egy busz nagyon régi, vagy a kamion kisebb a szokottnál.



## Autólista

Autók	Csúcssebesség	Gyorsulás	Kezelhetőség	Páncél
Alfa spider Veloce	190	-1	+2	3
Aston MartinVirage	250	+2	+3	5
Audi 100 2.0 e	190	0	0	4
BMW 850 i	250	+1	+2	6
Cadillac sedan de ville	200	0	0	6
Chevrolet Corvette	235	+2	+2	3
Ferrari 348 TB	275	+2	+2	3
Ford Sierra 2.0i	190	0	-1	5
Honda Civic 1.3	160	-3	0	3
Jaguar XJS	230	0	+1	5
Jeep Cherokee	175	0	+2	4
Lotus Esprit Turbo SE	270	+3	+3	4
Mercedes 300 SE	200	-1	0	6
Opel Vectra GL	200	-1	+1	4
Pontiac Firebird trans am	210	+2	+1	4
Porsche 911 turbo	270	+3	+3	4
Rolls-Royce Silver Spirit II	205	-1	-2	8
SAAB 9000 turbo 16 2.3/CD	230	+1	+1	6
Toyota Celica GT-i 16V	210	+1	+1	3
Vector W2 Twin Turbo	320	+5	+4	3
Volvo 740 GLT	175	-1	-1	5
Átlagos busz	140	-5	-5	6
Átlagos kamion	150	-4	-4	7

## Motorkerékpárok

Néhány, különböző kategóriába tartozó motor adatai következnek. Ezek nem a leggyakoribbak, de különböző súlycsoportokat képviselnek. Ha a karakte-

rek más márkájukat akarnak, Játékmesterként használj a motor teljesítményéhez leginkább hasonló statisztikát. A Honda Offroad jó kiindulás a terepmotorokhoz.

## Motorlista

Motorok	Csúcssebesség	Gyorsulás	Kezelhetőség	Páncél
Honda CB 250 T	145	-1	+2	2
Honda CB 400 T	170	0	+2	3
Honda CB 750 F2	190	0	+1	3
Honda CB 900 F2	195	+1	+1	3
Honda CBX	220	+3	+1	3
Honda Goldwing	195	+1	0	4
Honda 450 Offroad	130	+1	+4	3
Kawasaki 225 Scorpion	140	0	+2	2
Kawasaki 1200 Ninja	230	+3	+2	3
Suzuki GSX 1100	220	+2	+1	3
Suzuki GS 650	195	+1	+2	3
Yamaha XS 1100 Sport	210	+2	+2	3

## Repülőgépek és helikopterek

Bemutatunk néhány repülőgépet és helikoptert. A kétféle Cessna tipikus példája lehet a kis magángépekre és hidroplánokra. A Cessnákra gyakran szerelnek úszótalpakot, hogy a vízre is leszállhassanak.

A DC-10-es jó példa a sugárhajtású gépekre. Az ilyen és hasonló gépek fel- és leszállásához komoly repülőtér szükséges.

A Hercules egy közepes méretű katonai szállítógép, sok hadsereg ígáslova. Széles körben használják egyszerű utasszállításra, teherszállításra vagy ejtőer-

nyős ugrásokhoz. Számos más gép képes hasonló teljesítményre.

A helikopterek harci, általános vagy szállító célra készültek. Az általános célú helikopter adatait lehet használni a nagy civil helikopterek modellezésére. Nagyjából 15 férőhelyes. A teherszállító helikopter kétrotoros, és 50 férőhelyes. Többtonnányi rakományt képes szállítani. A harci helikopterek drága, katonai típusok, erősen páncélozva. Fejlett elektronikus eszközeik vannak a radarzavarásra, radar- és lézeres észlelésre, és eszközeik az infravörös rakéták ellen. Öndiagnosztikai riasztórendszerekkel is rendelkeznek, hogy észleljék a sérüléseket.

## Repülőgépek

Márka	Típus	Utások	Csúcsseb.	Gyorsulás	Kezelhetőség	Páncél	Hatótáv
Cessna 172 T-41	Általános	6	187	-3	0	5	
Cessna 402	Általános	9	350	-2	0	5	
DC-10	Utasszállító	380	922	-3	-3	10	
Hercules	Szállító	92	618	-3	-3	10	8000 km

## Helikopterek

Márka	Típus	Telj.(LE)	Csúcsseb.	Gyorsulás	Kezelhetőség	Páncél	Hatótáv
Aerospatiale Dauphin	Harci	2×680	315	-2	+3	5	800 km
Augusta A129 Mangusta	Harci	2×925	285	+1	+5	10	750 km
Bell UH1 Huey	Általános	1400	204	-3	+2	5	500 km
Boeing Vertol 114	Szállító	2×4500	306	-2	+1	5	2000 km
Hughes AH-64 Apache	Harci	2×1696	365	+2	+6	10	689 km
Lynx AH1	Harci	2×2200	333	+1	+4	5	800 km
Mil Mi-24	Harci	2×1346	275	+1	+4	10	800 km

## Hajók

Egy pár általános hajótípus. Nem adunk meg márkanévet, csak a különféle típusok átlagteljesítményét. Bárki, akit részletesebben is érdekel a hajózás, előbányáshatja a pontosabb adatokat. A hajók csúcssebessége csomóban van megadva (1 csomó = kb. 1,85 km).

## Hajók

Típus	Legénység	Víz	Seb.	Gyors.	Kezelh.	Páncél	Ár (dollar)
Tengeri utasszállító	25+500	nyílt tenger	20	-3	-3	15	10 millió+
Nyitott motoroshajó	1+6	part mentén	10	+2	+3	3	2000
Motorcsónak 10'-20'	1+10	part mentén	30	+4	+3	3	500
Motoros jacht	2+25	nyílt tenger	50	+3	+2	5	500.000
Vitorlás jacht 30'-45'	1-4	part mentén	15	0	+3	3	6000
Vitorlášhajó	20-30	nyílt tenger	20	-4	-3	10	2 millió
Tartályhajó (kicsi)	10-20	nyílt tenger	20	-4	-4	15	10 millió+



# Mágia

**A**grásbát nejb áj szemore Nelkot; Adonáj keol Nimrati..." elhallgattam és vártam. Lassan füst szállt fel a körből. A levegő sűrűsödött, és savasan bűzlött. A gyertyaláng megremegett, és egy jelenléte éreztem. Lassan egy alak bontakozott ki a füstből. "Nimrati abraszi..." mormoltam, ahogy Nimrath anyagiasult a szemem előtt. Először csak elmosódott alak volt, aztán egyre szilárdabb, csont és szaru, vékony húsréteg alatt. Száz szem mért végig a füstön keresztül. "Nimrath abrakasz; megkötlek Téged, hozzá-

láncollak Téged eme jelhez!" Fölemeltem az üvegkockát, a lény szemei pedig egy pillanatra becsukódtak. Aztán egy karmos mancs jelent meg a ködből, és kiütötte kezemből a kockát, ugyanazzal a mozdulattal megvágva a csuklómat. A kocka összetört, amikor a padlóra esett. A széles arcon vigyor terült szét, ahogy a lény bátsó lábaira állt a füstben, és felém nyúlt két inas karjával. Rémműlten kezdtem el mormolni az összes védómágiát, ami csak eszembe jutott. Egy mancs lecsapott, de elhibázott. Egy másik hatalmas csapás lesiklott a védópajzsról. A

*védőköröm kitartott, de nem tudtam kijutni. Egy dübös üvöltéssel a lény nekemugrott, de félrecsúszott és a falhoz vágódott. Felemelte az oltárt, majd bozzám vágta. A védőkör eltérítette a súlyos követ, ami hatalmasat csattant a padlón. A lény addig verte a falakat ökleivel,*

## Az idéző

A mágia egy mód arra, hogy átlássunk az illúziókon, és akaraterőnkkel formáljuk a valóságot. Egy idéző a többségnél nagyobb részét érzékeli és manipulálhatja a valóságnak. A mágia segítségével egy karakter olyan képességeknek juthat birtokába, amikkel sokkal többen bírtak, mielőtt a valóság racionális megközelítésének foglyaivá váltunk volna. Az idéző tudása az időt, teret, halált és örületet sokkal kisebb akadállyá teszi, mint amekkorát a többi ember számára jelentenek.



*amíg a habarcs nem engedett. Egy utolsó, dübös rúgástól hatalmas lyuk tátongott a falban. Átmászott, majd vonyítva eltűnt. A távolból ballottam Melanie sikolyát, de nem mertem kilépni a körből. A romok között álltam mereven, amíg a por lassan leülepedett.*

A Kultban inkább nemjátékos karakterekből lesznek idézők, még ha a játékos karaktereknek is lehetnek mágikus képességei. A Játékmester dönti el, hogy az ő világában lehetnek-e idézők a játékosok. Ha engedélyezve vannak ezek a karakterek, a játékos az alábbi szabályok segítségével alkothatja meg karakterét. A Játékmester dönthet úgy, hogy bizonyos Tanok és varázslatok nem engedélyezettek a karaktereknek, pl. a Halál és a Szenvedély Tanai olyan varázslatokat is tartalmaznak, amik inkább illenek a gonoszokhoz, mint a történet hőseihez.

**Fontos!** Természetesen a Kultban leírt mágia a valóságban nem működik, és csak a játék keretein belül használható. Nem javasoljuk a játékosoknak, hogy a valós életben is próbálkozzanak a mágiával. Az alább leírt szertartások némelyike veszélyes lehet a résztvevőkre nézve, és sok embert megbotránkoztatna, ha a valóságban is végrehajtásra kerülnének. Légy észnél. Ez csak egy játék.

## Követelmények

Ahhoz, hogy idéző lehess, rendelkezned kell a Mágikus érzék előnnyel, ami elengedhetetlen mágikus erőid kifejlesztéséhez és a valóság manipulálásához. Leírása az *Előnyök és Hátrányok* részben található, és 20 pontba kerül.

A karakternek ezután választania kell egy mágikus Tant, abból varázslatokat tanulni, és elkölteni rájuk a képzettségpontokat. Minden varázslat külön rituálé, amit a karakternek meg kell tanulnia. A rituálék leírása az egyes varázslatoknál található.

Alább található két archetípus, amik megfelelőek lehetnek a mágikus erővel bíró karaktereknek. Ha másféle idézőt kívánsz alakítani, nyugodtan alkossd meg saját archetípusodat.

# Kiégett okkultista

*“Ez nem játékszer. Évekig tart, mire megtanulod fókuszálni a mágikus erődöt. Én korán elkövettem egy súlyos hibát, és csak mostanában kezdem megérteni, hogy mi volt a baj. Az új vizualizációimban erősebb védő jelképeket használlok. Indiai forrásokból is merítettem inspirációt.”*



Korán elkezdted a rejtett igazság keresését. Ősi mágiákat tanultál, hogy a tudatosság magasabb szintjeit elérhesd. Aztán egy nap valami tényleg megtörtént, és rádöbbsz, hogy az erők, amivel játszadoztál, veszélyesek. Valaki, akit kedveltél meghalt, vagy súlyosan megsérültél.

Ami játék és fantázia volt, valóság lett. Ettől függetlenül folytattad, csak komolyabb szándékokkal.

Egy okkultistának nem kell kiégettnnek lennie, de az egy jólismert, könnyen játszható típus. Másképp fennáll a veszély, hogy a karaktered nagyon fog hasonlítani a standard fantasy varázslóira. Egy okkultistának szüksége van a Mágikus Érzék előnyre és legalább egy mágikus Tan ismeretére. A mágia külön fejezetben van leírva.

**Személyiség:** Elméleti síkon mozgó ember, meggyőződve afelől, hogy a világot és az emberi létezést okkult elméletekkel meg lehet magyarázni. Egy múltban történt okkult élmény kibillentette az egyensúlyodat és talán eltorzíthatta az okkult energiákhoz vezető csatornáidat.

**Hátrányok:** Rosszhírű, Elátkozott, Üldözött, Kényszeresség, Kísértett, Körözött, Réalmok, Drogfüggőség, Akaratlan médium

**Előnyök:** Empátia, Fokozott éberség, Intuíció, Mágikus érzék, Matematikai tehetség

**Sötét Titkok:** Megszállott, Átok, Okkult élmény, Paktum sötét hatalmakkal, Természetfölötti élmény

**Foglalkozás:** közmunkás, író, újságíró, művész, tanácsadó, szektavezér

**Életszínvonal:** 4

**Képzettségek:** Mágikus képzettségek, Francia, Görög, Hipnózis, Kapcsolathálózat: okkultisták, Latin, Meditáció, Okkultizmus, Írott jelentés, Német, Szónoklás

# New Age-es pogány

*“Nem nyílsz meg eléggé. Ezért nem érzel semmit. Nyugodj meg és érezd, amint az erő a kristályból a kezedbe áramlik. Érezheted, ahogy melegszik és szúróssá válik. Ez, ami itt fókuszálódik, a saját mentális energiád, amint éppen áramlik.”*

Rádöbrentél, hogy belépünk a Vízöntő korába. A gyógyítás és az asztrológia utak az emberiség boldogságához és az igazsághoz vezető utak. Spirituális gyakorlatokkal erősíthetjük a világunkban a jó erőket, és megakadályozhatjuk a katasztrófákat, háborúkat. Ha elfogadjuk elfeledett aspektusainkat, elismerjük kötelékeinket az élő, tudatos Földhöz, akkor valami olyasmire leszünk képesek, ami eddig ismeretlen volt az emberiség történelmében. Legtöbbször olyanok társaságában vagy, akik szintén látták a fényt, és drága leckéket adsz az érdeklődőknek.

**Személyiség:** Kereső vagy, alapvetően meggyőződve arról, hogy a végső igazságot csak magunkban találhatjuk meg. Ismeretlen, isteni erők szunnyadnak bennünk – nekünk csak fel kell szabadítani azokat.

**Hátrányok:** Rosszhírű, Fanatikus, Átok, Kísértett, Intolerancia, Rélmások, Akaratlan médium, Üldözött

**Előnyök:** Empátia, Fokozott éberség, Intuíció, Testérzék, Mágikus érzék

**Sötét Titkok:** Megszállott és kísértett, Átok, Okkult élmény, Paktum sötét hatalmakkal, Természetfölötti élmény

**Foglalkozás:** közmunkás, gyógyító, művész, tanácsadó, részmunkaidős farmer, művész, terapeuta

**Életszínvonal:** 6

**Képzettségek:** Asztrológia, Számítógépek, Mérgek és drogok, Hipnózis, Kapcsolathálózat: new age mozgalom, Meditáció, Okkultizmus, Parapszichológia, Pszichológia, Írott jelentés, Jóslás, Harcművészet: karate, kendó, jujitsu, Festés/rajzolás/szobrászat, Szónoklás, Világ embere.



# A mágia tanai

Hat különböző Tan létezik. Mindegyik a valóságnak egy más részével, és az arra vonatkozó érzékelésünkkel foglalkozik. Minden Tan külön képzettség, amit meg kell tanulni; ugyanannyi pontba kerülnek, mint a rendes képzettségek. Ez szintenként egy képzettség-pontodba kerül az Egód értékéig, azon felül minden szint három képzettségpontba kerül.

Egyszerre csakis egyetlen mágikus Tant lehet tanulmányozni, de a Tanok közt oda-vissza lehet váltogatni is.

A Tan értékét Tudásszintnek nevezzük. Minden varázslathoz tartozik egy Tudásszint, amely azt mutatja meg, hogy milyen szintű képzettség kell a varázslat megtanulásához. Magyaránként: ha egy 12-es Tudásszintű varázslatot akarsz megtanulni, akkor legalább 12-es értékkel kell rendelkezned abban a Tanban, ami alá a varázslat tartozik. Ha a varázslat Tudásszintje nagyobb a Tanod szintjénél, nem tanulhatod meg.

Alább következik a valóság azon aspektusainak rövid leírása, amelyekkel a mágikus Tanok foglalkoznak.

## Örület

Az Örület Tana az emberi elmével foglalkozik. Idetartoznak az illúziók és hazugságok, a tudatos én kijátszása. Az Örület idézője megörjítheti az embereket, és kétségeket ültethet el bennük, hogy amit érzékelnek, az valós-e.

## Tér és Idő

Ez a Tan a teret és az időt manipulálja. Az idéző kaput nyit más helyekre, megváltoztatja a távolságokat, távolba lát, eltorzítja az időt, utazik benne, lelassíthatja az időt, vagy fel is gyorsíthatja azt. Lerombol néhányat a köztudatban lévő hamis elképzelésekből, amik a térre és időre vonatkoznak.

## Álmok

Az Álmok idézője megváltoztathatja maga és mások álmait, ki-be járka az álmokba, összemoshatja az álmot és a valóságot. Lerombolja az álmok és az éber tudat közötti szilárd falakat, így az álmok sokkal közvetlenebbül hathatnak az életre.

Az Álmok minden idézője rendelkezik az "Álmodás művészete" képzettséggel, melynek szintje megegyezik a Mágikus Tan szintjével. Ez a képzettség ingyenes, részletes leírása a Túl az Álmokon című fejezetben található.

## Halál

A Halál mágiája, más néven nekromancia az élet és a halál határmezsgyéjén mozog. A nekromanta feltámaszthatja a halottakat, beszélhet velük, és rájuk kényszerítheti akaratát.

## Szenvedély

Ez a szex mágiája, érzésekkel és szenvedélyekkel dolgozik. Az idéző befolyásolhatja mások érzeit, elbűvölheti vagy megrémítheti őket. Rabszolgává tehet embereket azoknak az érzelmeknek a manipulálásával, amiket az illetők talán maguknak sem mernek beismerni.

## Valóság

Ez a Tan a valóságot változtatja meg. Csak azok az idézők kezdhetik megtanulni a "valóság" manipulálását, akik az öt csekélyebb Tant mesteri szintre fejlesztették. Ez azt jelenti, hogy karrieredet nem kezdheted a Valóság Tanát úzó idézőként. Általában csak nemjátékos karakterek rendelkeznek ezzel a hatalommal. A Kult alapkönyvében nincsenek varázslatok a Valóság Tanához.

## Mágikus együttműködés

Semmi sem gátol meg két vagy több idézőt abban, hogy együtt alkossanak meg egy templomot, vagy hajtsanak végre szertartásokat. Amíg közösen hozták létre a templomot, minden rendben működik. Ha egy kívülálló idéző akar csatlakozni egy már létező templomhoz, akkor "rá kell hangolódni". Ehhez 30-Egó óras meditáció szükséges a templomban, és sikeres képzettségpróba a felhasználni kívánt mágikus Tannal. Ezután az idézők együttműködhetnek.

Ha több idéző gyűlik össze egy szertartásra, egyikük "főpaként" szerepel, ő vezeti a szertartást és fókuszálja az energiákat. Minden plusz idéző, aki részt vesz, eggyel növeli a vezető Egóját a rituálé idejére, és eggyel növeli az összes, mágiával kapcsolatos dobás hatékonyságát.

Ha az idézők úgy döntenek, hogy együttműködnek, de nincs mindnyájuknak ideje ráhangolódni a templomra, három nem ráhangolódott idéző éri el a fenti hatást.

Az idézők bizonyos típusainak tagjai mindig együttműködnek a varázslásban, pl. a brit boszorkánok 13 fős körökben.

## Varázslatok

A varázslatok pontosan úgy működnek, mint a többi képzettség. Minden varázslat az Egó alá tartozik. Három képzettségpontba kerül, ha egy varázslatot az Egód fölé akarsz fejleszteni.

A szükséges rituálé elvégzése időigényes, egy varázslat használata mindig egy teljes körbe kerül. A varázslatok leírásánál szerepel a szükséges idő is.

## Kitartás-vesztés

A varázslás nehéz, így minden varázslat csökkenti a Kitartásodat. Egy nagyobb hatalmú varázslat több

Kitartásba kerül, mint egy gyengébb, és minden varázslatnál szerepel a Kitartás költsége.

A képzettség szintje is befolyásolja, hogy mennyivel csökken a Kitartásod. Minél jobban ismered a varázslatot, annál kevésbé megerőltető a használata. Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy a képzettség szintje hogyan hat a Kitartás költségére. 8-as szintig többet, 9-12-ig ugyanannyit, 13-as képzettségtől fölfelé pedig kevesebb Kitartást veszítesz, mint a leírásban szerepel.

A Kitartás a szokott módon tér vissza: 1 pont három perc pihenésért.

Szint	Kitartás költség %-ban
1-5	200
6-8	150
9-12	100
13-16	90
17-20	75
21-25	50
26-30	25
31+	10

## Egy varázslat eljátszása

Próbáld úgy eljátszani a varázslást, hogy az mágikus atmoszférát teremtsen. Ha csak azt mondod, hogy "Elmondom a Nimrath megidézését", az nem hangzik túl izgalmasan. A hangulat és átélés jobb lehet, ha a játékos (vagy a Játékmester, ha egy NJK az idéző) vadul gesztikulálva, lehunyt szemmel koncentrálna kiabálja a varázslat szavait.

**Példa:** Cassandra 20-as szinttel rendelkezik a Halál Tanában, és 15-össel az "Átlátni a Halálon" varázslatban. Egy kaput próbál nyitni Akherónba, Infernó egy olyan részébe, ami közel van világunkhoz. Egy párizsi lakás padlását rendezte be templomának, és hét napot töltött annak megalkotásával és megtisztításával. A játékos elmagyarázza, hogy mit tesz:

"Felkészülésképpen csak gyógynövényekből készült teát iszom reggel, háromszor megfürdöm, és illatos olajokkal kenem be magam. Alkonyatkor lépek be a templomba, bezárom az ajtót és megvárom a sötétséget. Amikor a nap a látóhatár alá süllyed, kilencszer körbejárom az oltárt a tömjénezővel. Minden körnél meggyújtok egyet a kilenc fekete gyertyából, amik az oltáron állnak, a kehely és a bot mellett. Fogom a tört, és megvágom a karom, a vért felfogom a kehelybe. (Úgy tesz, mintha megvágna a karját, aztán az asztalon lévő teáscsésze fölé tartja. Ezután felemel egy képzeletbeli koponyát és ráönti a vért.)

'Pro nox Acherotim opicho moi lux!' (Ezt kiáltja, karjait felemelve, úgy téve, mintha jobb kezében tartaná a koponyát. Leengedi a kezét, és bal kezével körözni kezd a koponyán.)

'Kakadaimon infernalis redundant acheratis, Acheron, Acheron!' (Felemel egy képzeletbeli botot, és egy ajtót rajzol a levegőbe.) Dob 1k20-szal, hogy megtudja, sikeres volt-e a varázslata. Az eredmény 4, a hatás 11. A varázslat sikerült. A Játékmester leírja, hogyan izzik fel a koponya vörös fénnel, ami kisugárzik a Cassandra által rajzolt kapu felé. A levegő úgy fodrozódik, mint a szélborzolta vízfelszín, majd hirtelen úgy látszik, mintha eltörne, mint egy leejtett tükör. Csípős, jeges szél fúj a szobába, és a kapukon keresztül egy félhomályos terembe néz, ahol rozsdás láncok lógnak a mennyezetről és lengenek a szélben.

Cassandra gyengének érzi magát és hányingerrel küszködik. A varázslat 18 pontnyi Kitartásába került. Az alap 20 pont 2-vel csökkent, mert 15-ös képzettsége 90%-ra csökkentette a varázslat Kitartásigényét.

Most átléphet a kapun, ami tíz percig lesz ott. De ha így tesz, a visszatéréshez újra használnia kell a varázslatot a másik oldalról. Mivel ott nincs temploma, fel kell szentelnie egy ideiglenest. Ez azt jelenti, hogy több mint 24 órát kell Infernóban töltenie, mielőtt visszatérhetne. Hogy akadálytalanul közlekedhessen a mi világunk és Infernó között, a Pokoljárás varázslatot kell alkalmaznia.

Ez csak egy elképzelés a varázslatok használatára. Az invokációkat nem kell kigondolni, és nem kell jelentéssel bírniuk, bármilyen értelmetlen frázis megteszi. Azonban ha valamilyen szertartást eljátszol a valóságban, az növelni fogja a várakozást, ami a mágikus eseményt megelőzi. Minden játékos vár valamire, és amikor a JM bedobja a meglepetését, mindenki odakoncentrál, és felvillanyozódik.

## Szertartások és



Minden varázslathoz szertartás szükséges. A szertartás fókuszálja erőidet és akaratodat, ez teszi lehetővé a mágia működését. Minél bonyolultabb és hatalmasabb egy varázslat, annál hosszabb a szükséges szertartás. Minden varázslatnál leírjuk a szükséges tevékenységeket és inkantációkat. Azonban ez előtt következzen a varázslatok létrehozásához szükséges kellékek ismertetése.

## **A templom**

A templom az a hely, ahol az idéző dolgozik. Rituálisan megtisztított terület, a mágiahasználatnak szentelve. Nem szabad más célra használni, kívülállók nem léphetnek be. Az idézőnek alaposan meg kell fontolnia temploma kiválasztását, hogy az tükrözze személyiségét. A szoba kiválasztása után speciális rituálékkal megtisztítják, hétnapos böjttel pedig felszentelik. A templom nem kell, hogy önálló épület legyen, lehet pusztán egy erre használt, lezárt szoba, egy barlang, vagy egy kifejezetten ezért épített ház.

Minden szertartást a templomban kell végrehajtani. Ha az idéző nem tudja használni a saját templomát, az összes mágikus képzettségének szintje feleződik (lefelé kerekítve).

Általában hét napig tart felszentelni egy templomot. Megszakítatlan, 24 órás meditáció és böjt segítségével lehet időleges templomot felszentelni egyetlen alkalomra. Az ilyen templom csak egyszer használható, és az idéző varázslatait az eredeti szintjükkel használhatja. Amint a varázslatot, aminek céljából felszentelték, elvégezték, az időleges templom megszűnik.

## **Előkészületek**

Sokféleképp lehet felkészülni egy mágikus szertartásra. A leggyakoribb mód a rituális megisztulás vagy a három napos böjtölés. Az előkészületek arra szolgálnak, hogy az idéző megfelelő lelkiállapotba kerüljön.

## **Felszerelés**

A különféle apróságok, amiket egy idéző használ, szintén a kellő lelkiállapot miatt szükségesek. A leggyakoribb eszközök a hosszú szertartási palást fehér, vörös vagy fekete színben, a derékon kötéssel vagy szelvé bőrövével összegeva. Egyéb kellékek például a gyertyák, gyertyatartók, tömjén, zene, és valamilyen oltár.

## **Mágikus eszközök**

Minden idéző a saját, egyéni eszközeit használja. A leggyakoribbak a kard, a bot, a kehely, a korona és a gyűrű. A kard jelképezi az egót, támadásra és védekezésre szolgál. A bot a hatalom jelképe, lények idézésére és leigázására szolgál. A kehely a haladás, megváltás és tökéletesség szimbóluma. A megváltoztatásban, érzékelésben és ráhatásban van szerepe. A korona

megmutatja használójának uralmát a megidézett hatalmak és lények fölött. A gyűrű az örökkévalóság jelképe, és a koronával együtt a megfelelő hangulatot segít elérni.

## Védőkör

A védőkör lehet egy egyszerű krétakör a padlón, vagy pentagrammák, jelek és körök bonyolult mintája. Az idéző akaratereje által létrehozott védőfalakat jelképezi. Krétával, vérrel, festékkel szénnel éppúgy megrajzolható, mint ahogy maradandóan is ki lehet rakni kövekkel vagy falapokkal. Kulcsszavak aktiválják az invokáció során.

## Invokáció

Ez gyakran értelmetlen szavakból áll, amelyek hangzása és ritmusa felidézi a mágikus erőt. Az invokáció lehet pár szó, vagy órákig tartó, értelmetlen vonyítások sorozata. A ritmus és a dallam gyakran nyilvánvaló.

## Gesztusok

A legtöbb varázslatnál szükséges, hogy az idéző az invokációt mozdulatokkal is erősítse. Az idéző más-más irányba néz a rituálé során, vagy jeleket rajzol a levegőbe kezeivel a megfelelő pillanatban.

## Vizualizáció

Az invokáció után a vizualizáció a varázslat legfontosabb része. Ekkor az idéző elméjében megalkotja a varázslat képét, ezáltal fókuszálva az energiáját. A képek a varázslat természetétől függően változnak. Az égő pentagram jelképezhet védekezést, a sötét örvények különféle idézéseket. Egy bizonyos lény megidézésénél az idéző elképzeli, ahogy a lény egy kapun át belép a világunkba vagy kilép a semmiből. A mágikus energia fényként, lángokként, védelmező sugarakként, és hasonló módokon jelenik meg.

## Áldozat

Az áldozatok a varázslatok erejét növelik. Sokfélék lehetnek: az enyhe tömjénezéstől a véráldozatig bármi lehet. Ritka alkalmakkor a sátánisták tömeges emberáldozatot használnak, hogy elérjék a leggonoszabb céljaikat.

## A varázslatok leírása

A varázslatok a Tanok szerint vannak csoportosítva. Minden Tanon belül, Tudásszint szerint növekvő sorrendben vannak felsorolva. Minden varázslatnál szerepelnek az alábbi meghatározások:

**Leírás:** mi történik a varázslat alkalmazásakor.

**Tudásszint (TSZ):** a megtanuláshoz szükséges

minimális Tudásszint.

**Kitartásveszteség:** A varázslás során elveszített

Kitartáspontok mennyisége. Ezt a varázslat szintje módosítja.

**Felszerelés:** szükséges speciális tárgyak.

**Mágikus eszközök:** a szükséges felszentelt tárgyak.

**Védőkör:** szükséges-e, és ha igen, mekkora.

**Invokáció:** a varázsláshoz szükséges szavak, és hogy miképp kell őket elmondani.

**Gesztusok:** a varázslás közben előadott mozdulatok.

**Megjelenítés:** Az elmében létrehozott kép a varázslás közben.

**Hatóidő:** mennyi ideig működik a varázslat.

**Varázslási idő:** meddig tart elmondani a varázslatot.

## Az Örület Tana

Varázslat	Tudásszint
Illúzió szétfoszlatása	5
Érzékek befolyásolása	7
Örület lényeinek megidézése	10
Örület lényeinek megkötése	12
Örület lényeinek elűzése	13
Örület lényeinek kiűzése	14
Örületjárás	17
Örült Gyilkos	23
Saját test megváltoztatása	29
Mások eltorzítása	40

## Illúzió szétfoszlatása

Az idéző az illúziókon átlátva érzékelheti az igazi valóságot. Egy ablak nyílik Metropoliszra egy törött tükör formájában. A tükrön keresztül az idéző látja Metropolit. A lények tudják, hogy az idéző látja őket. A reakciójuk természetüktől és az emberhez való hozzáállásuktól függ. Általában 5%-os az esély, hogy egy arra járó lény cselekedni fog, amikor meglátja az idézőt.

A tükör átjáróként is működhet Metropolisz felé. Az idéző választ, hogy ablakot vagy átjárót hoz létre. Egy átjáró mindkét irányba átjárható. Ha Metropoliszban használja a varázslatot az idéző, akkor a mi világunkba pillanthat be, vagy oda léphet ki.

**TSZ:** 5

**Kitartásveszteség:** 20

**Felszerelés:** Fehér gyertyák és egy fekete tükör, ami legalább 1,5×0,5 méteres.

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** általában szükségtelen

**Invokáció:** "Aporator i durath am' Metropro; speculo horrandex specularum; Aporath." Ismételd 10 percen át.

**Gesztusok:** Ritmikus körözés a kezekkel a szemek és a homlok előtt.

**Vizualizáció:** Egy fénypont jelenik meg az idéző homloka előtt, és indul lassan a fekete tükör felé. Amikor odaér, fellobban, és a Metropoliszra nyíló ablak megnyílik a tükörben.

**Hatóidő:** 10 perc

**Varázslási idő:** 15 perc

## **Érzékek befolyásolása**

Az idéző befolyásolhatja valaki más érzékszerveit, elérheti, hogy olyasmit érzékeljen ami nem létezik – vagy olyasmit ne érzékeljen, ami létezik. Használatával egy neurotikus személyt az örületbe lehet taszítani. Az áldozat Egódobást tehet, és ha ennek hatása magasabb, mint az idéző hatása, akkor nem hat rá a varázslat.

**TSZ:** 7

**Kitartásvesztés:** 35

**Felszerelés:** semmi

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** szükségtelen

**Invokáció:** Alig hallhatóan az áldozat neve, bonyolult misztikus kifejezésekkel vegyesen, egy órán keresztül.

**Gesztusok:** Ismétlődő döfő mozdulatok ökölbe szorított kézzel szemmagasságban.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzei az áldozatot meztelenül, miközben sötét, ragadós szálak fonják fokozatosan körbe az áldozatot, amíg teljesen el nem lepik.

**Hatóidő:** legfeljebb 24 óra

**Varázslási idő:** 1 óra 15 perc

## **Örület lényeinek megidézése**

Az idéző megidézhet egy lényt az örületen túli világokból. Maga dönti el, hogy milyen lényt idéz meg. Ismernie kell a lény nevét és kinézetét, hogy meg tudja jeleníteni. A lényeket a "Túl az Örületen" fejezetben írjuk le. Meghatározott hatás szükséges az egyes lények megidezéséhez, ezek alább következnek.

Lény	Hatás
Alucinad	5
Amentoraz	10

Cairath

15

Fúria

3

**TSZ:** 10

**Kitartásvesztés:** 40

**Felszerelés:** Különféle színes fátlyak, vörös tömjén, különböző színű gyertyák.

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal. Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Bonyolult formula, amiben az idéző a nevét hörgések és morgások közé szövi. Amíg a varázslatot elmondja, az idéző extatikus állapotba kerül.

**Gesztusok:** gyors, ideges mozdulatok

**Megjelenítés:** Egy formátlan anyagtömb, ami lassan a lény alakját veszi fel, amíg az fizikailag meg nem jelenik az idéző előtt.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 7 óra

## **Örület lényeinek megkötése**

Az idéző hét napra és hét éjszakára engedelmességre kényszerít egy lényt az örületen túlról. A varázslat minden ilyen típusú lényre hatásos, nemcsak az idéző által megidézettek. Lehetetlen megkötni azonban egy olyan lényt, amit már egy másik idéző megkötött. Az ilyen lényeket csak elűzni lehet (lásd alább).

A sikerhez az idézőnek magasabb hatást kell elérni egy Egódobáson, mint a megkötni kívánt lénynek. Amennyiben sikertelen, a lény azt csinál, amihez kedve van.

**TSZ:** 12

**Kitartásvesztés:** 45

**Felszerelés:** Egy üveggömb vagy-kocka, ami a lény képmását fogja magába zárni, amíg az meg van kötve. Amikor a kötés megszűnik, a gömb vagy kocka összetörik.

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal. Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Olyan megkötő hatalmak megidézése, mint Marood, Accar és Zour, teremtmény nevével együtt.

**Gesztusok:** lassú, szövészerű mozdulatok a lény teste körül

**Vizualizáció:** Az idéző egy fényhálót lát formálódni a lény körül. A varázslás végén a lény teljesen belegabalyodik a hálóba.

**Hatóidő:** hétszer 24 óra

**Varázslás ideje:** 50 perc

## Őrület lényeinek elűzése

Az idéző képes elűzni egy, az örületen túlról származó lényt. Lehet ez egy általa megidézett, egy szabadon kóborló, vagy egy másik idéző uralma alatt álló lény. A sikerhez magasabb hatást kell elérni egy Egópróbán, mint a lény.

**TSZ:** 13

**Kitartásvesztesség:** 50

**Felszerelés:** színes fátlyak, amiket a varázslás során elégetsz, tömjén, színes gyertyák

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** a lény nevét ismételtetni, megtagadó szavakkal.

**Gesztusok:** ismétlődő ütések a levegőbe és eltolás imitálása nyitott tenyérrel. Azután söprő mozdulatok az égő fátlyakkal.

**Vizualizáció:** az idéző elképzeli, ahogy a lény lassan kifakul a létezésből és eltűnik.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 12 perc

## Őrület lényeinek kiűzése

Ezzel a varázslattal lehet az örület egy lényét elűzni, ami egy emberi lényt, egy helyszínt, vagy egy tárgyat szállt meg. A sikerhez az idézőnek egy egódobást kell tennie, s azon nagyobb hatást elérnie, mint az exorcizáló lénynek.

**TSZ:** 14

**Kitartásvesztesség:** 60

**Felszerelés:** csörgő; üveg kövekkel, vagy más zörgő tárgyakkal, tiszta víz, tömjén, ezüstlánc

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** Változó. Egy kántálás a lényhez, megnevezve azt, hogy szabad akaratóból távozzon, ezt fenyegetésekkel változtatni. Különféle istenek neveit beleszóni a kántálásba. **Gesztusok:** csörgetés, a

tömjénező lóbálása, körkörös mozdulatok a megszállott arca fölött.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzeli, ahogy a lény a megszállott testében pihen. Látja azt alakot ölteni és elhagyni az áldozat testét.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 48 óra

## Őrületjárás

Az idéző fizikailag be tud lépni mások hallucinációiba, illetve a *Túl az Örületen* (230. oldal) fejezetben leírt világokba. Ha óhajtja, beléphet egy másik karakter hallucinációjába. A varázslat hatóideje alatt szabadon mozoghat a mi világunk, az örület világi és mások hallucinációi között.

**TSZ:** 17

**Kitartásvesztesség:** 65

**Felszerelés:** Tarot kártya (a kártyák a világokat jelképezik)

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** Hosszú rigmusok, amiket a varázslás alatt folyamatosan motyogni kell.

**Gesztusok:** Az idéző köröz a templomban, véletlenszerű mintázatban lengetve karjait.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzeli a világot, amelybe be kíván lépni.

**Hatóidő:** 3 nap

**Varázslás ideje:** 24 óra

## Őrület gyilkos

Az idéző az áldozat legszörnyűbb félelmeinek illúzióját teremti meg és küldi az áldozatra. Ha az áldozat elhiszi az illúziót, teljes sérülést szenved el annak támadásaitól. Ez az "Érzékek befolyásolása" varázslat fejlettebb változata.

Az illúzió felismeréséhez az áldozatnak 25-Egő hatásfokot kell elérnie egy Ego próbán. Próbát csak akkor dobhat, ha van oka kételkedni a lény létezésében.

**TSZ:** 23

**Kitartásvesztesség:** 75

**Felszerelés:** szerves anyag az áldozattól, pl. hajszálok. Egy kis acéltőr, emberi vérbe mártva.

**Mágikus eszközök:** kard és kehely

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** Az áldozat neve, beleszöve a teremteni kívánt rémálom leírásába, mágikus formulákkal együtt.

**Gesztusok:** Ujjak a halántékon és a szemeken, kemény ütések ököllel a levegőbe.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzeli, ahogy a Gyilkos lassan testet ölt és megtámadja az áldozatot.

**Hatóidő:** 24 óra

**Varázslás ideje:** 9 óra

# A tér és idő Tana

Varázslat	Tudásszint
Bepillantás a téridőbe	5
Tér és idő megváltoztatása	7
Tér és idő lényekének megidézése	10
Tér és idő lényekének megkötése	12
Tér és idő lényekének elűzése	13
Tér és idő lényekének kiűzése	14
Tér és idő útjai	17
Igazlátás	20
Pszichometria	37
Tárgykeresés	40

## Bepillantás a téridőbe

Az idéző átláthat időn és téren, portálokat és ablakokat nyithat más helyekre, más időkbe. Ez NEM jelenti azt, hogy átlát az illúzió Metropoliszba, hanem csak a mi valóságunkhoz tartozó dolgokat látja. A létrehozott ablak vagy átjáró különleges tömjénfüst: a vörös füst a jövőbe nézést vagy mozgást, a kék füst a múltba történőt, a fekete a jelenben történő térbeli mozgást teszi lehetővé.

A másik oldalon lévő lények tudnak az idéző jelenlétéről, és láthatják az ablakon vagy kapun keresztül. A kapun mindkét irányból át lehet lépni. Amíg az idéző meg tudja jeleníteni maga előtt a helyet, nincs sem térbeni, sem időbeni korlátja a varázslatnak, de tudnia kell, hogy hogyan néz ki a kiszemelt hely. A hatás dönti el, hogy milyen közel jut célpontjához időben és térben. 5 alatti hatáznál, ha 100 évvel próbál a múltba nézni, pár napot téved, ha tovább megy vissza, pár évet. Általában nehezebb a jövőbe bepillantani, mert nehezen lehet vizualizálni. A tévedés 20-hatás év lesz, hacsak az idéző nem tudja teljesen pontosan, hogy milyen lesz a jövő.

**TSZ:** 5

**Kitartásveszteség:** 20

**Felszerelés:** tömjénező speciális tömjénnel (lásd fentebb)

**Mágikus eszközök:** a gyűrű

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** rövid mormolás 10 percig

**Gesztusok:** hullámzó kézmozdulatok a fej körül

**Vizualizáció:** elképzelni azt a helyet, ahová el akarsz menni/be akarsz pillantani

**Hatóidő:** 10 perc

**Varázslás ideje:** 15 perc

## Tér és idő befolyásolása

Az idéző befolyásolhatja valakinek a tér- és időérzékelését. Egy pillanat örökkévalóságnak tűnhet, vagy fordítva. Meggyőzheti az embereket, hogy a hatalmas sztyepp csak pár száz méter széles. Gyorsan öregítheti vagy fiatalíthatja az embereket, meggyőzve őket, hogy életük hosszabb-rövidebb szakasza telt el. Ilyen módon nem lehet embereket megölni, és az áldozat a varázslat végén visszanyeri valós életkorát. Ha az áldozat nagyobb hatással teszi meg egódobását, mint az idéző, az áldozatot nem sikerült befolyásolni.

**TSZ:** 7

**Kitartásveszteség:** 35

**Felszerelés:** semmi

**Mágikus eszközök:** gyűrű

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** az áldozat nevét ismételtetni egy alig hallható, bonyolult, egyórás kántálásban.

**Gesztusok:** gyors, szaggatott mozdulatok mindkét kézzel.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzei a teret és időt úgy, ahogy áldozatával láttatni akarja. Ezután gondolatait fényes pontokként jeleníti meg, amik fokozatosan az áldozathoz érnek.

**Hatóidő:** legfeljebb 24 óra

**Varázslás ideje:** 1 óra 15 perc

## Tér és idő teremtményeinek megidézése

Az idéző megidézhet egy lényt a téren és időn túli világokból. Ő dönti el, hogy milyen típusú lényt idéz meg. Ismernie kell a lény kinézetét és nevét, hogy meg tudja jeleníteni. A lények leírása a "Túl az Időn és Téren" fejezetben található. Meghatározott hatás szükséges az egyes lények megidezéséhez, ezek alább következnek:

Lény	Hatás
Aetat	10
Aspectus	10

**TSZ:** 10

**Kitartásveszteség:** 40

**Felszerelés:** vörös, kék és fekete tömjén

**Mágikus eszközök:** bot és gyűrű

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alapmintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Bonyolult, a lény nevét tartalmazó formula.

**Gesztusok:** a kéz követi a füstöt, és abból alakítja ki a lény testét.

**Vizualizáció:** az idéző a füstbe mered, és elképzeli, ahogy a lény egyre részletesebben emelkedik ki belőle, amíg fizikai formát nem ölt.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 7 óra

## **Tér és idő teremtményeinek megkötése**

Az idéző megköthet egy téren és időn túli lényt, s azt hét napra és hét éjszakára engedelmességre kényszerítheti. Az idézőnek nem szükséges sajátmagának megidéznie a lényt; a varázslat minden ilyen típusú lényre hatásos. Azonban nem tud olyan lényt megkötni, amit már másik idéző megkötött. Az ilyen teremtményeket csak elűzni lehet (lásd alább).

A sikerhez az idézőnek magasabb hatást kell elérni egy Egódobáson, mint a megkötni kívánt lénynek. Amennyiben sikertelen, a lény azt csinál, amihez kedve van.

**TSZ:** 12

**Kitartásveszteség:** 42

**Felszerelés:** Egy fa- vagy csontgyűrű, amibe bele van vésvé a lény neve. A varázslat lejártával a gyűrű összetörik.

**Mágikus eszközök:** gyűrű és bot

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Olyan megkötő hatalmak megidézése, mint Marood, Accar és Zour, teremtmény nevével együtt.

**Gesztusok:** Lassú, hullámzó kézmozgás a teremtmény körül

**Megjelenítés:** Az idéző egy fényhálót képzel el, ami foglyul ejti a lényt.

**Hatóidő:** 7 nap

**Varázslás ideje:** 50 perc

## **Tér és idő teremtményeinek elűzése**

Az idéző elűzhet egy téren és időn túli lényt. Ez lehet egy olyan teremtmény, amit ő idézett meg, vagy ami saját kénye-kedve szerint járja a világot, vagy más idéző küldötte. A sikerhez az idézőnek nagyobb

hatással kell egódobást tennie, mint az elűzendő teremtménynek.

**TSZ:** 13

**Kitartásveszteség:** 50

**Felszerelés:** Vörös, fekete és kék tömjén, vékony üvegcső a lény nevével, amit a szertartás csúcspontján össze kell törni.

**Mágikus eszközök:** gyűrű és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** A lény nevének ismételtetése, elutasító szavakkal.

**Gesztusok:** Ismétlődő ütések a levegőbe; nyitott kézzel nekifeszülni valami képzeletbeli dolognak. Söprő mozdulatok a füstölővel.

**Megjelenítés:** Az idéző elképzeli, ahogy a lény lassan kifakul és eltűnik.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 12 perc

## **Tér és idő teremtményeinek kiűzése**

Ezzel a varázslattal lehet egy időn és téren túlról származó lényt elűzni, ami egy emberi lényt, egy helyszínt, vagy egy tárgyat szállt meg. A sikerhez az idézőnek egy egódobást kell tennie, s azon nagyobb hatást elérnie, mint az exorcizálandó lénynek.

**TSZ:** 14

**Kitartásveszteség:** 60

**Felszerelés:** csipogó, csörgő, golyókkal teli palack, vagy hasonló zajkeltő. Vörös, kék, fekete tömjén, tiszta víz.

**Mágikus eszközök:** gyűrű és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** Változó; a lény neve, hívogatással, hogy szabad akaratából hagyja el a megszállt testet, fenyegetéssel felváltva. Különböző istenek neveit beleszőni a kántálásba.

**Gesztusok:** Zörgés, a füstölő lóbálása, körkörös mozdulatok a megszállott személy arca fölött.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzeli a lényt, ahogy a megszállott testében nyugszik, aztán azt, ahogy lassan alakot ölt és kiemelkedik a testből.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 48 óra

## **Tér és Idő útjai**

Az idéző fokozatosan mozoghat az időben nem pedig csak egy kapun átugorva. Bármilyen irányba sétálhat az időben; úgy érzelni majd azt, mint egy

gyorsan előre- vagy visszatekert filmet. Eltorzíthatja a saját térérzékelését, és csaknem azonnal hatalmas távolságokat tehet meg. Egy óra alatt 10 évet tehet meg, 100 méter séta 1000 mérfölddel juttatja távolabb.

**TSZ:** 17

**Kitartásveszteség:** 65

**Felszerelés:** Homokóra, sétatálca, vörös, fekete és kék tömjén.

**Mágikus eszközök:** gyűrű és bot

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** néhány rövid frázis, sokszor ismételve

**Gesztusok:** Lágy körökben járkal a templomban.

**Vizualizáció:** elképzezi az időt és a teret, amint gyorsabb vagy kisebb, mint valójában.

**Hatóidő:** 3 nap

**Varázslás ideje:** 24 óra

## Igazlátás

Az idéző bármilyen eseményt láthat a múltból, jelenből vagy jövőből. Választ egy olyan eseményt, amiről tudja, hogy megtörtént, sűrű tömjénfelhőt teremt, és a füstben alakot ölt az esemény, amit aztán egy kör alakú üvegben megnézhet. Ez a varázslat a Bepillantás a téridőbe továbbfejlesztése.

**TSZ:** 20

**Kitartásveszteség:** 80

**Felszerelés:** vörös, kék és fekete tömjén. 50 centis átmérőjű kerek, átlátszó üveg

**Mágikus eszközök:** gyűrű

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** A látás szellemeinek megidézése.

**Gesztusok:** a kezét a füstben mozgatja, pontosan alakítva azt.

**Vizualizáció:** elképzezi a füstben megjelenő jelenetet.

**Hatóidő:** 30 perc

**Varázslás ideje:** 1 óra

## Psichometria

Az idéző képes látni egy kézben tartott vagy megérintett tárgy múltját vagy jövőjét. A varázslat használata előtt kell eldönteni, hogy a jövőt vagy a múltat kutatja. A varázslat során egy látomásban nézheti végig a fontosabb múltbeli vagy jövőbeni eseményeket, amik a tárggyal kapcsolatosak.

A hatástól függ, hogy mekkora időbeli távolságot tud érzékelni az idéző. 1-5 között 10 év; 6-10 között 100 év; 11-15 között 1000 év, 16-20 között 10.000 év. 20 fölötti hatásnál nincs időkorlát. Az idéző csak a fontos vagy sokkoló eseményeket látja, pl. gyilkosságokat, mágikus szertartásokat vagy természeti katasztrófákat.

**TSZ:** 37

**Kitartásveszteség:** 100

**Felszerelés:** a vizsgálni kívánt tárgy, vörös vagy kék tömjén, vörös vagy kék gyertyák.

**Mágikus eszközök:** gyűrű

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** hosszas kántálás a tárgy fölött, a varázslat végéig.

**Gesztusok:** Körkörös mozdulatok a tárgy fölött, ujjak a tárgyon, követik az alakját.

**Vizualizáció:** Kék vagy vörös aura a tárgy körül, amiből egy sugár a füstfelhőbe vetíti a látomást.

**Hatóidő:** 30 perc

**Varázslás ideje:** 4 óra

## Tárgykeresés

Az idéző megtalálhat egy tárgyat vagy személyt. Tudnia kell, hogy kit vagy mit keres. Nagyon pontosnak kell lenni a megfogalmazásnál, pl. "Otto von Hauptmann báró, a lipcsei Bolondok Kultuszának vezetője". Ez érvényes leírás lenne, nem úgy a "Bolondok Kultuszának németországi vezetője", ami nem elég pontos. Előny, ha az idéző tudja, hogy hogyan néz ki a tárgy vagy személy. Ha nem tudja a kinézetet, legalább 10-es hatást kell elérnie a sikerhez.

A hatástól függ, hogy milyen közel jut az idéző ahhoz, amit keres. Nagy távolságból Egó-hatás kilométernyi pontossággal adja meg a helyzetet. Tíz kilométernél kisebb távolságnál (Egó-hatás)×100 méteres pontossággal tudja meghatározni a keresett tárgy vagy személy helyzetét.

**TSZ:** 40

**Kitartásveszteség:** 120

**Felszerelés:** kis, faragott pálca rúnáírással

**Mágikus eszközök:** gyűrű és kehely

**Védőkör:** szükségtelen

**Invokáció:** majdnem egy órán át ismételtetni a látni kívánt dolog nevét, beleszöve egy bonyolult formulába

**Gesztusok:** Kezek kitarva tenyérrel előre, előre-hátra mozgatni, mintha valamit körültpogatna.

**Vizualizáció:** Elképzezni a tárgyat, amint teljes sötétségben pihen. Amikor a varázslat működni kezd, a környezet előbukkan a sötétségből, és az idéző látja, hogy hol van a tárgy.

**Hatóidő:** -

**Varázslás ideje:** 24 óra

# Az Álmodás Tanára

Varázslat	Tudásszint
Álmodás	speciális
Álomlátás	5
Álom befolyásolása	7
Álomlény idézése	10
Álomlény megkötése	12
Álomlény elűzése	13
Álomlény kiűzése	14
Álomjárás	17
Álom teremtése/elpusztítása	40

## Az álmodás művészete

Minden álommágus automatikusan megkapja az Álmodás művészetének képzettségét, amelynek szintjét megegyezik a mágikus tanéval. Az álmodás művészete a Túl az Álmodások című fejezetben van leírva.

## Álomlátás

Az idéző láthatja mások álmait egy tükörbe nézve. Más karakterek álmaiba is belenézhet, akár csak a Túl az Álmodások című fejezetben leírt világokba. Átjárókat nyithat álmokba és álomvilágokba, és fizikailag is beléphet oda. Az álmodó lények figyelnek az idéző jelenlétére az ablakon vagy kapun. Ha a varázslatot egy álomban használják, az idéző képes kilátni vagy kilépni a való világba.

**TSZ:** 5

**Kitartásveszteség:** 20

**Felszerelés:** 1,5×0,5 méteres kék tükör

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** "Dormanoth ibid alkarath; Nemran, Cabyrid, Efesos, Naxos Chamid; Dormador somnambolo corsis; adraxas." Tíz percen keresztül ismételtetni.

**Gesztusok:** Lassú, köröző mozdulatok az idéző csukott szeme fölött.

**Vizualizáció:** Sötét folt jelenik meg az idéző előtt, elindul a tükör felé, ahol felrobban és kaput nyit az álomba.

**Határidő:** 10 perc

**Varázslás ideje:** 15 perc

## Álmok befolyásolása

Az idéző tetszése szerint megváltoztathatja valakinek az álmait. Rettenetes rémálmodásokká változtathatja

azokat, vagy kellemes álmokká teheti a rémálmodásokat. Örületbe lehet kergetni embereket azzal, ha folyamatosan szörnyű rémálmodásokat küld neki az idéző.

Ha az áldozat legyőzi Egójával a varázslat hatását, nem hat rá a varázslat. Álommágusok az Egópróba hatásához hozzáadhatják az Álmodások Tanának képzettségi szintjét is. Nagyon nehéz befolyásolni egy álommágus álmát.

**TSZ:** 7

**Kitartásveszteség:** 35

**Felszerelés:** Égő gyertya, vékony fekete fátyol

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** az álmodó neve, egy hosszú formulába ágyazva

**Gesztusok:** A bal kézzel lassan végighúzni a fátylat a gyertya fölött, közben a jobb ököl lassan nyílik-zárul.

**Vizualizáció:** a kendő egy hatalmas mezővé válik, amiben megjelenik az áldozat álma, majd változik, ahogy az idéző a fátylat mozgatja.

**Határidő:** legfeljebb 24 óra

**Varázslás ideje:** 1 óra 15 perc

## Álomlények megidézése

Az idéző megidézhet egy lényt az álmodások túlról. Ő dönti el, hogy milyen típusú lényt idéz meg. Ismernie kell a lény kinézetét és nevét, hogy meg tudja jeleníteni. A lények leírása a "Túl az Álmodások" fejezetben található. Meghatározott hatás szükséges az egyes lények megidezéséhez, ezek alább következnek:

Lény	Hatás
Álom-vándor	a vándor Egója-20 (legalább 0)
Ichtyrian	5
Psyphagus	10

**TSZ:** 10

**Kitartásveszteség:** 40

**Felszerelés:** kis tükör és fekete fátyol

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Bonyolult, a lény nevét tartalmazó formula.



**Gesztusok:** a fátylat körkörösén mozgatni a tükör körül

**Vizualizáció:** a lény fokozatosan ölt alakot a tükörben, először formátlan, fekete massa, majd egyre több részlet alakul ki, amíg fizikai alakot nem ölt és ki nem lép a tükörből.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 7 óra

## Álomlények megkötése

Az idéző megköthet egy álomlényt, s azt hét napra és hét éjszakára engedelmességre kényszerítheti. Az idézőnek nem szükséges sajátmagának megidéznie a lényt; a varázslat minden ilyen típusú lényre hatásos. Azonban nem tud olyan lényt megkötni, amit már másik idéző megkötött. Az ilyen teremtményeket csak elűzni lehet (lásd alább).

A sikerhez az idézőnek magasabb hatást kell elérni egy Egódobáson, mint a megkötni kívánt lénynek. Amennyiben sikertelen, a lény azt csinál, amihez kedve van.

**TSZ:** 12

**Kitartásveszteség:** 45

**Felszerelés:** Tükör, amiben a lény képe látható, amíg a varázslat hat.

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Olyan megkötő hatalmak megidézése, mint Marood, Accar és Zour, teremtmény nevével együtt.

**Gesztusok:** Lassú, szövő mozdulatokkal mozgatni a tükröt a lény teste körül.

**Vizualizáció:** Az idéző egy fényhálót képzel el, ami foglyul ejti a lényt.

**Hatóidő:** 7 nap

**Varázslás ideje:** 50 perc

## Álomlények elűzése

Az idéző elűzhet egy álmokon túli lényt. Ez lehet egy olyan teremtmény, amit ő idézett meg, vagy ami saját kénye-kedve szerint járja a világot, vagy más idéző küldötte. A sikerhez az idézőnek nagyobb hatással kell egódobást tennie, mint az elűzendő teremtménynek.

**TSZ:** 13

**Kitartásveszteség:** 50

**Felszerelés:** Tükör, fekete fátyol, fekete gyertya

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** A lény nevének ismételtetése, elutasító szavakkal.

**Gesztusok:** Ismétlődő ütések a levegőbe; nyitott kézzel nekifeszülni valami képzeletbeli dolognak. Söprő mozdulatok a füstölővel.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzeletli, ahogy a lény lassan kifakul és eltűnik.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 12 perc



## Álomlények kiűzése

Ezzel a varázslattal lehet álmokon túlról származó lényt elűzni, ami egy emberi lényt, egy helyszínt, vagy egy tárgyat szállt meg. A sikerhez az idézőnek egy egódobást kell tennie, s azon nagyobb hatást elérnie, mint az exorcizálandó lénynek.

**TSZ:** 14

**Kitartásveszteség:** 60

**Felszerelés:** csipogó, csörgő, vagy hasonló zajkeltő, tükör, fekete tömjén

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** Változó; a lény neve, hívogatással és fenyegetéssel, hogy hagyjon fel a megszállással. Különböző istenek neveit beleszövi a kántálásba.

**Gesztusok:** Zörgés, a füstölő lóbálása, körkörös mozdulatok a megszállott személy arca fölött.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzei a lényt, ahogy a megszállott testében nyugszik, aztán azt, ahogy lassan alakot ölt és kiemelkedik a testből.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 48 óra

## Álomjárás

Az idéző járhat az álmokban, és meglátogathatja a *Túl az Álmodokon* (lásd a 220. oldalon) című fejezetben leírt világokat. A varázslat hatóideje alatt szabadon mozoghat a valós világ és a különböző álmovilágok között.

**TSZ:** 17

**Kitartásveszteség:** 65

**Felszerelés:** tükör és fekete fátyol

**Mágikus eszközök:** kehely és bot

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** Hosszú formulák, amik segítségével az idéző egy ébrenlét és álom közötti állapotba kerül. Az idéző egyre éteribb és kevésbé figyelmes lesz, miközben varázsol.

**Gesztusok:** Lassú, körkörös mozgás a kezekkel. Az idéző nyitott szemmel járkal a templomban, de nem látja a környezetét.

**Vizualizáció:** Az idéző idő- és térérzékelése lassan kifakul, és maga elé képzei az álmovilágot, amibe be akar lépni.

**Hatóidő:** 3 nap

**Varázslás ideje:** 24 óra

## Álom teremtése/ elpusztítása

Az idéző megteremtheti a saját álmovilágát, vagy véglegesen megsemmisítheti valakinek az álmát. Álommágusok ezzel a varázslattal harcolnak egymás ellen, megsemmisítve a másik álmait. Ha az idéző sikeresen alkotott egy álmot, akkor egy olyan világot teremtett, amit ő ural. Kényszeríthet alvókat arra, hogy belépjenek abba az álmovilágba. Ez sokkal hatalmasabb és hatékonyabb módja az álmodókkal való bánásmódnak, mint az álmaik befolyásolása.

Egy álom megsemmisítéséhez az idézőnek nagyobb hatást kell dobnia a varázslatra, mint az áldozat egódobásának hatása. Ha egy álommágus álmovilága áll ilyen támadás alatt, védekezésének hatásához hozzáadhatja az Álom Tanának szintjét.

**TSZ:** 40

**Kitartásveszteség:** 180

**Felszerelés:** tükör és tömjén

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** hosszú, zümmögő formulák órákon keresztül egy álom megalkotásához, rövid, energikus kiáltások az elpusztításához.

**Gesztusok:** Feje fölé emeli a kezét, és az ég felé tárja, majd összezárja és leengedi, végül pedig széttárja.

**Megjelenítés:** elképzei a teremteni vagy elpusztítani kívánt álmot.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 7 nap

## A Halál Tana

Varázslatok	Tudásszint
Halállátás	5
Halál befolyásolása	7
Halállény idézése	10
Halállény megkötése	12
Halállény elűzése	13
Halállény kiűzése	14
Pokoljárás	17
Testcsere	27
Élet meghosszabbítása	33
Vudu szertartás	37
Más testének elrothasztása	40

## Halállátás

Az idéző egy ablakot teremt, amivel bepillanthat valaki más halálába, vagy a holtak világaiba, amiknek leírása a *Túl a Halálon* (209. oldal) fejezetben található. Ezekre a helyekre átjárókat is nyithat, amiken fizikailag átléphet. Képes felkeresni a halott karaktereket.

Az ablak vagy átjáró lehetővé teszi, hogy a másik oldalán lévő teremtmények meglássák az idézőt. Reakciójuk attól függ, hogy hogyan viszonyulnak az emberekhez. Ha a varázslatot a holtak valamelyik világában használják, az idéző a mi valóságunkba lát vagy térhet vissza.

**TSZ:** 5

**Kitartásveszteség:** 20

**Felszerelés:** kristály- vagy üvegkoponya, fekete tömjén, fekete gyertyák

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** rövid formulával együtt ismételtetni a keresett halálvilág nevét

**Gesztusok:** lassú körzés egyik kézzel a koponya fölött

**Vizualizáció:** a koponya izzani kezd, majd az izzás egy, a halálvilágra nyíló kapuvá vagy ablakká nő.

**Hatóidő:** 10 perc

**Varázslás ideje:** 15 perc

## Halál befolyásolása

Az idéző számos módon befolyásolhatja a halottakat, alább következnek néhány példa:

**Beszéd a holtakkal.** A legfeljebb két hetes hulláknak még mindig van kapcsolata a lélekkel. A maradványok megérintésekor az idéző kapcsolatot teremthet, és egyszerű kérdéseket tehet föl. A holt lelkek gyakran olyan zavartak, hogy örültnek tűnnek, és ritkán válaszolnak összefüggően.

**Holtak megelevenítése.** Az idéző visszakényszeríti a halott személy tudatát a rothadó testbe, ahonnan az képtelen menekülni, és hamarosan megőrül. A holt lélek ellenáll, és az idézőnek ebből az egódobásból származó hatást kell legyőznie a varázslat dobásának hatásával.

**Uralom a holtak fölött.** Az idéző élőholtakat irányíthat, akár ő teremtette azokat, akár valaki más idéző. Egyszerű parancsokkal bírhatja őket engedelmessegre. Hogy uralkodhasson egy ilyen teremtmény felett, nagyobb hatást kell elérni a varázslat dobásán, mint a halott személy az egódobásán. Ha ez sikeres volt, akkor hatalmat nyer a megelevenedett halott felett.

**Újjászületés irányítása.** Az idéző kényszeríthet egy holt lelket, hogy egy általa választott élő testben reinkarnálódjon (amelynek tudatát elnyomja). Ehhez 15-ös vagy nagyobb hatás szükséges, és a hatásnak nagyobbak kell lenni, mint a halott személy egódobása.

**TSZ:** 7

**Kitartásvesztés:** 35

**Felszerelés:** a halott teste vagy csontjai, fekete gyertyák, tömjén

**Mágikus eszközök:** bot

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** rövid torokhangok, a sötét erők megidézésével keveredve

**Gesztusok:** megszorítja a halott maradványait, lassan mozgatja kezét a hulla fölött

**Vizualizáció:** izzás jelenik meg a hullában és addig terjed, amíg az egész testet narancsszín aura veszi körül.

**Hatóidő:** legfeljebb 24 óra

**Varázslás ideje:** 1 óra 15 perc

## Halállények idézése

Az idéző megidézhet egy lényt a halálon túlról. Ő dönti el, hogy milyen típusú lényt idéz meg. Ismernie kell a lény kinézetét és nevét, hogy meg tudja jeleníteni. A lények leírása a *Túl a Halálon* (lásd a 209. oldalon) fejezetben található. Meghatározott hatás szükséges az egyes teremtmények megidezéséhez, ezek alább következnek. A megidézett halálangyalok inkarnációként jelennek meg. A halálangyal igazi, Infernóban lévő testére nem hat az idézés.

Lény	Hatás
Halálangyal	30
Kísértet	3
Nefarit	15
Purgatid	5
Razid	10

**TSZ:** 10

**Kitartásvesztés:** 40

**Felszerelés:** koponya, fekete gyertyák, fekete tömjén

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alapmintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Bonyolult, a lény nevét tartalmazó formula.

**Gesztusok:** a füstölőt körkörös mintában mozgatni a koponya körül, közben a másik kéz ökölbe szorítva a koponya fölött lebeg

**Vizualizáció:** a lény fokozatosan testet ölt, amíg fizikailag nem anyagiasul az idéző előtt

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 7 óra

## Halállények megkötése

Az idéző megköthet egy teremtményt a halálon túlról, s azt hét napra és hét éjszakára engedelmessegre kényszerítheti. Az idézőnek nem szükséges sajátmágának megidéznie a lényt; a varázslat minden ilyen típusú lényre hatásos. Azonban nem tud olyan lényt megkötni, amit már másik idéző megkötött. Az ilyen teremtményeket csak elűzni lehet (lásd alább).

A sikerhez az idézőnek magasabb hatást kell elérni egy Egódobáson, mint a megkötni kívánt lénynek. Amennyiben sikertelen, a lény azt csinál, amihez kedve van.

**TSZ:** 12

**Kitartásvesztés:** 45

**Felszerelés:** Csont, amire a lény nevét vésték. A varázslat lejártakor összetörik.

**Mágikus eszközök:** bot és kard

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérével, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Olyan megkötő hatalmak megidézése, mint Marood, Accar és Zour, a teremtmény nevével együtt.

**Gesztusok:** Lassú, szövészerű mozgás a csonttal a lény körül

**Vizualizáció:** Az idéző egy fényhálót képzel el, ami foglyul ejti a lényt.

**Hatóidő:** 7 nap

**Varázslás ideje:** 50 perc

## Halállények elűzése

Az idéző elűzhet egy teremtményt a halálon túlról. Ez lehet egy olyan teremtmény, amit ő idézett meg, vagy ami saját kénye-kedve szerint járja a világot, vagy más idéző küldötte. A sikerhez az idézőnek nagyobb hatással kell egódobást tennie, mint az elűzendő teremtménynek.

**TSZ:** 13

**Kitartásvesztés:** 50

**Felszerelés:** Koponya, fekete gyertyák, fekete tömjén

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** A lény nevének ismételtgetése, elbocsátó szavakkal.

**Gesztusok:** Ismétlődő ütések a levegőbe; nyitott kézzel nekifeszülni valami képzeletbeli dolognak. A szertartás végén összetörni a koponyát, és azt kiáltani: "Nemloth aboras <lény neve>; Nemloth iberan!"

**Megjelenítés:** Az idéző elképzelet, ahogy a lény lassan kifakul és eltűnik.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 12 perc

## Halálon túli teremtmények kiűzése

Ezzel a varázslattal lehet a halálon túlról származó lényt elűzni, ami egy emberi lényt, egy helyszínt, vagy

egy tárgyat szállt meg. A sikerhez az idézőnek egy egódobást kell tennie, s azon nagyobb hatást elérnie, mint az exorcizálandó lénynek. Ezzel a varázslattal lehet egy halott ember szellemét, vagy egy élőlényt megszállt purgátidot kiűzni.

**TSZ:** 14

**Kitartásvesztés:** 60

**Felszerelés:** csipogó, csörgő, vagy hasonló zajkeltő, fekete tömjén, emberi vér

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** Változó. Egy kántálás a teremtményhez, azt néven nevezni, ezt hívogatással és fenyegetéssel változtatva, hogy hagyjon fel a megszállással. Különbőféle istenek nevei a kántálásba szöve.

**Gesztusok:** Zörgés, a füstölő lóbálása, körkörös mozdulatok a megszállott személy arca fölött, arcába hinteni a vért

**Vizualizáció:** Az idéző elképzelet a lényt, ahogy a megszállott testében nyugszik, aztán azt, ahogy lassan alakot ölt és kiemelkedik a testből.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 48 óra

## Pokoljárás

Az idéző szabadon közlekedhet világunk, és a holtak különböző birodalmi között, amíg a varázslat tart. A holtak birodalmi a *Túl a Halálon* (lásd a 209. oldalon) fejezetben kerülnek leírásra.

**TSZ:** 17

**Kitartásvesztés:** 65

**Felszerelés:** koponya, fekete füstölő, fekete gyertyák, csontpálca, belefaragva a Pokol kilenc körének nevei

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** szükségtelen

**Invokáció:** hosszú kántálás démonok és gonosz helyek neveivel.

**Gesztusok:** az idéző lefelé fordított tenyérrel, lassan körbejár a templomban.

**Vizualizáció:** Az idéző elképzelet a világot, amibe be akar lépni.

**Hatóidő:** 3 nap

**Varázslás ideje:** 24 óra

## Testesere

Az idéző átveheti egy másik személy testét, annak a lelkét a saját testébe kényszerítve. Hogy sikeresen létrejöjjön a varázslat, a másik testnek szintén a templomban kell lennie. Ha az áldozat Egódobásának

hatása nagyobb, mint az idéző dobása a varázslat hatására, a varázslat sikertelen. Ha az idézőnek nem sikerül a varázslat, teste meghal, és lelke azonnal Infernóba kerül.

**TSZ:** 27

**Kitartás:** 120

**Felszerelés:** Egy élő test, egy fehér és egy fekete gyertya, amik a lelkeket jelképezik, vörös okker a testek bekenésére

**Mágikus eszközök:** bot és gyűrű

**Védőkör:** szükségtelen

**Invokáció:** Kiterjedt formulák. Hermész és Raschaza megidézése.

**Gesztusok:** kezét a saját és az áldozat teste fölött mozgatja.

**Vizualizáció:** A lelkek két gyertyaként jelennek meg: a sötét az idéző, a fehér az áldozat. Az idéző lassan szétolvasztja a gyertyákat, és kihúzza az áldozat lelkét a testéből, majd behelyezi a sajátját.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 7 nap

## **Élet meghosszabbítása**

Az idéző életerőt "lophat" más lényektől. Az áldozat megöregszik, míg az idéző bizonyos ideig nem változik. 10 év elszívása árán az idéző egy évig nem öregszik. Néhány idéző állatot, más gyermekeket használ erre a célra. Ha az áldozat Egódobásának hatása nagyobb, mint az idéző dobása a varázslat hatására, a varázslat sikertelen.

**TSZ:** 33

**Kitartásvesztesség:** 140

**Felszerelés:** tükör, amiben az idéző valós életkora látszik, ha belenéz. Tömjén és fekete gyertyák. Vaskés.

**Mágikus eszközök:** bot és gyűrű

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** Démonhercegek idézése

**Gesztusok:** tenyerek az áldozat testen nyugszanak, szem behunyva, hogy az életerő folyhasson.

**Vizualizáció:** Az áldozat életerejét vörös izzásként elképzelni, ami az idéző tenyerein át a testébe szivárog. Amikor az elszívás befejeződik, az áldozat fénye kihuny.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 9 nap

## **Vudu szertartás**

Az idéző sajátkezűleg készít egy, az áldozatot ábrázoló bábút. A bábunak a működéséhez szükséges

az áldozat haja, vére vagy húsa. Az idéző kapcsolatot teremt a baba és az áldozat között, úgyhogy minden, ami a babával történik, megtörténik az áldozattal is. Ha tüket döfnek a babába, az áldozaton mély, vérző sebek jelennek meg ott, ahol a babát megszúrták. Ha az idéző elégeti a figurát, az áldozat lángra kap és elég. A varázslat akkor törik meg, ha az áldozat elpusztítja a babát, azaz elégeti. A kapcsolat iránya ilyenkor megfordul, és az idéző ég el.

**TSZ:** 37

**Kitartásvesztesség:** 150

**Felszerelés:** vudu baba, tömjén, tűk, tűz

**Mágikus eszközök:** korona és kard

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** A halál egy kisebb lényének megidézése. Hosszú átkok

**Gesztusok:** A babát felemelni, megrázni, majd tüket szúrni bele.

**Vizualizáció:** Az idéző vörös izzásként látja az áldozat lelkét a babában. Amikor a babát kínozzák, a láng remeg fájdalomában.

**Hatóidő:** 1 hónap

**Varázslás ideje:** 3 nap

## **Más testének elrothasztása**

Az idéző elrothasztja egy másik élőlény testét. A rothadást nem lehet megállítani miután elkezdődött, és addig folytatódik, amíg csak a csontok maradnak. Az áldozat tudata végig a testben marad. Még akkor sem szabadulhat a tudat, amikor a test már teljesen szétoszlott, hanem addig marad a csontokba börtönözve, amíg valaki szabadon nem engedi. Az áldozat a folyamat korai szakaszában megőrül, bár néhányan mumifikálással elkerülték a teljes pusztulást.

Az idézőnek le kell győznie az áldozat Egódobásának hatását a varázslat hatásával, különben a mágia visszájára fordul, és a saját teste fog elrothadni.

**TSZ:** 40

**Kitartásvesztesség:** 180

**Felszerelés:** egy darab hús, az áldozat véréből néhány csepp, fekete gyertya és tömjén

**Mágikus eszközök:** kard

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** átkok és mordulások

**Gesztusok:** az idéző a hús fölött mozgatja a kezét, amit el akar rothasztani.

**Vizualizáció:** Az áldozat testét elképzelni, amint lassan kialakul a rothadó húsból.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 7 nap

## A Szenvedély Tana

Varázslat	Tudásszint
Átlátni a szenvedélyen	5
Szenvedélyek befolyásolása	7
Szenvedély lényeknek megidézése	10
Szenvedély lényeknek megkötése	12
Szenvedély lényeknek elűzése	13
Szenvedély lényeknek kiűzése	14
Tömeg befolyásolása	17
Megtermékenyítés	20
Magzat megrontása	30
Keresztelés	40

### Átlátni a szenvedélyen

Az idéző átláthat külső megjelenésünkön, és észlelheti az elrejtett érzelmeket. Az emberekben lévő isteni szikrát is érzékeli, és meg tudja állapítani, hogy Ébredéskor milyen potenciálja lenne az illetőnek. Egy személy érzelmein keresztül az idéző bepillant az illúziók mögötti világ azon részébe, ami kapcsolatban áll azzal a személlyel. A szenvedélymágus kaput nyithat arra a purgatóriumra, ahová a személy kerülni fog, egy mennyországba, ami egy másik ember sorsa,



vagy Metropolisznak egy olyan részére, ahová az illető beillik. Az, akinek érzelmeiből merít, jelen kell legyen a szertartáson.

**TSZ:** 5

**Kitartásveszteség:** 20

**Felszerelés:** Vörös gyertya, néhány csepp vér, kis tűz

**Mágikus eszközök:** kard és kehely

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** Bonyolult, ritmusos formulák, torokhangokkal megszakítva.

**Gesztusok:** Az idéző a tűz fölé hajolva vonaglik

**Vizualizáció:** Az idéző növekvő hőséget képzel el, amint egyre dagad nemi szervében, majd a hőség átjut a tűzbe, és egy robbanással ablakot vagy átjárót nyit.

**Hatóidő:** 10 perc

**Varázslás ideje:** 15 perc

### Szenvedélyek befolyásolása

Az idéző megváltoztathatja mások szenvedélyeit, érzéseit. Erre sokféle lehetőség van, a leggyakoribbak alább következnek.

Függetlenül attól, hogy mit szeretne tenni az idéző, az áldozat egódobásának hatását le kell győznie a varázslat hatásdobásának, különben nem működik a mágia.

**Elbűvölés.** Az áldozat beleszeret az idézőbe.

**Érzelemátvitel.** Az idéző átvisz egy érzelmet az áldozatra: vágyat, gyűlöletet vagy félelmet.

**Érzelem kioltása.** Az idéző teljesen elnyomhatja az áldozat minden szexuális vágyát, dühét vagy félelmét.

**Uralom.** Az áldozat teljesen az idéző befolyása alá kerül, és engedelmes rabszolgája lesz. Ehhez legalább 10-es hatás szükséges.

**TSZ:** 7

**Kitartásveszteség:** 35

**Felszerelés:** kötél vagy lánc, vörös gyertyák, vörös rózsza

**Mágikus eszközök:** kard és korona

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** halk, mormogó formula, ami a varázslás végéig tart.

**Gesztusok:** az idéző egyre szűkebb körökben sétál az áldozat körül, és kezeit előbb a saját, majd az áldozat testén futtatja végig.

**Vizualizáció:** az idéző vörös tűzként látja akaraterejét, ami tőle kiterjed, és elborítja az áldozatot.

**Hatóidő:** legfeljebb 24 óra

**Varázslás ideje:** 1 óra 15 perc

## Szenvedély lényeinek megidézése

Az idéző megidézhet egy teremtményt a szenvedélyeken túli világokból. Ő dönti el, hogy milyen típusú teremtményt idéz meg. Ismernie kell a lény nevét, és hogy hogyan néz ki, hogy meg vizualizálni tudja. A lények leírása a *Túl a Szendélyeken* (235. oldal) fejezetben található. Meghatározott hatás szükséges az egyes lények megidezéséhez, ezek alább következnek.

Lény	Hatás
Darthea	5
Gynachida	10
Libith	10

**TSZ:** 10

**Kitartásvesztesség:** 40

**Felszerelés:** pár csepp vér, kis tűz, bor és friss virágok a templompadlóra szórva

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérevel, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Bonyolult dal, amiben a lény neve is szerepel

**Gesztusok:** Az idéző rituális táncot jár a védőkörben

**Vizualizáció:** a lény vörös fényként és hőként jelenik meg, és fokozatosan anyagiasul az idéző előtt.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 7 óra

## Szenvedély lényeinek megkötése

Az idéző megköthet egy teremtményt a szenvedélyen túlról, s azt hét napra és hét éjszakára engedelmességre kényszerítheti. Az idézőnek nem szükséges sajátmagának megidéznie a lényt; a varázslat minden ilyen típusú lényre hatásos. Azonban nem tud olyan lényt megkötni, amit már másik idéző megkötött. Az ilyen teremtményeket csak elűzni lehet (lásd alább).

A sikerhez az idézőnek magasabb hatást kell elérni egy Egódobáson, mint a megkötni kívánt lénynek. Amennyiben sikertelen, a lény azt csinál, amihez kedve van.

**TSZ:** 12

**Kitartásvesztesség:** 45

**Felszerelés:** Okker a test befestéséhez, gyertyák, virágok szétszórva a templom padlóján. Az idéző

különbféle jeleket fest a testére, amik a lényvel való kapcsolatát jelzik, és a varázslat lejártakor kifakulnak

**Mágikus eszközök:** bot és kehely

**Védőkör:** Bonyolult kör, kilenc beírt pentagrammal.

Az alap mintázatot faszénnel vagy krétával kell megrajzolni. Néhány jelet az idéző vérevel, nyálával vagy vizeletével kell megalkotni. A kilenc pentagrammát olajlámpások jelzik.

**Invokáció:** Olyan megkötő hatalmak megidézése, mint Marood, Accar és Zour, a teremtmény nevével együtt.

**Gesztusok:** Lassú, szövészerű kézmozdulatok és lassú tánc a lény körül

**Vizualizáció:** Az idéző egy hő- és fényhálót képzel el, ami foglyul ejti a lényt.

**Hatóidő:** 7 nap

**Varázslás ideje:** 50 perc

## Szenvedély lényeinek elűzése

Az idéző elűzhet egy teremtményt a szenvedélyen túlról. Ez lehet egy olyan teremtmény, amit ő idézett meg, vagy ami saját kénye-kedve szerint járja a világot, vagy más idéző küldötte. A sikerhez az idézőnek nagyobb hatással kell egódobást tennie, mint az elűzendő teremtménynek.

**TSZ:** 13

**Kitartásvesztesség:** 50

**Felszerelés:** Néhány csepp vér, gyertyák, tömjén, egy vörös rózsza, amit az elűzés pillanatában össze kell morzsolni.

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** A lény nevének ismételtetése, elutasító szavakkal.

**Gesztusok:** Ismétlődő ütések a levegőbe; nyitott kézzel nekifeszülni valami képzeletbeli dolognak. A szertartás végén rá kell taposni a rózsára

**Vizualizáció:** Az idéző elképzeletli, ahogy a lény lassan kifakul és eltűnik.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 12 perc

## Szenvedély lényeinek kiűzése

Ezzel a varázslattal lehet a szenvedélyen túlról származó lényt elűzni, ami egy emberi lényt, egy helyszínt, vagy egy tárgyat szállt meg. A sikerhez az

idézőnek egy egódobást kell tennie, s azon nagyobb hatást elérnie, mint az exorcizálandó lénynek.

**TSZ:** 14

**Kitartásveszteség:** 60

**Felszerelés:** csipogó, csörgő, vagy hasonló zajkeltő, tömjén, tűz, tiszta víz

**Mágikus eszközök:** kehely és kard

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** Változó. Egy kántálás a teremtményhez, azt néven nevezni, ezt hívogatással és fenyegetéssel váltogatva, hogy hagyjon fel a megszállással. Különféle istenek nevei a kántálásba szöve.

**Gesztusok:** Zörgés, a füstölő lóbálása, körkörös mozdulatok a megszállott személy arca fölött, arcába hinteni a vizet

**Vizualizáció:** Az idéző elképzei a lényt, ahogy a megszállott testében nyugszik, aztán azt, ahogy lassan alakot ölt és fokozatosan kiemelkedik a testből.

**Hatóidő:** –

**Varázslás ideje:** 48 óra

## **Tömeg befolyásolása**

Az idéző képes hatni egy nagy embercsoport érzelmeire és szexuális viselkedésére, nagyjából ugyanúgy, ahogy a Szenvedélyek befolyásolása varázslat hat egy személyre. Legfeljebb az idéző Egója×10 személyre lehet hatni a varázslattal. Az áldozatoknak nem kell a templomban lenniük, de egy helyen kell tartózkodniuk, egyidőben. A varázslathoz szükséges egy tárgy, ami kapcsolódik a csoporthoz. Lehetséges célpontok pl. vallási szekták, iskolai osztályok, utasok egy tömegközlekedési eszközön, stb. Alább következik néhány lehetséges felhasználási módja a varázslatnak, a JM alkothat újakat is.

Függetlenül attól, hogy mit szeretne tenni az idéző, az áldozatok egódobásának hatását le kell győznie a varázslat hatásdobásának, különben annál a személy-nél nem működik a mágia.

**Elbűvölés.** Az áldozatok beleszeretnek az idézőbe vagy egymásba.

**Érzelemátvitel.** Az idéző valamilyen érzelmet kelt az áldozatokban: vágyat, gyűlöletet, félelmet.

**Érzelem kioltása.** Az idéző elnyomhatja az áldozat szexuális vágyát, dühét vagy félelmét, úgy, mintha az teljesen megszűnt volna.

**Uralom.** Az áldozatok az idéző engedelmes rabszolgái lesznek. Ehhez legalább 10-es hatás szükséges.

**TSZ:** 17

**Kitartásveszteség:** 65

**Felszerelés:** kötél vagy lánc, vörös gyertyák, valamilyen tárgy, ami kapcsolatban áll a csoporttal

**Mágikus eszközök:** kard és korona

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** rövid formula, amit a varázslás alatt folyamatosan ismételtetni kell.

**Gesztusok:** lassú tánc a templomban

**Vizualizáció:** az idéző elképzei a csoportot, és azt, ahogy akaratareje tűzként végigsöpör rajtuk.

**Hatóidő:** az idéző Egója×24 óra

**Varázslás ideje:** 24 óra

## **Megtermékenyítés**

Az idéző mágiával teherbe ejthet egy nőt. Ezt nőnemű mágusok is megtehetik. Az így létrehozott gyermek teljesen normális lesz, tulajdonságait a "szülőktől" öröklő. Az anyának nem kell jelen lennie a varázsláskor. Az ilyen gyermek -5-öt kap minden egódobására, ha a Magzat megrontása és a Keresztelés varázslatoknak kell ellenállni. Ha a varázslatot használó idéző nő, a gyermek mindig lány lesz.

Egy nőnemű idéző használhatja a varázslatot magán is, így saját maga pontos másolatát, a klónját hozza világra.

**TSZ:** 20

**Kitartásveszteség:** 95

**Felszerelés:** az idéző spermája vagy menstruációs vére. A leendő anya haja, vére vagy húsa. Gyertyák, amiket a varázslat során meggyújtanak.

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** Hosszú, elmormogott formula, amiben említik a tervezett gyermek nevét. Valamilyen, termékenységgel kapcsolatban álló istent mindig megidéznek.

**Gesztusok:** Az idéző úgy mozog, mintha közösülne, közben a gyertyát a teste fölött mozgatja.

**Vizualizáció:** Az idéző izzó gömbként látja életerejét, amit aztán átad a leendő anyának.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 6 óra

## **Magzat megrontása**

Az idéző megváltoztathat egy emberi vagy állati magzatot. A változások fokozatosan következnek be, és akkorra fejtik ki teljes hatásukat, amikor a gyermek eléri a felnőttkort. A tulajdonságokat kétszerezni, a testsúlyt háromszorozni vagy harmadolni lehet, a végtagok és belső szervek számát lehet növelni vagy csökkenteni. Az idézőnek magasabb hatást kell elérnie a varázslattal, mint amit a magzat dob az Egójával (ez a magzat korától függ, 1-7 között van).



**TSZ:** 30

**Kitartásvesztés:** 110

**Felszerelés:** méhlepény és magzatvíz, vörös és fekete gyertyák, tömjén, acélkés.

**Mágikus eszközök:** korona és kard

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** mormogott formulák, amik átokra hasonlítanak

**Gesztusok:** A késsel körözni a lángok, a méhlepény és a magzatvíz fölött.

**Vizualizáció:** Elképzelni, ahogy a magzat a méhlepényen és a magzatvízben pihen, és látni, ahogy felveszi a kívánt formát.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 3 nap

## Keresztezés

Az idéző mágikusan megtermékenyíthet egy nőt vagy állatot egy másik állat, démon, vagy akár gép "génjeivel". Mindenféle kombináció lehetséges, de élőlények és gépek keresztezése nagyon nehéz, így az idéző képzettségéhez -10 járul.

A hatás jelzi, hogy mennyire volt sikeres a kombináció. 1-5 között az újszülött egy órán belül meghal. 6-10 között megőrül, és csak 1k10 hónapig él. 11-15 között a lény beteges és boldogtalan lesz, de az anya fajától függően normális hosszúságú életet él. 16-20 között valódi siker történik, a szülők legjobb tulajdonságait sikerült kombinálni. 20 fölött az egész jobb, mint a részek összessége; egy új faj születik. A lény génjei dominánsak, és képes emberekkel vagy állatokkal szaporodni. A többi keresztezett lény terméketlen.

**TSZ:** 40

**Kitartásvesztés:** 200

**Felszerelés:** két élőlény, vagy egy élőlény és egy gép, égő gyertyák, tiszta víz

**Mágikus eszközök:** kehely

**Védőkör:** általában nem szükséges

**Invokáció:** hosszú, monoton kántálás

**Gesztusok:** az idéző mindkét "szülővel" rituálisan közöskül, hogy egyikből a másikba vigye át az erőt; kezét a két test fölött mozgatja

**Vizualizáció:** Az idéző vörös, izzó pontokként látja a "szülők" életerejét. Kiemeli őket és hagyja, hogy összekeveredjenek, egy új izzó pontot eredményezve.

**Hatóidő:** maradandó

**Varázslás ideje:** 21 nap

# Okkult Tradíciók

Illene néhány szót szólni a nyugati mágikus tradíciókról. A mágikus tudással vagy Okkultizmussal rendelkező karakterek már ismerni fogják ezeket az információkat. Játékmesterként felhasználhatod ezeket a tradíciókat, hogy saját szektákat teremts, így színesítve a játékot. A mágiahasználathoz is adhatnak háttérrel.

## Nyugati okkultizmus

A nyugati mágiagyakorlás visszavezethető a Földközi-tenger térségébe, a Római Birodalom korába, onnan pedig a közép-keleti és egyiptomi okkultizmushoz. Az ősi tradíciókból nagyon kevés maradt fenn. A ma gyakorolt okkultizmus szinte teljes egészében az utolsó 100 évben alakult ki. Alább következik a modern okkultizmus néhány aspektusa. Minden okkult csoport vagy szekta fog rendelkezni az alábbiakhoz kapcsolódó információkkal.

### Alkímia

Az alkímia az okkultizmus fontos ága. Francis Bacon és Leonardo daVinci óta összeköti a mágiát és a tudományt. Az alkimista okkult tudást keres tudományos kísérletekkel. Kémiai anyagok jelképezik az emberekben és az univerzumban meglévő erőket. Ezen anyagok manipulálásával az alkimista reméli, hogy megváltoztatja magát vagy környezetét.

### Asztrológia

Az asztrológia az okkultizmus egyik legősibb formája. Ez a jövő megismerésének tudománya a csillagok megfigyelésével; és próbál kapcsolatot teremteni a földi események és az égi jelenségek között. Az asztrológiát évezredek óta használják, leggyakrabban nagy események, pl. a világvége megjósolására.

### Démonológia

A démonológia eredetileg a középkori skolasztikához tartozott. A szerzetesek számára ez volt az egyik mód, hogy a gonosz erőket, amelyek ellen küzdeni kívántak, azonosíthassák, megismerjék a pokol hierarchiáját, megtudják, hogy a démoni befolyás mikor és miként jelenik meg. A szerzetesek számára ez szellemi gyakorlat volt, és nem egy mágiaforma. Később az egyház félretette, és az okkult hiedelmek részévé vált. A középkori szerzetesek által leírt lények ugyanazok, amik a Kultban betörnek a világunkba.

### Kabbala

A Kabbala számos okkult tradíció alapja. Ez misztikus zsidó tan, ami eredetileg a vallási iratok bonyolult

módszerekkel történő elemzésével foglalkozott. Ezekkel a módszerekkel a legmeglepőbb dolgokat lehetett kihozni látszólag ártalmatlan szövegekből. A számmisztika fontos része a Kabbalának.

A Kabbala a világot, az embert, a teremtést és az isteni szférákat az Élet Fájával írja le. Ez egy kép, amely kilenc körből, és az azokat összekötő 22 vonalból áll. Gyakorlatilag minden mágiahasználó ismeri a Kabbalát.

### **Magick**

A magick az Aleister Crowley által elterjesztett nyugati mágikus tradíció. Crowley összefoglalta a 20. század elején elérhető tudás zömét, és olyan mágiaelméletet fejlesztett ki, amit ma is használnak. Crowley azt állította, hogy ő volt az Antikrisztus, és sokan örültek tartották.

### **Számmisztika**

A Kabbala fontos része. Rokon a matematikával és rejtjelezéssel. A számmisztikus számok és aránypárok segítségével keres összefüggéseket. Összehasonlíthatja egy épület (pl. a Kheopsz-piramis) méreteit nagy katasztrófák évével, bizonyos egyiptetűjű ikrek születési dátumával, és meglepő eredményekre juthat.

### **Spiritualizmus**

A spiritualizmus azon a hiten alapul, hogy a holtak szellemei láthatatlanul köztünk járnak, és bizonyos emberek, a médiumok képesek velük kapcsolatba lépni. A szeánszokon a médium önszántából veti alá magát szellemi lények megszállásának. A spiritiszta médiumok tevékenysége hasonlít a tradicionális sámánokéra, és képesek az asztráltérben utazni.

### **New Age**

A New Age a nyugati okkultizmus legmodernebb formája. Számos formája van. A Kabbala és a spiritualizmus része a mozgalomnak, de erősen befolyásolta a hindu sámánizmus és boszorkányság is. A rituális mágia általában kis szerepet játszik, inkább az akaraterő mágiájára koncentrálnak. A gyógyító szertartások fontosak, ezeket gyakran kristályok segítségével viszik végbe.

### **Sátánizmus**

A valós világban olyan emberek kis csoportjait jelenti, akik eladják a lelküket a Sátánnak, hataloméért

cserébe. A szerepjátékban Astaroth szolgálai, és a Teremtő ellenségei. A sátánista mozgalmaknak megvan a maguk mágiája, ami a nekromancián alapul. Kiterjedt demonologikus ismereteik vannak, és más idézőket messze felülmúlva képesek Infernót manipulálni.

## **Nem európai befolyások**

A nyugati okkultizmust számos, a világ más részéből származó tényező befolyásolja. A hinduizmus sokat adott a nyugati mágiának. Alább következik néhány nem európai tradíció, amelyek befolyásolták a nyugati mágiát.

### **Latin-amerikai tradíciók**

A vudu kultusz Haitin csak egy a számos hasonló dél-amerikai kultusz közül. Afrikai, indián és keresztény isteneket olvasztottak bele a spirituális erők egy közös panteonjába. A megszállás gyakori, a nekromancia elterjedt. A jólismert haiti zombiszertartás is ide tartozik.

### **Sámánizmus**

A sámánizmus számos önkívületi technika összefoglaló neve, amelyekben ritmusos zenét, táncokat, aszkézist, és néha drogokat használnak arra, hogy a szellemekkel és istenekkel felvegyék a kapcsolatot. A sámán transzba kerülhet, és madárként repülhet, járhat a menny és a pokol között, elűzhet szellemeket és meggyógyíthatja a beteget. A sámánok a hagyományos szellemi vezetői a sarkvidékek bennszülötteinak, mint pl. a lappok, a szibériai törzsek vagy egyes észak-amerikai indiánok.

### **Tantrizmus**

Ez egy indiai jóga tradíció, ahol a férfi és a nő közötti ellentét, amit Siva és Lakshmi (Káli egy alakja) képvisel, az erő forrása. A tantra gyakorlói rituális szexuális technikák segítségével akarják magukat felszabadítani, melyek során az energiákat a test "csakráin" keresztül vezetik. Az irányzat követői Sivat vagy Lakshmit követik és próbálnak velük azonosulni. Minden modern szexuális mágia a tantrában gyökerezik.

# A Játékmes- ter feladatai

**N**em nehéz Játékmasternek lenni. Minden, amire szükséged van, az az, hogy képes legyél részletesen előre tervezni, visszafogottság nélkül kijátszani azokat, és ha szükséges, kivágni a terveket az ablakon és improvizálni. És sose feledd: a játékosok szórakozása az egyetlen ténylegesen fontos dolog.

Mi csak néhány apró tippet szeretnénk adni azoknak, akik úgy gondolják, hogy Játékmasternek lenni egy kicsit trükkös dolog. Egyáltalán nem biztos, hogy a tanácsaink tetszeni fognak; ha úgy gondold, hogy értelmetlenek, csak hagyd őket figyelmen kívül. Csak te és a játékosaid tudhatjátok, hogy számotokra mi teszi élvezetessé a játékot.

Az első tanácsunk, hogy ne csüggedj, ha a dolgok rosszul mennek. Ismerd el, hogy hibáztál, és hogy a változtatás javíthat a dolgokon. Mindenki kudarcot vall hébe-hóba. A bölcs emberek tanulnak a hibáikból, így ügyesebbek lesznek abban, amit csinálnak.

A játékosok legyenek türelmesek Játékmasterükkel. Nem könnyű mindig izgalmasnak és szórakoztatónak lenni. A játékosok mondják meg, hogy mi idegesíti őket egy Játékmaster stílusában. Ezt azonban barátságos módon tegyék, hogy ne rontsák a Játékmaster önbizalmát. A játék célja a jó szórakozás. Ne vegyétek túl komolyan

## A Szabályok

A szabályok könnyen válhatnak vég nélküli marakodás forrásává. Néhány Játékmaster azt szereti, ha a játékosok nem ismerik az összes szabályt, mert "Ha ismerik az összeset, csak vitatkozni fognak, ha ők másképp értelmezik." Az ilyen helyzetek elkerülése végett a szabályok értelmezése legyen a Játékmaster feladata. Amit ő eldönt, az úgy van – függetlenül a szabályoktól. Természetesen lehet értelmesen megvitatni a szabályokat, de nem szabad megengedni, hogy a szabályokon való marakodás tönkretegye a játékot.

Ez azt feltételezi, hogy a Játékmaster legalább az általa használt szabályokat jól ismeri. Teljesen szabadon alkothat, változtathat vagy törölhet szabályokat, addig, amíg értesíti a játékosokat a dolgok állásáról. Ha a játékosok beleegyeznek, a Játékmaster hébe-hóba csalhat is egy kicsit; így az értelmetlen halál

elkerülhető, akárcsak a végzetesen rossz dobások. Te magad dönts el, hogy a szabályok illetően megkerülését engedélyezed-e a csapatban. Egy teljesen objektív Játékmaster, aki pontosan követi a szabályokat, szintén előnyös lehet a játék szempontjából. Az, hogy a pontos tervezés és végrehajtás ellenére is történhet hiba, csak növeli a feszültséget.

Ha inkább a szerepjátékra helyezed a hangsúlyt a képzettségek és a harc helyett, teljesen elhagyhatod a szabályokat. A Játékmaster szabadon eldöntheti, hogy mi történik egy adott helyzetben.

## Feszültség

A kalandok lehetnek humorosak, izgalmasak, akciódúsak vagy félelmetesek. Egyazon kaland is tartalmazhat különféle hangulatokat. A legfontosabb, hogy mindig kell lennie valamilyen hangulatnak. Ez teszi a játékot érdekessé.

A feszültséget a nemjátékos karakterek, a környezet és a történet teremti meg. A váratlan események és a kiszámíthatatlan sztori igazi kihívást nyújthat. A játékos karakterek sosem lehetnek biztosak abban, hogy pontosan mi is történik, valójában mit is tesznek és ez végsősoron kinek előnyös. Mindig hagyd őket bizonytalanságban.

A **Kult** részben az üldözési mánián alapul. A karakterek vegyék észre, hogy láthatatlan, rosszindulatú erők használják őket; hogy semmi sem az, aminek látszik; hogy tetteik beláthatatlan következményekkel járhatnak. A "nyomozós" kalandok jó alkalmat adnak a feszültségkeltésre és az akcióra. Amikor a karakterek keresnek valamit, aggódnak valami miatt és az igazságra utaló nyomokat keresnek, nem fognak unatkozni.

Ha a karaktereket üldözik és fenyegetik, az is a feszültségkeltés egyik módja. Ne hagyd, hogy sokat tétovázzanak a történetben; dobd be a rosszfiúkat bombákkal, tartsd feszültségben a játékosokat.

Az irracionális és elképzelhetetlen események zavart és izgalmat keltenek. A tér és az idő torzulhat. A karakterek személyisége változhat – lehet, hogy találkoznak legrosszabb rémálmaikkal. Az pedig szörnyű lehet...

## Akció és Harc

A feszültség nem minden. Még ha a játékosok rejtélyeket oldhatnak meg, változhat karakterük személyisége, ellenségek üldözik őket, még ilyenkor is lassúvá és unalmassá válhat a játék. Ilyenkor van szükség némi akcióra. Az akció lebonyolításánál nem a játékosok szabják meg a játék menetét. Mozogj egy picit gyorsabban annál, amit még kezelni tudnak. Vidd őket meglepő helyzetekbe, és ne adj több időt a játékosoknak a gondolkozásra, mint amennyi a karaktereknek lenne.

A lehető legtöbb játékot valós időben lebonyolítani egy jó módszer a dolgok mozgásban tartására. Ne engedd, hogy a játékosok öt percig üljenek és vitakozzanak azon, hogy a híd alatt vagy fölött repüljenek át a helikopterrel. Három másodpercük van a döntésre, ha késlekednek, nekiütköznek a hídnak. Bumm.

Néhány trükk használható arra, hogy akciólehetőséget teremts. Az üldözések mindig gyorsak, hacsak nem fulladnak kockadobálásba vagy szabálymegbeszélésbe. Bizonyosodj meg arról, hogy minden játékos látja elméjében az üldözést. Élénken írd le a történéseket. Hagyd, hogy váratlan dolgok történjenek.

Hatékony, ha a játékosokat végig szorítja az idő. Siettesd a karaktereket. A játékosoknak azt kell érezniük, hogy a helyzet már-már kicsúszik az irányításuk alól.

Ne gondold azt, hogy a harc automatikusan gyorsaságot és akciót jelent. Éppen ellenkezőleg; nehéz a harcot érdekessé tenni. Mindig a túl sok dobálás és a túl kevés szerepjáték felé hajlik. Mivel életek forognak kockán, szükséges a kockadobás – de gyorsan bonyolítsd le azokat, vagy a harc egy elvont sakkjátszma lesz. Nagyon jó Játékmester kell ahhoz, hogy egy harc életszerű legyen. Az erőszakos helyzetek véresek, rémisztők és idegfeszítők. Ha ezeket az érzéseket képes vagy felkelteni a játékosokban, a harci jeleneteid izgalmasak lesznek.

Próbáljátok a harcot kijátszani. Ordíts, amikor támadsz, kiálts fájdalmasan és zuhanj el, amikor megsérülsz. Biztosíts ki képzeletbeli fegyvereket, célozz, lőj, lengess képzeletbeli kardot. Ez közelebb hozza a harcot a valós időhöz, és a hangulatot is fokozhatja.

Az erőszakos, gyors harc érzésének fenntartása miatt fontos alaposan ismerni a harci szabályokat. Ha eszedbe véted a rendszert, átveheted a játékosoktól a szabályok értelmezését, és csak támadást és sebzést kell dobni. Ez a játékosoknak több lehetőséget ad a szerepjátékra és a képzeletük használatára. Tanuld meg a harcrendszert alaposan.

## Rémisztő hatások

A Kult elsősorban egy horrorjáték. A játékosok legyenek rémültek, vagy legalább egy kicsit nyugtala-

nok. Mindenki, aki látott már egy másodosztályú horrorfilmet tudja, hogy az embereket könnyű megijeszteni. Meglepően sokat lehet átvinni mozikból a szerepjátékba.

Először is, teremts olyan hangulatot, ami könnyen félelmetessé válhat. Játsszatok tompított fény vagy gyertyafény mellett. Tegyé fel valamilyen hangulatzenét. Horrorfilmek zenéi különösen jók lehetnek ekkor – a "Re-animator" zenéjének kétórás hallgatása után a legtöbb ember meglehetősen ijedős lesz. Vannak azonban más hangulatzenék is, pl. Orfftól a *Carmina Burana*, Angelo Badalamentitől a *Twin Peaks* zenéje, vagy gregorián dallamok.

Ezt folytasd a játékban is. A sötétség mindig működik: rettetetes dolgok rejtőzhetnek benne. A hatalmas, kihalt épületek is hatékonyak. Szűk helyek, folyosólabirintusok vagy gyárak, ahol a rémület ott leselkedhet minden sarok mögött. Ha az alaphangulat megvan, bedobhatsz olyan horrorfilmes hatásokat, mint pl. a plafonról eléjük zuhanó hulla, a mögöttük bevágódó ajtó, a fejük mellett a falba vágódó balta, látható ok nélkül lezuhanó tárgyak, láncfűrészcsőrültek, akik könyörtelenül üldözik a karaktereket. Beesni egy szobába, ami rothadó testrészekkel van tele, álarcos gyilkosok üldözik őket földalatti járatokban, akár a patkányokat, ahol minden kijárat le van zárva...

A rémület akkor működik legjobban, ha fokozatosan erősödik. Pusztán egy sejtetéssel indíts, hogy nincs minden rendben. Legyenek apró jelek, amik arra utalnak, hogy nincs minden rendben: becsapódó ajtók, rossz helyen lévő tárgyak, rejtélyesen eltűnő emberek. A feszültség tetőfokra hág, pont mielőtt valami történne, amikor mindenki tudja, hogy a professzor holtteste valahol a házban van, egy szekrényben vagy a zuhanyszobában. És a gyilkos rájuk vár... valahol.

Használj a játékosok saját képzeletét. Semmi sem olyan undorító, mint az elmédben megjelenő képek. A játékosok saját elképzelése Schneider doktor rothadó arcáról sokkal rémisztőbb, mint bármi, amit szavakkal leírsz.

A horror működése jól ismert az írók és filmkészítők előtt. Alább felsorolunk néhány példát, amit használhatsz. A rémületes helyzetekben gyakran feltűnnek:

- ◆ Magányosság és elszigeteltség. Egyedül lenni egy elhagyott, régi házban vagy a sötét erdőben sokkal ijesztőbb, mintha társaságban lennél. Még rosszabb, ha a telefonok sem működnek.
- ◆ Senki sem hisz neked. Tudod, hogy valami rettetetes fog történni, megpróbálsz figyelmeztetni az embereket, segítséget kérsz, de kinevetik örült képzelgéseidet, vagy bolondokházába zárnak.

- ◆ Nincs kiút. Nem tudsz elmenekülni. Az összes ajtó beragadt. Csapdába estél, mint egy patkány, és emelkedik a vízszint! Tehetetlen áldozatnak lenni egy végzetes helyzetben nagyon rémisztő lehet.
- ◆ Megszokott, hétköznapi helyzetek, amik hirtelen félelmetessé válnak. A másik nem egy vonzó képviselőjével bújsz ágyba - és hirtelen egy rothadó hullát tartasz karjaidban!
- ◆ Fordulat. Egész éjjel a szobádban vagy, mert valami az ajtót kaparja. A hang megszűnik. Puskával a kézben leosonsz a lépcsőn, és kinézel az ajtón. Megkönnyebbülésre nem látsz semmit. Becsukod az ajtót... és meglátod a karomnyomokat az ajtó belső oldalán! Bármilyen is csinálta őket, végig a házban volt – és valószínűleg még most is bent van! Bármely helyzet, amelyben hirtelen rádöbbsz, hogy a helyzet teljesen eltér attól, amit elképzeltél, rettenetes. A megbízható dolgok ellened fordulnak. A kedvenc háziállatod vadul rádtámad, és kénytelen vagy megölni. A kocsid felgyorsul, amikor a fékre lépsz. A telefon működik, amikor más akarja használni, de te csak sziszegést hallasz.
- ◆ Megállíthatatlan ellenfelek. Megölted az ellenfeled, elégetted a testét, és tonnányi beton alá temetted... csak hogy másnap ismét találkozz vele. Gonosz vigyor: "Visszajöttem!".

## Nemjátékos karakterek

Jó ötlet úgy játszani a kalandokat, mintha akkor és ott történnének, nem pedig csak elmesélni, mint egy filmet. Játszd ki az NJK-kat. Azonosulj a szereppel, válj egyé a személlyel, akit alakítasz. Grimaszolj, használd az egész testedet. Túlozz el egy kicsit az NJK-k jellemzőit. A játékosoknak általában hetek állnak rendelkezésükre, hogy egyéniségekké formálják a karaktereiket. Másrészt neked csupán percek alatt kell kidolgoznod az NJK-kat, ahogy a játékosok találkoznak velük. Egy túlzottan finomra hangolt játékban minden NJK hasonlít egymásra. Túlozz egy kicsit, hogy segíts a játékosaidnak megérteni, hogy milyen személlyel beszélgetnek. A kis túlzás a humorizálás szempontjából is segíthet.

Használd az NJK-kat, hogy információt adjanak át a játékos karaktereknek. Ez teszi a játékot igazi szerepjátékká. Ha minden adatot számítógépekből, könyvtárakból és nyomokból szereznek, a játék sokkal inkább egy számítógépes kalandjátékra fog hasonlítani. Az emberekkel való kapcsolat fontos, így a játék valószínűleg érződik.

Amikor NJK-kat alkotsz, találd ki nekik személyiséget, jegyezd fel azokat. Nem elég, ha csak egy taxifőrt, vagy aktakucacot alkotsz, aki csak a munkáját

végzi. Legyenek egyéniségek, önálló vonásokkal. Így eljátszani is könnyebb lesz őket.

Ne tétovázz a hosszú beszélgetések kijátszásával. Gyakran éppen ezek a játék legszórakoztatóbb részei, ha a Játékmester és a játékosok tudják, hogy mit csinálnak. Egy kitartó Játékmester a legvisszahúzó-dóbb játékost is be tudja vonni, úgy, hogy az NJK-k sokat beszélnek az illetővel.

## A környező világ

Írd le a játékosoknak a környezetüket. Ha tudják, hogy környezetükben hogy néznek ki a dolgok, könnyebben azonosulnak karaktereikkel. Sokkal nehezebb olyasvalakit eljátszani, aki a bizonytalan semmiben lebeg. A környezetről szerzett jó mentális benyomás jó kiindulási alapot nyújthat. Használd a többi érzékszervet is: ne feledd a szaglást, hangokat és ízeket.

A környezet jó leírásával elkerülhetők az olyan félreértések is, mint pl. a "Mi az, hogy nem nyár van! Sosem mondtad, hogy kint hideg van!". Alkosd meg elmédben a leírt hely képét. Idézd fel a színeket, formákat, szagokat, zajokat és légkört, és írd le élénken, hogy játékosaid is el tudják képzelni. Ilyen módon egy horrorkalandban jól lehet feszültséget teremteni.

De ne vidd túlzásba! A játékosok maguk is akarnak játszani, beszélni, gondolkodni. Nem érdeklik őket tízperces magyarázatok lényegtelen részletekről, amiket a karakterük valószínűleg észre sem venne. Metropolisz 100 leghíresebb épületéről szóló félórás beszámolódra sem kíváncsiak.

## A kaland

A kaland a legfontosabb tényező mind közül. Ha semmi szórakoztató, vagy érdekes nem történik, a játékosok unatkozni kezdenek. Kevesen akarják átélni a szibériai tajga telének unalmát (bár vannak kivételek), a legtöbben azt akarják, hogy az események haladjanak előre.

Ne hagyj az eseményszálakat a játékosokra. Ők hajlamosak saját, kényelmes tempójukat használni, és az mindig túl lassú. Pörögjenek az események, hogy mindig nehéz, vicces vagy félelmetes helyzetben legyenek, ahol gyors döntések szükségesek. A karakterek személyiségekké fejlődhetnek, ha gyors cselekvésre és döntéshozatalra kényszerülnek. A játék világa ugyanúgy formálja a karaktereket, ahogy ők a világot.

Ez nem azt jelenti, hogy ki kellene kényszerítened dolgokat. Egy gyors kalandban lehet idő hosszú, fárasztó megbeszélésekre, vad vitákra és sok szerepjátékra – egészen addig, amíg a karakterek, és nem a játékosok teszik.

A kaland lehet előre felépített vagy improvizált. A kezdőknek inkább az előre kitalált sztorikat ajánljuk. Nagyon kevés embernek van ösztönös tehetsége az improvizáláshoz – ez sokkal inkább a gyakorlatból fakad.

Az előre kitalált kaland nem azt jelenti, hogy a Játékmesternek kell megszabnia a karakterek cselekedeteit. Azok a saját életüket élik és azt csinálnak, amit csak akarnak. Ha nem úgy tesznek, ahogy számítottál rá, akkor neked kell alkalmazkodnod és meg kell változtatnod a kalandot, hogy hozzájuk alkalmazkodjon.

Mindig próbáld megfigyelni, hogy a játékosok hogy érzik magukat. Ha unatkoznak, zárd rövidre a hosszas, vontatottabb részt, és vágj be egy pergő mellékszálba. Ha a játékosok szeretik eljátszani a lassú eseményeket, adhatsz azoknak nagyobb teret.



Ha a karakterek olyasmit tesznek, ami veszélyezteti a kaland egészét, tereld vissza őket a helyes irányba. Használj egy NJK-t információforrásként, vagy dobj be egy akciójelenetet, ami a kívánt hely felé mutat. Ha a játékosok nem jönnek rá a megoldásra, segíts nekik egy kicsit. A szerepjáték nem túl izgalmas, ha megakadsz. Azonban ne feledd, hogy a terelés finom és diszkrét legyen; a játékosoknak végig azt kell éreznük, hogy ők irányítják karaktereiket.

Még ha van egy teljes részletességgel megírt kalandod, akkor is alaposan kidolgozott NJK-k és helyszínek szükségesek. Ha ezeket odafigyelve alkotod meg, könnyen történhetnek érdekes és izgalmas események.

## A játékosok

A játékosoknak szórakozniuk kell. Ez a Játékmesterek Egyes Számú Szabálya. Ha számodra a játékosok csak akadályt jelentenek a jó kaland szempontjából, akkor elfelejtetted a játék fő célját. Együtt kell játszani a játékosokkal, nem ellenük.

Ne moralizálj a játékosok akciói miatt. Nem a te feladatod eldönteni, hogy mi a "helyes". A játékosok játsszák el szerepüket. Ha hihető személyiséget alkotnak, jó munkát végeztek. A karakter lehet ostoba vagy durva – az mellékes.

Előfordulhat, hogy a játékos karakter képtelen megtenni azt, amit a kaland szempontjából meg kellene tennie. Az ok lehet az, hogy a karakter sosem tenne olyasmit. Egy buddhista szerzetes nem fog zsoldosnak állni; ha mégis, úgy a játékos rosszul játssza a karakterét. Ilyen esetekben a Játékmesternek át kell alakítania a kalandot, hogy mégis működjön.

Ne büntesd a karaktereket az ostoba viselkedésért halállal, vagy megmagyarázhatatlanul durva dolgokkal. Kövesd a történet szálaikat, és ha változtatsz rajtuk, azt azért tedd, hogy a karaktereknek segíts – végül is ők a történet hősei. Izgalmas, ha komoly ellenállással és nehéz feladatokkal találkozhatnak. A boldog befejezés azonban általában boldog játékosokat eredményez.

Ügyelj ezekre a dolgokra kezdő, vagy egymást nem ismerő játékosok esetében! Ne vidd a karaktert zavaró helyzetbe, amíg nem ismered elég jól a játékost ahhoz, hogy tudd, képes-e kezelni a helyzetet. A tapasztalt, egymást ismerő játékosok könnyebben elfogadják karakterük halálát, vagy azt, ha szörnyű dolgok történnek velük. Azonban ha valóban szörnyűségek fognak történni a karakterekkel, jobb, ha tapasztalt, egymásban megbízó és egymást ismerő játékosaid vannak.

A rossz szerepjátékot küszöböld ki. A játékosoknak ne adj lehetőséget, hogy elhúzzák a megbeszéléseiket. Játszad ki velük a szerepeiket. Ne használjanak olyan információkat, amikkel a karaktereik nem rendelkeznek. A rossz játékosoknak szükségük lehet segítségre a jó szerepjátékhoz. Egy lassú játékos megmozgatásának legjobb módja, ha a többi karakter sokat beszél hozzá. Ez arra kényszeríti, hogy kijátssza a karaktert, és remélhetőleg segít majd legyőzni féltékenységét, és élvezni a szerepjátékot.

Kerüld el a győzelemre való törekedést. Egy szerepjátékban nincsenek győztesek és vesztesek. Néhány játékos kétségbeesetten próbál sikert elérni karakterével, még a szerepjáték rovására is. Ez halálos csapás azoknak, akik tényleg a karakterüket akarják kijátszani. A játék szerepjáték helyett stratégiai és taktikai megfontolások, trükkök és esélylatolgatások zűrzavarává válik.

Ha minden játékos így játszik, és jól szórakoznak, akkor minden rendben van. Azonban ha egyvalaki megpróbál optimalizáltan, a lehető legnagyobb hatékonyságra törekedni a játékban, az elűzheti azon játékosaidat, akik egyszerre erős és gyenge oldalakkal rendelkező karaktereket szeretnének alakítani. Azok a játékosok, akik győzni szeretnének, foglalkozzanak inkább táblás stratégiai játékokkal, ahol a teljes győzelem valóban lehetséges.

Adj időt játékosaidnak a szerepjátszásra. Általánosságban hagyd a karaktereket addig beszélni, amíg lehet. Hadd térjenek el a kaland tárgyától, ha élvezik. Néha ahhoz hasonló epizódok a legjobbak a kalandban, mint amikor összetűzésbe keverednek a faluban a helybeliekkel, vagy tevét próbálnak venni és az egyiptomi vezető elcsábítja az illetőt. Mihelyt azonban a játék kezd fakulni és lassulni, a Játékmester avatkozzon közbe.

Ne engedd, hogy össze nem illő karakterekkel alkossák a csapatot. Vicces lehet összeállítani egy olyan csoportot, amiben egy palesztin aktivista, egy fanatikus cionista, egy latin-amerikai macho és egy harcias feminista van – de komoly a veszély, hogy még a kaland előtt végeznek egymással. Ha a karakterek ilyen, belső feszültségekkel terhelt csapatot akarnak alkotni, adjanak jó magyarázatot arra, hogy miért működik. Más kapcsok kellene, amik összetartják őket. Ésszerűtlen azt elvárni, hogy pusztán a Játékmester tartson össze egy csapatot.

Minden játékos vonj be a játékba. Egy erős akaratú ember könnyen rákényszerítheti akaratát a többiekre. Senki nem szereti, ha parancsolgatnak neki, így erre ügyelj, és lehetőleg fojtsd el. Ha egy játékos túrhetetlen mértékben parancsolgató, az NJK-k forduljanak kifejezetten a többi karakterhez, ez esélyt nyújt azoknak, hogy megszólalhassanak.

Minden játékosnak adj lehetőséget, hogy hallassa a hangját. Ha a karakterek között kialakul egy rangsor, valaki átveszi a vezetői szerepet, ne feledd, hogy ez csak a karakterekre, és nem a játékosokra vonatkozik.

## **Összekapcsolt kalandok**

Általánosságban szólva előnyös, ha egyazon karakterek több kalandon keresztül játszanak együtt. Ez időt ad a karaktereknek a fejlődésre. Jó ok a

karakterek életben tartására – egyre élvezetesebb lesz a játék, egyre közelebb kerülnek a karakterek és a játékosok, minél régebb ideje vesznek részt a játékban.

Az alkalmasint több évet felölelő kalandfüzerekben a játékosoknak több idejük van megélni karaktereik fejlődését. Mindig hagyd, hogy a karakterek befolyásolják a világot – és az is őket. Ha valami kivételesen tesznek, legyenek híresek vagy hírhedtek. Szerezzenek barátokat és ellenségeket. Érje utol őket a múltjuk, és hébe-hóba keveredjenek miatta bajba.

Több kalandot közös téma köthet össze, ami egy nagy történet részévé teszi őket. A közös témának nem kell túl erősnek lennie. A fontos az, hogy a karakterek természetesen lépjenek át egyik kalandból a következőbe.

A karakterek körüli világ élje a saját életét, ne legyen statikus hely, amit csak a karakterek kavarnak föl. Nem csak az ő kedvükért lett megteremtve. Nem az ő képességeik és vágyaik szerint készült – csak létezik, és alkalmazkodni kell hozzá. Az események megtörténnek, a világ fejlődik, a karakterekkel vagy nélkülük. Ők ehhez vagy csatlakoznak, vagy csak félreállnak és nézik.

Ez nem azt jelenti, hogy a világ véletlenszerűen változik. A változások a történelem medrében folynak, és a világnak következetesnek kell lennie, vagy a karakterek nem fogják tudni, hogy hol vannak. Egy következtelen világban lehetetlen játszani.

A hosszú kalandfüzerek olyan eseményekbe sodorhatják a karaktereket, amelyeket nem lehetne egy-két játékkalomból lejátszani. Egyre mélyebbre és mélyebbre hatolhatnak egy nagy titokba. Fokozatosan ébrednek rá, hogy az általuk üldözött kis csoport egy világméretű összeesküvés részét képezi.

Az ilyen hosszú sztorikban ne csak olyan események legyenek, amik közvetlenül kapcsolódnak a fő történelethez. A mellékszálak és hamis nyomok élvezetesebbé és változatosabbá tehetik a játékot.

A játékosok jobban fogják érezni magukat a világban, ha a karaktereiknek van egyfajta otthona; egy fix hely. Hagyd, hogy házakat vegyenek, klubokba lépjenek be, beleavatkozzanak a politikába és intrikákba. Ez helyet ad nekik a világban, és az egész világ kalanddá válik, anélkül, hogy állandóan a Játékmesternek kellene közbeavatkoznia.

**“Nemcsak, hogy háborgattam drágalátos  
angyalaidat, de széttéptem selymes  
szárnyaikat, és ittam mennyei vérükből.”**

***– R.J.M. Lofficer***



REVE

Az Igazság



**“Rémálmok! Emlékezz a rémálmokra!**

**A kezemben penge ...**

**PENGEPENGEPENGE ... Kövér kék vénák ...**

**NEM! Rémálmok ... Nem valóság! Nem valóság!**

*– Alan Grant/John Wagner*



# A hamis világ

**M**egdöbbenő felfedezés volt az érzékeléskutatás terén. Bizonyos ultrabang-frekvenciák megváltoztatták az önkéntes kísérleti alanyok látásképességeit. Színérzékelésük megváltozott. Új formákat láttak, sőt, néhányan egy negyedik dimenziót is érzékeltek a szobában. Szenzációs volt. Éppen befejeztem egy beszélgetést a témáról a *Medical Science Journal* szerkesztőjével, amikor a feketébe öltözött férfiak megje-

lentek az irodámban.

Késő éjszaka jöttek, amikor én voltam az egyetlen az épületben. Három férfi, sötét öltönyben. Átlagos embereknek látszottak, valami mégis volt bennük, amitől reszketve, meredten ültem az asztalomnál, míg ők bezárták az ajtót, behúzták a függönyöket és felhangosították a rádiót.

Egyikük zongorahúrt húzott elő, és lassan körémtekerte, annyira szorosan, hogy moccan-

*ni sem tudtam a székből. A búr a testembe vágott, vérben ázó cafatokra szaggatta az ingemet. Alig éreztem a kint. Acélkarok fogták a nyakamat és verték péppé a fejemet az asztallapon. Szétverték a számítógépeket, kitépték az összes papírt az iratszekrényekből és elégették azokat. A szoba füsttel telt meg.*

*A világ megfordult körülöttem. A füstön*



valóság hazugság. A világ, amit látunk, csak arra szolgál, hogy elrejtse egy nagyobb és félelmetesebb valóságot. Az érzékeink nem elég élesek ahhoz, hogy észleljék a valós világot. Elménk túl sérülékeny ahhoz, hogy elviselje a külső valósággal való szembesülést. Így tudat alatt félretesszük az érzékelt információk zömét, és csak azt látjuk, ami nem zavar minket túlzottan nagy mértékben.

A világunk egy nagyobb valóság része; nem teljesen hamis, csak hiányos. Valószínűleg nem egy igaz valóság létezik, hanem több, és ezek a szabályok a valóságnak csak egy töredékét írják le. A városaink Metropolisz, az időn és téren túli hely, az összes város alapjának csendes hátsó udvarai. Metropolisz az emberiség szülőhelye, kanyargó utcák, kő és acél felhőkarcolók végtelen városa, melynek zöme számunkra láthatatlan. Nagyvárosainkban csak a legártalmatlanabb részei pillanthatók meg. Temetőink és haláltáboraink szintén egy nagyobb valóság részei, a pokol előszobái, ahová egyébként csak a halálunk pillanatában juthatnánk.

Mivel csak az események töredékét érzékeljük, gyakran képtelenek vagyunk megérteni a világ működését, az okot és okozatot. Egy autóbalesetet látunk, holott a sofőrt azghoulok kergették halálba, vagy tudat alatt egy átoktól igyekezett megszabadulni. Tűz üt ki a cigányoknál, és mi egy piromániást vagy rasszistát keresünk, aki ezt tehette, holott a mi idegengyűlöletünk tépte fel a valóság szövetét és engedte be a pokol lángjait.

A mi elménk és érzékeink tartják fenn az illúziót. Ha új módon kezdjük látni a világot, észlelhetjük az addig elrejtett dolgokat. Erre csak kevesen képesek, legtöbbször megőrül, ha túl kell látnunk a mentális korlátokon.

Néhány hely és helyzet akaratlanul is arra kényszerít, hogy lássuk az igazságot. Ahol a legszörnyűbb dolgok valóságosak, kínzókamrákban, haláltáborokban és elmeegyházokban az illúzió szertefoszlik,

*keresztül valami olyasmit pillantottam meg, ami nem az irodám volt. Kivonszoltak az ajtón, végig kanyargós, szűk járólapokon és létrákon oda, ahol a liftnek kellett volna lennie, és kinyitották az ajtót, ami mögött az üres liftakna ásított. A mélység vibara üvöltött a fekete, végtelen semmibe, ami alattunk látszott. Lelőktek, és bolttestem a lángokba zúbant.*

és átlátunk a hazugságokon. A gyilkosság, háború, betegség és szélsőséges érzelmek szintén tisztánlátásra kényszerítenek.

**Megjegyzés:** ez a **Kult** kozmológiájának leírása. Saját világunk torz változataként teremtettük meg képzeletbeli világunkat, mert így könnyebben lehet szörnyű kalandokat és rémisztő élményeket átélni. Szeretnénk kijelenteni, hogy az alábbiak pusztán a fantázia szüleményei, egy szerepjáték világa, és semmi több.

## Az emberiség fogsága

*“Valaha az emberek istenek voltak. Tisztán láttunk, és képesek voltunk cselekedni. A Teremtő azonban ellopta istenségünket, és elzárta érzékeinket.”*

*“Vakok lesztek az igazságra, csak azt látjátok, ami hamis. Hatalmatok ikerlelketekbe száll, és soba többé nem lesz részetek, mondá a Teremtő, és a valóság börtönébe zárt minket. Bukott angyalok vagyunk, bajtörötték egy hamis valóságban, amely még fogságunk tényét is elrejti előlünk. Évezredekig azt hittük, egyszerű balandók vagyunk, akiket felsőbb hatalmak uralnak. Rövid életet éltünk, és elviseltük az égő purgatóriumokat anélkül, hogy valaha is az Igazságról kérdeztünk volna.*

– Theodor Mimesis “Emberi gnózis”

Az emberiség nem volt mindig tudatlan. A történelem hajnala előtt olyan érzékeink voltak, amik képesek voltak a teljes valóságot érzékelni. Istennek születünk, uralkodtunk az anyag fölött. Földi létezésünk, és a valóság érzékelésének elvétele fogság. Azon kevés ember, akik képesek az illúziókon átjutva elérni a való világot, visszanyerhetik istenségüket.

A valóság érzékelésének számos módja van. A leggyakoribb a Teremtő köré összpontosul. Ő vakított meg és börtönzött be minket régen. Bezárt minket abba a valóságba, amit most érzékelhetünk, és láthatatlanná tette Metropolisz legnagyobb részét. Senki sem tudja, miért. Senki sem tudja ki volt a Teremtő, vagy hogy létezik-e még.

Néhányan azt mondják, ő teremtette a világot, vagy legalábbis a mi kis részünket, és Alkotónak nevezte magát. Talán azért korlátozott minket, mert a hatalmát veszélyeztettük. Talán megszegettük valamilyen szabályát. Talán a Teremtő ember, aki saját fájában veszélyt látott. Bármi legyen az ok, átkot helyezett a testünkbe, egyenesen a génjeinkbe; egy átkot, ami korlátozza a látásunkat. Mostanáig keveseknek sikerült megtörni az átkot. Segítői, az arkónok és lictorok segítségével a Teremtő tudatlanságban tartott minket. De változnak a dolgok.

E világfelfogás szerint a Teremtő a 18. század vége felé elvesztette az uralmat a börtönünk felett. Gondosan megtervezett hiedelemrendszerei megkérdőjeleződtek. A következő száz év alatt az összes régi világnézet összeomlott. A számos teremtésmítosz, amiket a Teremtő alkotott, félre lett dobva. Egy utolsó, kétségbeesett kísérletként az emberek tudatlanságban tartására az arkónok megalkották Darwin fajelméletét, mint az ősi mítoszok fejlettebb példányát. Ennek kellett eredetet adni az emberi fajnak, hogy az ne kutassa a múltját. A mítoszok helyett az új hiedelemmel, a tudománnyal akartak minket megvakítani.

De ez nem működött. A 20. század elején a bukás nyilvánvaló volt. A Teremtő eltűnt, elmenekült, vagy meghalt. Senki nem emlékezett, hogyan vagy mikor. Egyre többen kérdőjelezték meg a valamikori létezését is.

A növekvő városokban Metropolisz egyre több része lett látható. A nyomornegyedekben és a duzzadó gyártelepeken újra megteremtődtek az emberiség ősi körülményei – a sötét, nyüzsgő város. Egyre több hely van, ahol átláthatunk az illúziókon és átléphetünk Metropoliszba. Részben visszanyertük képességünket, hogy átlássunk az illúziókon, de ez hatalmunk hiánya miatt inkább rémisztő. Közülünk legtöbben inkább a hazugságban éltek, és megtagadták Metropoliszt.

A halálon túl, Infernóban Astaroth fölébredt. Ő volt a Teremtő sötét ikertestvére. Kereste testvérét, de csak elhagyott paradicsomokat talált, zavart, céltalan szeráfokkal. Poklot pokol után kutatott át, de csak port és henyélő halálangyalokat talált. A hit halott volt. Az emberek megteremtették saját poklaikat. Astaroth összeszedte kárhozottakból álló légióit, fizikai alakot öltött, és belépett a világunkba a Teremtőt keresve, aki nélkül nem létezhet. Astaroth saját

hatalmát veszélyben érzi az emberek ébredése miatt. Egy apokaliptikus háborúra készül, ami visszataszít minket a tudatlanságba. Tábornokai Afrika, Kelet-Európa, Latin-Amerika és a Közel-Kelet titkos helyein gyűjtik seregeiket. Ő maga kétségbeesetten folytatja a Teremtő keresését.

Nem ő az egyetlen, akinek felkeltette érdeklődését a felébredő emberiség. Az arkónok és a számtalan lictor több évezredig őrködött fogságunk fölött. Ők egykor a Teremtőt szolgálták, de mostanra uruk eltűnt.

Amikor a Teremtő eltűnt, az arkónok harcolni kezdtek egymással a kozmosz vezetéséért. Ebben a kaotikus harcban négyük megsemmisült vagy elűzött. Így már csak hatan élnek Metropolisz sötét fellegréiben, ahol vég nélkül áskálódnak egymás ellen.

A lictorok vagy tovább dolgoznak az emberiség tudatlanságban tartásán, vagy csatlakoznak Astarothhoz az Apokalipszis előmozdításában. Az arkónok irányítják a saját lictoraikat, és belharcaikban használják fel őket. Astaroth poklainak halálangyalai szakítottak urukkal. Belépnek a világunkba, hogy megalkossák saját purgatóriumaikat. Otthontalan szeráfok menekülnek világunkba a pusztuló paradicsomokból.

Tudunk az arkónokról, lictorokról és halálangyalokról, mert történetük összefonódik a miénkkel. Közel éltek hozzánk, éppen a láthatón túl. Azonban más lények is erre néznek. Néhányukra emlékszünk a mítoszokból, mások ismeretlenek, néhányukat fel sem foghatjuk. Céljaik változók. Vannak, akik fel akarják nyitni a szemünket, hogy lássuk a valóságot, mások ezt akarják meggátolni. Vannak, akik játékszernek tekintenek minket, vak egereknek, amikkel szórakoznak, majd megölik őket. Láthatóvá lettünk az azghoulok számára, akik hatalmunk idejében szolgálunk voltunk. Most bosszúra vágnak, és élvezik régi uraik megszegyenyülését.

Itt kezdődik a játék. Az emberek nemrég nyerték vissza képességüket, hogy lássák a valóságot, de kevesen használják. A biztos bezártság évezredei miatt nem akarunk tisztán látni. Legtöbbünk becsukja a szemét. Néhányan látnak, és megőrülnek. Páran érzékelik az igazságot, és megpróbálják visszanyerni istenségüket. Addig azonban hosszú az út, és az istenség nem mindig olyan, mint amilyenre számítanak.

## A Teremtő

Senki sem tudja biztosan, hogy ki volt a Teremtő. Valójában kevesen emlékeznek rá egyáltalán. A 19. században kezdett visszavonulni, és a második

világháború óta egyáltalán nem látták. Nem sokkal az eltűnése után az emléke is halványulni kezdett. Mintha maga a történelem írta volna újra magát, olyan formában, amilyen akkor lett volna, ha a Teremtő sosem létezik. Metropolisz lakói közül csak Astaroth, az arkónok, néhány halálangyal, anacalypsok és a valóságunkon túli lény emlékszik rá.



Az emberek azok között vannak, akik emlékeznek a Teremtőre, talán mert történelmünk annyira közel áll hozzá. Az emberek a Teremtőt emberi alakban képzelik el, általában férfiként, néha nőként. Emberek tűnik cselekedeteiben és érzelmeiben. Emiatt sokan arra gondolnak, hogy valójában ember volt, aki bebörtönözte saját fajtát, hogy egyedül uralkodhasson. Azonban az emberek között is egyre többen kérdőjelezik meg azt, hogy egyáltalán létezett.

Metropolisz központjában van egy négyzet alakú, több mérföldes lyuk a talajban, amit a Mélységnek neveznek. Azt pletykálják, hogy itt állt a Teremtő palotája. Az arkónok és a lictorok elmondhatják, hogyan uralta a Teremtő a kozmoszt a palotájából, ami egyszerre létezett minden világban. Az emlék azonban gyorsan halványul, és csak Metropolisz legerősebb lakói emlékeznek, hogy milyen volt a fellegvár.

Sok kíváncsi lény szállt alá a Mélységbe a Teremtőt keresve, de csak Astaroth tért vissza. Létezik egy misztikus emberi csoport, a Keresők, akik minden eszközzel meg akarják találni a Teremtőt. Két expedíciót küldtek a Mélységbe, mindkettő eltűnt. Hatalmas adatbázisaik vannak, amiket arra használnak, hogy a Teremtő utolsó feltűnéseiből következtessenek pillanatnyi hollétére.

## Inkarnációk

A világunkban megjelenő lények közül néhány Inkarnáció. Valós létezésük máshová köti őket, Metropoliszhoz vagy Infernóhoz. A lény, akivel találkozunk, csak az eredeti egy aspektusa, ugyanúgy, ahogy világunk is csak egy aspektusa Metropolisznak és Infernónak.

Egy Inkarnáció az igazi lény képességeinek csak töredékével rendelkezik. Látható alak öltése a világunkban korlátozza az erejét. Az inkarnációkat meg lehet ölni, de a lény 24 óra alatt újjáalkothatja fizikai testét egy ember megszállásával és átformálásával. Egy lénynek több inkarnációja is lehet, tehát egyszerre több helyen létezhet.

A legtöbb lény ennek ellenére sem szívesen alkot inkarnációt, inkább szolgálkat küldik ki. Ha egy inkarnációt megölnek, az eredeti lény is sérül. Ha egyszerre több inkarnáció pusztul el, a lény megsemmisülhet, de legalábbis súlyosan megsérül. A tény, hogy Astaroth és a halálangyalai egyidejűleg számos inkarnációval léptek be világunkba, a kétségbeesés jele.

Alább következik Astaroth és a halálangyalok néhány inkarnációjának leírása. Igaz valójuk az Infernóról szóló fejezetben lesz ismertetve, hiszen ott léteznek.

Az arkónok is képesek fizikai alakot öltetni, de ritkán tesznek így. Inkább szolgálkon, a lictorokon keresztül működnek. Egy arkón csak ritkán lesz inkarnáció.

A lictorok és razidok teljesen a mi világunkban léteznek, így nem lehetnek avatárok.

## Lictorok

A Lictorok a börtönőreink. A hagyomány szerint 823,453 létezik, akiket Málkhút arkón alkotott a világ megteremtésekor. Céljuk a mi őrzésünk, és velünk együtt vannak a valóságba zárva.

Amikor a Teremtő eltűnt, zavar támadt a lictorok között. sokan kiélték az embereken frusztrációjukat az évezredek fogságért, mások Astarothhoz csatlakoztak, vagy egy arkón személyes szolgálói lettek.

A mi szemünkben a lictorok embernek tűnnek. Kulcspozíciókat foglalnak el kormányokban, cégekben, tudományos és vallási társaságokban, szektákban, mindig titkon azon dolgozva, hogy az emberiséget tudatlanságban tartsák. Diszkrétan szeretnek dolgozni, de ha kell, gyilkolnak, elméket törölnek, vagy háborúkat indítanak céljaik elérése érdekében.

Az arkónok szinte csak lictoraikon keresztül gyakorolnak hatást világunkra. Az arkónok leírásánál megnevezzük legfontosabb lictoraikat. A lictorokat az arkónok szolgálatára teremtették, és vakon engedelmeskednek nekik.

Azok az emberek, akik képesek átlátni az illúziókon, megpillanthatják a lictorok valós alakját: groteszkül kövér humanoidok, tejfehér szemekkel és áttetsző, szőrtelen bőrrel. A lictorok képesek megmutatni valós alakjukat az embereknek, hogy félelmet keltsenek. Egy lictor valós alakjának látványa rémületes mindenkinek, aki nincs hozzászokva a látványhoz.

Alább következik a lictorok valódi megjelenésének leírása. Emberi álcájában karizmája és kinézete lehet magasabb vagy alacsonyabb is. A többi tulajdonsága nem változik, amikor emberi alakot ölt.

A lictor humanoid, kb. 8 láb magas, és hihetetlenül kövér. Hosszú, kékesfekete körmei vannak, és vastag, kékes nyelve, amit több, mint egy lábnyira kiölthet. A szemeket fehér, filmszerű réteg fedi, nincs sem íriszük, sem pupillájuk. Az orr rövid, a bőr áttetsző, szőrtelen és fehér. Furcsa alakú belsősegek láthatók a has bőre alatt. A külső nemi szervek teljesen hiányoznak.

**Személyiség:** A szenvedély és gyönyör lény. Kínossa fogsága a valóságunkban, ezért a lehető legnagyobb vagyonra és előnyökre törekszik. Könnyen megvesztegethető. Szadista és gyáva – hajlong fölöttesei előtt, kíméletlenül eltapossa az alatta állókat. Retteg az arkónoktól és halálangyaloktól, de az emberek fölött állónak hiszi magát.

---

MOZ	20+2k10 (31)	EGÓ	20+2k10 (31)
ERŐ	20+4k10 (42)	KAR	10+2k10 (21)
EG	20+4k10 (42)	ÉRZ	20+2k10 (31)
MEG	1k5 (5)	MŰV	20+4k10 (42)

---

**Magasság:** 250 cm

**Súly:** 450 kg

**Érzékek:** jók, különösen a szaglás. Infra- és ultralátás.

**Kommunikáció:** beszéd és telepátia

**Mozgás:** 15 m/kör

**Cselekedetek:** 5

**Kezdeményezés:** +19

**Sebzéshónusz:** +9

**Sebtűrés:**

9 karcolás = 1 könnyű seb

8 könnyű seb = 1 súlyos seb

6 súlyos seb = 1 halálos seb

2 halálos seb után pusztul el.

**Kitartás:** 240

**Természetes páncél:** 2

**Erők:** Parancsoló hang, Telepátia, Telekinézis 100kg, 10 m/s, Immunis a tűzre

**Képzettségek:** Egyéntől, társadalmi helyzettől és foglalkozástól függ. Általában tíz 50-es és húsz 30-as szintű képzettség. A lictorok az összes emberi nyelvet beszélnek.

**Támadási módok:** Harapás 20 (krc 1-6, ks 7-13, ss 14-24, hs 25+), 2 karom 25 (krc 1-7, ks 8-14, ss 15-28, hs 29+), Ütés 20, Rúgás 15, Lefogás 15, Átdobás 15, a többi támadás fegyver szerint.

**Mágia:** egy mágikus tan 50-es szinten, az idetartozó varázslatok 30-as szinten. Néhányuknak lehet több is.

## Tiphany Reeder: Tiferet szolgája

Az emberi alakban lévő lictorok példaként írjuk le Tiphany Reedert, Tiferet arkón legfontosabb szolgáját. A többi lictornak hasonló képességei vannak emberi alakban. A képzettségek attól függenek, hogy a lictor hol dolgozik és mit próbál elérni. A lictor általában teljesen emberi alakot ölt, de vannak kivételek, pl. Tiphany nem teljesen emberi tetoválása.

Tiphany kb. 25 éves nőnek látszik. Az 1920-as évek óta tartja fönt ezt az alakját, nem is próbálja elrejtetni, hogy nem öregszik. Alacsony és karcsú, nagyon sötét szemekkel, és csípőig érő, sötét hajjal. Bő ruhákat visel tiszta színekben, és mindig alkalmazottak, csodálók és szeretők egész serege veszi körül. A hátán egy jel látható, ami úgy néz ki, mint egy kivételesen mesteri tetoválás, és egy háromdimenziós, sokszínű hálót ábrázol. Közelebbről megnézve láthatod, hogy mozog.

**Személyiség:** Abszurd módon manipulatív és hiú.

Tiphany mesterien játszik az emberek érzéseivel és éri el, hogy azt tegyék, amit akar. Játsszik a környezetében lévő emberek érzéseivel. Ugyanakkor ügyel kapcsolataira, és fontos emberekhez fűződő viszonyára. A megfigyelő számára úgy tűnik, hogy pusztá szórakozásból tart kapcsolatokat és játszik ki csoportokat egymás ellen. Nehéz a rejtett okait felfedni, pedig ilyenek biztosan vannak.

---

MOZ	30	EGÓ	30
ERŐ	40	KAR	60
EG	30	ÉRZ	30
MEG	40	MŰV	40

---

**Magasság:** 160 cm

**Súly:** 55 kg

**Érzékek:** jók. Éjszakai látás.

**Kommunikáció:** beszéd és telepátia.

**Mozgás:** 15 m/kör

**Cselekedetek:** 5

**Kezdeményezés:** +18

**Sebzéshónusz:** +8

**Sebtűrés:**

7 karcolás = 1 könnyű seb

6 könnyű seb = 1 súlyos seb

4 súlyos seb = 1 halálos seb

2 halálos sebtől hal meg.

**Kitartás:** 180

**Természetes páncél:** 2

**Erők:** Parancsoló hang, Mágia- és auralátás, Telepátia, Telekinézis 100 kg, 10 m/s, Immunitás a tűzre  
**Képzettségek:** Mászás 30, Pisztoly 30, Lopózás 40, Tőr 50, Rejtőzés 30, Tánc 50, Szakma: összes 50, Zenélés: összes 40, Mérgek és drogok 40, Főzés 30, Nyelvek: összes emberi, Rajzolás, festés és szobrászat 70, Értékbecslés 50, Etikett 40, Csábítás 60, Kapcsolatok: összes 50, Éneklés 30, Színészet 40, Harcművészet: Karate, Útés 30, Rúgás 25, Hárítás 28, Kitérés 25, Bot 20

**Támadások:** fegyver szerint

**Mágia:** minden mágikus tan 50-es, minden varázslat 30-as szinten. Képes különféle mágikus tárgyakat készíteni.

**Otthon:** New York, lakosztály a Red Hookban.

## Az Arkónok

Az Arkónok voltak a Teremtő legfontosabb szolgálói, az első lények, akiket teremtett. Maguk az Arkónok azt állítják, már a Teremtő előtt is léteztek, és egy nála hatalmasabb erő kivetülései. Évezredekig dolgoztak a börtönünk fenntartásán. A sok ősi, istenekről szóló legenda az arkónok avatárjait említi. Eredetileg tíz arkón volt, de négyen eltűntek a Teremtő eltűnése utáni harcban. A megmaradt hat verseng most a Metropolisz és a világunk fölötti uralomért. Néhányan fogságban akarják tartani az emberiséget, mások fel akarják szabadítani.

Az Arkónoknak sok neve és alakja van. Gyakran a Kabbala szefirái után nevezik el őket: Keter, Bíná, Gevurá, Tiferet, Necáh és Málkhút.

Az arkónok igaz valója a palotáikban van, Metropoliszban. Egyáltalán nem hasonlítanak az emberre, és legtöbbször számukra felfoghatatlanok. A fellegráknak vannak kapui, amelyek a világunkba vezetnek, oda, ahol a legfontosabb Lictorok vannak. A négy eltűnt Arkón Hokhmá, Heszed, Hod és Jeszod volt. Az ő fellegráik Metropoliszban üresen állnak.

Alább leírjuk, hogy az Arkónok hogyan befolyásolják a világot Lictoraik útján.

## Megtestesülések

Az arkónok ritkán öltenek fizikai alakot avatárként. Ehelyett megtestesülésként, az arkónnak a Föld egy területére gyakorolt befolyásának hatásaként jelennek meg. Ahol Necáh, a Háború és Győzelem Arkónja befolyásol egy területet, ott háborúk és lázongások törnek ki. Ha Bíná, a vallásokat és tradíciókat uraló Arkón manifesztálódik valahol, ott erős vallási fundamentalizmus és az újdonságok, újítások ellenzése lesz az úr. Keter, az Uralom és Hatalom Arkónja erős központi kormányzatként testesül meg. Ezen a módon az arkónok képesek emberekre vagy területekre hatni a politika, vallás, erkölcs és tudomány

befolyásolásával. A megtestesülés nem kis mértékben az arkónnak dolgozó lictorok tevékenységének eredménye. Ezek befurakodnak a terület lakosságának felsőbb vezetésébe, és befolyásolják a változásokat. Azonban az Arkónok maguk is kifejtenek hatást az emberek elméjére.

## Keter

Keter a Vezető, a leghatalmasabb, de egyúttal legpasszívabb Arkón. A Teremtő alatt ő irányította a nemességet és királyi házakat Lictorai és megtestesülései segítségével. A modern kor hajnalán elvesztette hatalmának jó részét és még azóta sem tért magához.

Keter most Metropoliszban tartózkodik, és ritkán avatkozik az emberi ügyekbe. Vannak lictorai a Földön, de inkább megfigyelők, mint hatalomgyakorlók.

Keter földi központja Dortburg, egy kis hercegség, ami a Ruhr-iparvidékbe élkeződik, és valamennyire független Németországtól. Uralkodója Rainier Xavier von Habsburg herceg, a Habsburg területek jogos uralkodója. Középkori kastélya a végsőig kihasznált Ruhr-vidék gyárai között fekszik, és egyúttal kapu Keter palotájába Metropoliszba, ami egy hatalmas, több százezer szobás kastély hihetetlenül magas tornyokkal és földalatti labirintusokkal. Rainier hercegnek kapcsolatai vannak az európai arisztokráciával, és egy modernkori feudális társadalom létrehozásán munkálkodik. Kapcsolatai különösen a brit és orosz királyi házzal erősek.

## Bíná

Bíná a Fekete Madonna. A család, rokonok és csoportok egyén fölötti uralmát pártolja. Ahol ő uralkodik, a hagyomány tévedhetetlen, az újításokat nem tűri. A Teremtő alatt ő uralta Kelet-Európát és Oroszországot, lictorai az ottani uralkodóházak tagjai voltak. Gyakran használta az ortodox kereszténységet, hogy a tradicionalizmust segítse, és néha inkarnációként járt az emberek között, hogy ortodox szentekkel azonosítsák.

A Teremtő eltűnése után támogatta a sztálinista kommunizmust, és magához kötötte a keleti blokkot. A kommunizmus lett volna az emberiség irányításának új módja. A kommunizmus kísérlete a világ többi részének fejlődése miatt elbukott. A 80-as évek során a Fekete Madonna ismét a valláshoz fordult, és istenségként kezdett megtestesülni. Tiszteletére egy hatalmas székesegyház épül Moszkva mellett, ahol egyik lictora ural egy vidéki kúriát, ami kapu Bíná metropoliszi palotájába.



## **Gevurá**

Gevurá a Bíró, a könyörtelen igazságosztó. A Teremtő alatt arra készítette az embereket, hogy szigorú törvényeket alkosson, pl. a mózesi, a római és az iszlám törvénykezést. Lictorai bírók, ügyészek és jogi tanácsadók.

A Teremtő eltűnése után Gevurá vakon ragaszkodott régi feladatához. Minden áron fenn akarja tartani a törvények uralmát, és a "törvény" győzelmét. Elve a szemet szemért. Befolyásosabb szolgálói közé tartozik Giorgio Biotto, egy római katolikus bíboros, aki néhány délolasz tartományban és latin-amerikai diktatúrában bevezette az általa "eredeti bibliainak" nevezett rendszert, amiben megkövezés, csonkítás és halálbüntetés is található. A valódi törvényességet szeretné "újra bevezetni" a világba, és támogatja a törvény-fundamentalista mozgalmakat az USA-ban és Észak-Európában. Igyekszik csökkenteni a politikai testületek és gazdasági szervezetek hatalmát, és növelni a bíróságok és egyéb, megalkuvás nélküli szervezetek befolyását. Biotto bíboros római belvárosi háza egy kapu Gevurá fellegrárába.

Biotto a negyvenes éveiben járó férfi, kopaszodó sötét hajjal. Szigorú, szürke szemei vannak, és mindig nagyon komoly. Múltja makulátlan, alárendeltjeit vaskézzel vezeti.

## **Tiferet**

Tiferet a Pók a hálóban. A Teremtő alatt ő hangolta össze az Arkónok munkáját a világban kapcsolatainak keresztül. Az eltűnés után ugyanezen kapcsolatok tették az egyik legerősebb Arkónná. Senki sem tudja igazán, hogy mi a célja, csak azt, hogy folyamatosan konspirál mindenkivel mindenki ellen.

Tiferetnek több szolgálója van a világban, mint bármelyik másik arkónnak. Számos művész és gondolkodó pártfogója. A Teremtő alatt ő uralta a művészeteket, hogy azokat az emberiség ne használhassa a meneküléshez. Az eltűnés óta elhagyta gátlásait, és a művészi kifejezés minden formáját támogatja.

Tiferet egyik leghíresebb lictora Tiphany Reeder, egy műgyűjtő és esztéta, aki New Yorkban él. Az ő Red Hookban álló stúdiója kapu Tiferet palotájához Metropoliszba. Kiterjedt kapcsolatokkal rendelkezik művészek, bűnözők, drogcsempészek és a felső tízezer között. Fest és szobrászkodik. Műalkotásai megbabonázzák, másik világba küldik vagy megőrzítik azokat, akik megtekintik őket.

## **Necáh**

Necáh a Győzedelmes. A Teremtő alatt elfoglalta az emberiséget a verseny és ellenségeskedés elterjesztésével. Kedveli a háborút és az erőpróbák minden

formáját. Necáh számára a küzdelem vége a fontos. A győzelem minden. Célja eléréséhez minden eszközt felhasznál. Élvezi, he egy ellenfele vereséget szenved és megalázzák.

Necáh a Teremtő eltűnése után megragadta a kínálkozó alkalmat. A világ katonai erőinek tekintélyes részét uralma alá vonta, így azok őt tisztelik. Elsődleges feladatának tekinti, hogy szembeszálljon Astaroth erőivel, és a Sötétség Harcegével szembeni ellenállást az eszkaláció felé viszi. Erősen manifesztálódik a Közel-Keleten, Latin-Amerikában és Afrikában. Nemrég kezdett el beszivárogni Bíná hagyományos területeire is Oroszországban. Necáh legfontosabb Lictora Lyle P. Crowley tábornok, akinek a Pentagonban komoly befolyása van. Az ő részlege a Pentagonban bejárat Necáh erődjébe Metropoliszban.

Crowley tábornok 55 év körüli, magát jól tartó férfi, sűrű szőke hajjal, kis bajusszal. Kimért lépésekkel jár, és mindig a távolba tekint. A szektákról szóló részben többet tudhatsz meg róla.

## **Málkhút**

Málkhút a Lázadó az Arkónok között. A Teremtő idején ő állt legközelebb az emberiséghez. Valaha ő tette világunkat börtönné. Bizonyos szempontból a valóságunk az ő megtestesülése, amit saját magából alkotott. Az ősi időkben Földanyaként tisztelték, az élő természetként. Számos inkarnációja volt világunkban.

Amikor a Teremtő eltűnt, Málkhút nem vett részt a többi arkón hatalmi harcaiban, hanem az emberiség felszabadításán munkálkodott. Az utóbbi 200 évben támogatta a városok fejlődését és a technológiát. Mindenki számára lehetővé akarja tenni az ébredést és hogy megtudják az igazságot. Védi a varázslókat, és segít nekik igazi mágiát találni a korábbi kultuszok által elterjesztett hazugságok helyett. Emiatt szembe került Astarothtal és szinte az összes Arkónnal. Necáh kétségbeesetten próbálja terveit gátolni.

Málkhút szolgálói ritkán lictorok. Szívesebben használ embereket, akiket tudás, hatalom, és végső lépésként, megvilágosodás és isteniség ígéretével csábít magához. Kétes tudományos kísérleteket kezdeményezett. Próbál afelé hatni, hogy a génmanipuláció és az orvostudomány szabadon fejlődhessen. Támogatja a városok fejlődését, mert ez erőszakos és omladozó környezetet teremt, ahol az emberek fölébredhetnek fogságukból.

Németországban emberi szolgálója, Vibeke Nachstahl egy sikeres orvosi kutatási intézetcsoporthoz vezet, akik

a legális és etikus határokon egyensúlyoznak. A lengyel határon lévő Nachstahl Intézet azon dolgozik, hogy nagy tömegekre tudjanak hatni géntechnikával. Kísérleti mutánsokat készítenek, módosított génekkel. Nachstahl számos radioaktív balesetet és vegyi katasztrófát rendezett meg, hogy egész populációkra tudjon hatni. Vibeke 45 év körüli nő, rövid, szőke hajjal és hideg, szürke szemekkel. Távoli, hűvös benyomást kelt.

## Astaroth

A Teremtő sötét ikertestvére Infernó ura. Fogságunk korában ő uralta a poklokat és a holtak világait, ahol az embereket kínozzák. Szolgái a razidok és a halálangyalok. Maga Astaroth azt állítja, hogy őbelőle származik a Teremtő, aki csak az ő világosabb árnyéka. A legtöbb lény ennek az ellenkezőjét hiszi, vagyis hogy Astaroth a Teremtő sötét árnyéka.

Mindazonáltal Astaroth számára súlyos csapás volt a Teremtő eltűnése. Metropolisz, Elíziúm és Infernó minden zugát átkutatva, végül a Mélységben kereste a Teremtőt. Súlyos sebekkel, alig élve tért vissza, és semmit sem mondott arról, ami történt. Nem sokkal ezután összeszedte légióit, és belépett a világunkba.

Sok szolgája azt állítja, hogy megváltozott a Teremtő eltűnése óta. Új személyiségjegyeket mutat, kereső és töprengő lett. Néhányan azt suttojják, átváltozik az új Teremtővé. De még mindig ő a Sötétség Hercege. Az alacsony lelki egyensúlyúakat vonzza magához. Más lények szenvedéséből és rettegéséből merít erőt.

Mivel a Teremtő eltűnt, valószínűleg Astaroth a leghatalmasabb lény a világegyetemünkben. Infernóban hatalma teljes, ő uralja az időt, a teret, a lényeket és az anyagot.

A mi világunkban látható alakot kell öltenie, ez némiképp korlátozza hatalmát. Anyagi testeit meg lehet ölni. Ez nem jelenti Astaroth pusztulását, csak egy inkarnáció halálát. A többi formája tovább létezik. 24 órán belül képes újraalkotni az inkarnációt, megszállva és eltorzítva egy emberi testet. Szokása megkeresni a gyilkost, és annak testét használni ehhez. Még ha az összes inkarnációját meg is semmisítik, 24 óra alatt újratermeti őket. Valódi énje Infernóban marad, és nem lehet megölni. Léte Infernohoz kötődik, amíg az létezik, Astaroth is él.

Megjegyezzük, hogy Astaroth egyik alakjára sincs hatással a mágia, és teljes uralmuk van azon lények

fölött, akik lelki egyensúlya nem magasabb -25-nél. Egyszerre több helyen lehet, különféle álcákban. Még az időt is uralja.

A legenda szerint Astarothnak 666 neve és alakja van, különböző képességekkel. A három legismertebb felvett alakot írjuk le. Astaroth személyisége az alakjától függően változik.

## Antikrisztus

Ő a Hadúr, a kárhozottak seregének vezetője. Erőit gyűjti a végső, apokaliptikus háborúra. Ez egy teljesen emberi alak, egy 35 év körüli fehér férfi, fekete hajjal és szúrós szemekkel, amelyek pupillája vörös. Általában Daniel Simmons tábornoknak nevezi magát, és mindig katonai egyenruhában jelenik meg, bár a nemzetiség és a rang változhat.

**Személyiség:** harcos. Élvezi a csata forgatagát, a haldoklók sikolyait, és a győztesek vad

diadalmeneteit a meghódított városokban. Halál és pusztulás kíséri, bármerre jár. Mások félelméből és fájdalomából merít erőt.

MOZ	80	EGÓ	80
ERŐ	100	KAR	50
EG	100	ÉRZ	50
MEG	15	MŰV	100

**Rémületdobás módosítója:** +10 (csak harcban)

**Magasság:** 190 cm

**Súly:** 90 kg

**Érzékek:** jók. Éjszakai látás, látja a mágiát, képes gondolatokat és érzelmeket olvasni.

**Kommunikáció:** beszéd és telepátia.

**Mozgás:** 40 m/kör

**Cselekedetek:** 9

**Kezdeményezés:** +68

**Sebzésbónusz:** +19

**Sebtűrés:**

19 karcolás = 1 könnyű seb

18 könnyű seb = 1 súlyos seb

16 súlyos seb = 1 halálos seb

10 halálos seb öli meg

**Kitartás:** 530

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** -50-nél nem magasabb kiegensúlyozottságú személyeket ural. 20+-os hatású Egópróbával lehet ezt elkerülni. Hátrányokat terjeszt és csökkenti a környezetében lévők kiegensúlyozottságát.

Minden, az Antikrisztus társaságában töltött nap után az emberek lelki egyensúlya eggyel csökken, -

“... Talán azt gondolod, hogy megőrültem... de esküszöm neked, hogy... ölni... fogok... Újra!”

- Bob

Twin Peaks

100-ig. Parancsoló hang, Immunitás tűzre, elektromosságra, radioaktivitásra, Regenerálódás, Telepátia, Telekinézis 1 metrikus tonna 50 m/s.

**Képzettségek:** Mászás 50, Úszás 50, Lopakodás 50, Kitérés 50, Akrobatika 50, Esési technika 50, Vallatás 50, Földi vezetés 50, Okkultizmus 100, Légi vezetés 50, Kétkezes harc, Nyelvek: összes emberi, Harcművészet: kommandós kiképzés, Ütés 100, Rúgás 75, Hárítás 50, Lefogás 50, Minden budo manőver 50

**Támadás:** fegyver szerint.

**Mágia:** Minden mágikus tan és varázslat 50-es szinten. Speciális harci mágia – képes őrzöngést kelteni csapataiban, emberfölötti erőt és sebtűrést adni nekik, valamint csökkenteni az ellenség morálját.

**Otthon:** Katonai létesítmények az egész világon

## A Csábító

Ez Astaroth legkevésbé rettenetes alakja. A Csábító embertársai legvisszataszítóbb perverzióit hozza elő, és csökkenti a lelki egyensúlyukat. Jelenleg Jason Michaelsnek hívhatja magát, tipikus, szőke amerikai férfi jégkék szemekkel. Filmsztár, aki hihetetlen partikat rendez (sokkal inkább drog- és szexorgiákat) a malibui, a riviérai házában, vagy a jachtján. Sok szeretőjét öngyilkosságba kergeti, vagy szörnyetegeket nemz nekik.

**Személyiség:** csábító, szexis. Valódi herceg fehér lovon – de amikor abba hagyja a játszadozást, kegyetlen, perverz szadistává válik.

---

MOZ	80	EGÓ	50
ERŐ	50	KAR	100
EG	50	ÉRZ	50
MEG	75	MŰV	100

---

**Rémületdobás módosítója:** +10 (csak harcban)

**Magasság:** 180 cm

**Súly:** 80 kg

**Érzékek:** jók. Éjszakai látás, Hatodik Érzék és Telepátia

**Kommunikáció:** beszéd és telepátia.

**Mozgás:** 25 m/kör

**Cselekedetek:** 7

**Kezdeményezés:** +38

**Sebzésbónusz:** +11

**Sebtűrés:**

- 11 karcolás = 1 könnyű seb
- 10 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 8 súlyos seb = 1 halálos seb
- 10 halálos seb öli meg

**Kitartás:** 280

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** -50-nél nem magasabb kiegensúlyozottságú személyeket ural. 20+-os hatású Egópróbával lehet ezt elkerülni. Hátrányokat terjeszt és csökkenti a

környezetében lévők kiegensúlyozottságát.

Minden, a Csábító társaságában töltött nap után az emberek lelki egyensúlya eggyel csökken, -100-ig. Parancsoló hang, Immunitás tűzre, elektromosságra, radioaktivitásra, Regenerálódás, Telepátia, Telekinézis

1 tonna 50 m/s.

**Képzettségek:** Minden fegyveres képzettség 50, Rejtőzés 80, Mászás 80, Keresés 80, Úszás 50, Lopakodás 50, Kitérés 50, Akrobatika 50, Tánc 75, Diplomácia 100, Etikett 100, Esési technika 50, Csábítás 100, Mérgek és drogok 50, Kapcsolatok 50, Autó 50, Motor 50, Okkultizmus 100, Lovaglás 50, Tengerészet 50, Nyelvek: minden emberi, Búvárkodás 50, Szónoklás 75, Értékbecslés 50, Harcművészet: Karate, Ütés 50, Rúgás 30, Hárítás 40

**Támadás:** fegyver szerint.

**Mágia:** Minden mágikus tan és varázslat 50-es szinten. Szenvedélymágia 75, speciális varázslatokkal.

**Otthon:** Malibu, Kalifornia, a Riviéra, nagyvárosok, üdülőhelyek.

## A Vadállat

Ez a vak düh, vérszomj és gyűlölet megtestesülése. A Vadállat egy alig emberi alak. Állandóan úton van, és véletlenszerűen megöl embereket, akikkel találkozik. Elhagyott utakon vagy kisvárosok szélén leselkedik. A Vadállat hatalmas termetű férfi, torz arccal és fekete, égő szemekkel. Az USA és Európa tömeggyilkosai között létezik egy szekta, ami a Vadállatot imádja. Ők áldozatuk homlokába metszik a Vadállat jelét, így neki szentelik a szerencsétleneket.

**Személyiség:** csak az ölésért él. Minden gondolata a körül forog, hogyan tudna áldozatával a lehető legszörnyűbb módon végezni.

---

MOZ	80	EGÓ	50
ERŐ	100	KAR	2
EG	100	ÉRZ	50
MEG	12	MŰV	1

---

**Rémületdobás módosítója:** +10 (csak harcban)

**Magasság:** 200 cm

**Súly:** 100 kg

**Érzékek:** jók. Képes gondolatokat és érzelmeket olvasni. Hatodik Érzék

**Kommunikáció:** akadozó beszéd, kevés szó

**Mozgás:** 40 m/kör

**Cselekedetek:** 9

**Kezdeményezés:** +68

**Sebzésbónusz:** +19

**Sebtűrés:**

- 19 karcolás = 1 könnyű seb
- 18 könnyű seb = 1 súlyos seb

16 súlyos seb = 1 halálos seb

10 halálos seb öli meg

**Kitartás:** 530

**Természetes páncél:** 2 pontos bőr

**Erők:** -50-nél nem magasabb kiegensúlyozottságú személyeket ural. 20+-os hatásfokú Ego próbával lehet ezt elkerülni. Hátrányokat terjeszt és csökkenti a környezetében lévő kiegensúlyozottságát.

Minden, a Vadállat társaságában töltött nap után az emberek lelki egyensúlya eggyel csökken, -100-ig. Parancsoló hang, Immunitás tűzre, elektromosságra, radioaktivitásra, Regenerálódás, Telepátia, Telekinézis 1 tonna 50 m/s.

**Képzettségek:** Kitérés 75, Rejtőzés 75, Dobás 50, Mászás 50, Keresés 50, Tőr 75, Bunkó 75, Szálfegyverek 50, Kard 75, Bárd 75, Dobófegyverek 50, Ütés 80, Rúgás 70, Átdobás 60, Lefogás 60, Fejelés 50, Elkerülés 50

**Támadás:** fegyver szerint.

**Mágia:** Nincs

**Otthon:** Nincs

## A halál angyalai

A tíz halálangyal Astaroth legközelebbi alárendeltje, a tíz Arkón eltorzult mása (ők persze azt állítják, hogy az Arkónok az ő másaik...)

A Teremtő eltűnése előtt a halálangyalok Infernóhoz voltak kötve. Ott kínozták a bűnösöket a halál után, és harcoltak a Pokol területei fölötti uralomért. Az eltűnés óta Astaroth elvesztette érdeklődését Infernó iránt, és Metropolisz, valamint az emberi világ felé fordult. A halálangyalok magukra maradtak. Ugyanakkor a Pokolra jutó bűnösök áradata apró patakka szelődött. Egyre kevesebb ember hitt a kárhozatban. Infernóban elfogytak a szenvedő lelkek, és a halálangyalok inkarnációként beléptek a világunkba.

Néhányan tovább szolgálták Astarothot az emberi világ leigázásában. Másoknak saját tervei voltak az emberek elnyomására és a hatalom megszerzésére. Néhányan csak körülnéztek a világunkban, és visszatértek Infernóba.

Röviden leírjuk a tíz Halálangyalt és inkarnációikat. Infernóban a Halálangyalok örökké változó, groteszk alakok. Közöttünk majdnem emberi formában járnak. Astarothhoz és az Arkónokhoz hasonlóan, egyszerre több inkarnációjuk is lehet. Bár gyakrabban jelennek meg inkarnációként, mint az Arkónok, ügyelnek arra, hogy fölöslegesen ne járjanak a világunkban. Ha lehet, szívesebben küldik szolgáltaikat, a razidokat. Őket az Infernóról szóló fejezetben írjuk le.

## Megtestesülések

Az Arkónokhoz hasonlóan a Halálangyalok is képesek egy területre vagy csoportra ily módon hatni. Számos háborús zóna, kínzókamra és kegyetlen diktatúra köszönheti létét a Halálangyalok megtestesülésének. Az Arkónokkal ellentétben, gyakran lépnek be inkarnációként a területre, hogy személyesen irányítsák az eseményeket.

## Thaumiel

Az Igazságtalan Vezető. Thaumiel volt Astaroth főparancsnoka. Megosztott és uralkodott, önkényes büntetéseivel félelmet plántált alattvalói szívébe, és végzett mindenkivel, aki veszélyeztette pozícióját. Megszakította kapcsolatát korábbi mesterével, és Infernóban gyűjti erőit, hogy áthozza azokat világunkba. Számos szolgálja van diktátorok és hadurak között. Egy nap Bejrútban fog átlépni a világunkba, ahol szolgálja, Adan Kazour egy szírek támogatta milíciát vezet.

## Chagidiel

A véres pátriárka. Chagidiel a perverz apa, aki megerősokolja lányait és végez fiaival. Szolgái között árvaházak és elmeógyógyintézetek igazgatóit találhatjuk, olyan helyeket, ahol szörnyű bűnök történnek a zárt ajtók mögött. Hatalmas befolyása volt a korábbi szovjet blokk helyi közigazgatásaiban, és Oroszországban inkarnációja egy elmeógyógyintézet igazgatója volt.

## Sathariel

A pusztító anya, aki káoszt teremt amerre jár. A 80-as években Kali Durga nevű inkarnációja Dél-Indiában okozott véres lázongásokat. Az inkarnációja egy hatalmas templomban lakik Tamil-Naduban, és emberáldozatokat fogad el híveitől.

## Gamichicoth

A hamis megmentő. Gamichicoth legismertebb inkarnációja Jonathan Hayworth, aki a Hayworth Vészegély (HEA) vezetője, amely egy nemzetközi segélyszervezet, ami élelem helyett fegyvereket küld az éhségövezetekbe, táborokat épít a sivatagokban, majd megszakítja a szállításokat, felégeti a termést és járványokat terjeszt.

## Golab

A kínzómester. Golab volt Astaroth legfőbb kínvallatója, és a Földön is megőrizte ezt a feladatát. Követi urát a hadjáratain, és egyre véresebb kínzásokat agyal ki áldozatainak.

## Togarini

A Halálmágusok védelmezője. Togarininek számos szolgálja van a nekromanták között, akik holttestek újraélesztésével és a lelkek élet és halál közötti foglyul ejtésével kísérleteznek. Inkarnációja gyakran áll kapcsolatban véres nekromanta szertartásokkal, és alkalmanként emberáldozatot is elfogad.

## Hareb-Serap

A csatamezők keselyűje. Hareb-Serap Astaroth legvérszomjasabb tábornoka. Mestere erői gyűjti Venezuelában és Brazíliában. Inkarnációja, Juan Martínez ezredes győztes nélküli csatákat vív, elkeseredett és vég nélküli harcokat, amelyekben minden elpusztul, és végül mindenki meghal.

## Samael

A bosszúálló, a vak bosszú őre. Samael a hetedik és huszonhetedik generációig tartó vérbosszúkat támogatja. Ő tart életben minden vérbosszút. Leghíresebb avatárja Don Michael Cimarra, az egyik legbefolyásosabb maffiaügész Nápolyban.

## Gamaliel

A perverz szexualitás. Gamaliel szolgálja a pornóipar legeltorzultabb ágainak vezetői, és olyan csoportoké, amelyek gyerekprostitúcióért és rituális szexgyilkosságokért felelősek.

## Nahemoth

A megrontott világ. Ahogy Málkhút megteremtette a világunkat, úgy teremtette meg Nahemoth annak torzképét, ami most az emberek halál utáni kínzására szolgáló purgatórium. Nahemoth visszavonult a saját árnyékvilágába, és nincsenek ismert inkarnációi.

### A Stoppos: Gamaliel egy avatárja

Példaként a Halálangyalok inkarnációira, alább következik a Stoppos, Gamaliel félembri, szexgyilkos avatárja. Más inkarnációk hasonló erőkkkel rendelkeznek. A képzettségek az inkarnáció céljától függően változnak. A Halálangyalok legtöbb inkarnációja nem teljesen emberi, de a közeli vizsgálatok kivételével embernek látszanak.

A Stoppos Európában utazik, és eltorzított, megkínzott holttesteket hagy maga után. Bestiális kéjgyilkosságokat követ el, és torz szexualitást terjeszt maga körül. Fizikailag valamivel magasabb egy férfinál, tömör végtagjai vannak, kékesfekete bőre és vörös szeme. Mindig sötét napszemüveget visel. Fekete karmai és sárga fogai miatt közletről lehetetlen összetéveszteni egy emberrel. Haja hosszú, szőke és zsíros. Vontatott, rekedt hangon beszél, és a rothadó hús bűzét árasztja.

**Személyiség:** az agresszív szexualitás megszállottja.

Imád másoknak fájdalmat és megszegyenülést okozni. Gyakran hetekig tervezget egy gyilkosságot, követi az áldozatot, kiismeri szokásait. Bújócskázik a rendőrséggel, amikor hasonló módon megölt áldozatokat hagy maga mögött. Sosem hagy túlélőket. Ha valaki megszökik, a Stoppos a világ végéig üldözi, hogy befejezze a hentesmunkát.

---

MOZ	50	EGÓ	40
ERÓ	50	KAR	40
EG	80	ÉRZ	50
MEG	5	MŰV	50

---

**Rémületdobás módosítója:** +5

**Magasság:** 230 cm

**Súly:** 150 kg

**Érzékek:** élesek. Ultra- és infralátás. Nagyon jó szaglás

**Kommunikáció:** beszéd, telepátia

**Mozgás:** 25 m/kör

**Cselekedetek:** 7

**Kezdeményezés:** +38

**Sebzéshónusz:** +11

**Sebtűrés:**

17 karcolás = 1 könnyű seb

16 könnyű seb = 1 súlyos seb

14 súlyos seb = 1 halálos seb

5 halálos seb öli meg

**Kitartás:** 430

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** Parancsoló hang, Telepátia, Telekinézis 100 kg 10 m/s, uralja a -50-es és -100-as kiegyensúlyozottságú személyeket, Egópróbával az uralom legyőzhető, látja a mágiát és az aurákat

**Képzettségek:** Mászás 50, Tűzfegyverek: mindegyik 50, Lopózás 50, Közelharc és dobófegyverek: mindegyik 75, Rejtőzés 75, Keresés 50, Esési technika 50, Túlélés 50, Álcázás 30, Földi vezetés 50, Motor 50, Követés 50, Harcművészet: Karate, Ütés 75, Rúgás 60, Hárítás 40, Kitérés 35

**Támadás:** fegyver szerint.

**Mágia:** Halálmágia és Szervedélymágia 30, az összes ide tartozó varázslat 30

**Otthon:** Európa



# Az Illúzió szertefoszlik

**D**arabot darab után tettem bozzá a padlón lassan növekvő mozaikhoz. Egy női arc öltött alakot kezeim alatt, fekete, ragyogó zöld szemekkel és tetoválásokkal az orcáin. Már csak egy maroknyi darabka volt hátra. Helyreraktam szeme és arca egy darabját. A kő a kezemben megrezdült, mintha lélegezne. Egy utolsó darab,

rubinvörös, és kicsit egyenetlen. Egy üres hely a szemei között, ami hirtelen mintha élettelen mért volna végig. A kis darab a helyére kattant – és az egész arc életre kelt. Fölálltam és bátraleptem. A sötét ajkak lassan mozogtak. A szobát egy rekedt hang töltötte be, ami egy sosem hallott nyelven kántált. A falak elsápadtak körülöttem, a betonmennyezet fölívelt és

*emelkedett. Behunytam a szemem és teljesen mozdulatlanul álltam. Amikor újra fölnéztem, a mozaik egy élettelen kőarc volt csupán. De már nem egy kis menedékben voltam, az alagsor alatt. A mozaik egy hatalmas terem*

**S**zámunkra még mindig szokatlan átlátni az illúziókon. Amikor ez történik, bármely valóságba bepillantunk, de ezek a szabályok azt feltételezik, hogy a Teremtő által alkotott valóságba tekintünk.

A Teremtő eltűnése előtt csak egyes tárgyak, pl. drogok vagy mágikus eszközök voltak képesek fölnyitni az emberek szemét. A hallucinogén szerek mindig is a tudat megnyitására használták. A mágia is felhasználható erre a célra, lásd a részleteket a vonatkozó fejezetben. Ma már egyes helyek és események is lehetővé teszik a börtönünkben való kipillantást.

Amikor az illúzió megtörik, általában Metropoliszba látunk át, a városba, amelynek a mi városaink csak egy kis részét képezik. Átme gyünk egy kapun, és hirtelen Metropoliszban találjuk magunkat, vagy a valóság megcsavarodik körülöttünk, és hirtelen odaszállítanak minket. Utunk Infernóba, vagy Elízium üres paradicsomaiba is vezethet – csak az illúzió szétfoslásának helyétől és idejétől függ. Egy föld alatti kapu Metropolisz föld alatti részébe vezet, a kapu egy kínzókamrában esetleg a Pokolba, a felhőkarcoló tetején lévő pedig talán egy Arkón fellegrárába. Az álmokban megjelenő kapuk különlegesek, azok álmvilágokba nyílnak. Ezt a Túl az Álmon fejezetben tárgyaljuk.

Átlátni az illúziókon szinte mindig rémisztő esemény, ami során Egópróba szükséges, hogy a karakter sokkot kap-e. A kivételt azok a helyek jelentik, ahol a másik oldal nagyon hasonlít a mi valóságunkhoz, így a karakterek hozzá vannak szokva, vagy fel vannak készülve arra, amivel találkoznak.

## **Relikviák és Kapuk**

Körülbelül 200 évvel ezelőttig csak a drogok és a relikviák voltak az illúziókon való átlátás eszközei. Számos relikvia, ahogy ezeket a tárgyakat nevezték, azért készült, hogy segítse az embereket bepillantani oda, amit más dimenzióknak vagy világoknak hittek.

### **Lencsék**

A leggyakoribb relikviák közé tartoznak a különféle lencsék és prizmák, néha szemüvegbe vagy távcsőbe illesztve. Hartmund mester, egy 17. századi tübingiai üvegfúvó körülbelül száz lencsét és nagyítót készített, amelyekkel olyannak lehet látni a valóságot, amilyen valójában.

*középpontja volt, melynek falai a sötétségbe veszttek. Rozsdás acélrudak tartották messze fölöttem a kupolás mennyezetet. Mozgást érzékeltem az árnyak között, és közeledő léptek csoszogását hallottam.*

### **Fényképezőgépek**

Az 1950-es években Hasselblad kisszámú, 50 darabos sorozatot készített, olyan fényképezőgépeket, amelyek az igazi valóságot fotózták le. Néhány még mindig működőképes, és fotóművészek használják, hogy váratlan hatásokat érjenek el velük.

### **Tükrök**

A tükör népszerű relikvia, az "igazság tükre", ami a valóságot mutatja illúzióink hű képe helyett. Számos ilyen tárgy található a középkori és reneszánsz kastélyokban. Néhány kapuként használható. Átléphet a tükrön, és láthatod a valóságot, amíg vissza nem lépsz. Ezeket az igazságtükröket egészen a modern korig gyártották. Andy Warhol is készített egyet, amely most a new yorki Modern Művészeti Múzeumban található.

### **Kirakók**

A kirakó egy igényesebb relikvia. Bármilyen kirakó lehet, Rubik-kockától az egyszerű mozaikrejtvényig. Amikor a kirakót befejezték, a használó a körülötte lévő valóság egy meghatározott aspektusát láthatja. Ez lehet Metropolisz, Infernó, vagy valamilyen más rész, függetlenül attól, hogy hol és mikor rakta ki a játékot. Az emberek vitáznak arról, hogy ez azért van, mert minden valóság egymásba ágyazódik, és így mindenütt jelen van, vagy pedig a kirakó helyezi át a személyt egy bizonyos helyre. Senki sem tudja bizonyosan. A legismertebb kirakók Infernóra nyílnak, de vannak mások is.

### **Szobrok**

Mindig voltak relikviák, amik lényekhez kötődtek. Arra készítetnek egy lényt, vagy egy bizonyos lényfajtát, hogy az illúzió átlépve láthatóvá váljon. Az ilyen tárgyak gyakran a kapcsolódó lényt ábrázoló festmények vagy szobrok. Egy speciális jel, egy szó vagy mély összpontosítás szükséges azután a kapcsolat felvételéhez.

A Mükéné romjai között talált kilenc erinyes szoborról kiderült, hogy olyan relikviák, amik erinyeseket hívnak a hordozóhoz, ahogy ezt Dr. Richter olyan tragikus módon fölfedezte, amikor 1923-ban a paddingtoni állomáson darabokra tépték.

Egy modernebb példa Yoshi Kazawi három nefaritszobra, amelyekkel a művész akaratlanul is nyolc filippínó fiú rémálomba illő halálát okozta, akiket egy oszakai raktárban találtak holtan a 80-as

évek közepén. Kazawi 1989-ben öngyilkos lett, a szobrok sorsa ismeretlen.

### **Kapuk**

Sokféle kapu létezik. A kirakó lehet egyfajta kapu, akárcsak a tükrök, amiken át lehet lépni. A kapuk nemcsak lehetővé teszik, hogy lásd a valóságot, hanem más helyekre visznek. A legtöbb kapu ajtót vagy valami hasonló nyílást formáz. A festmény népszerű alak. Azt a helyet ábrázolja, ahová elviszi a nézőt. Koncentrálj erősen a képre, és látni fogod, ahogy a valóság megváltozik, és az ábrázolt helyre kerülés.

Sok kaput csak bizonyos időben, módon, vagy megfelelőképp történő koncentrációval lehet megnyitni. Ha nem a megfelelő "jelszót" használják, egyszerű tárgyak maradnak.

Az 1980-as évek végén az olasz rendező, Dario Fabrici készített három filmet, amik kapuként működtek. Bárki, aki figyelmesen megnézte a három filmet ("Démoni hatalom", "Tépett hús", "Az égés éjszakája") fokozatosan átkerült abba a pokolba, ami Fabricit inspirálta a forgatás során. Ezeket a filmeket számos amerikai egyetem betiltotta, mivel a hallgatók rejtélyesen eltűnédeztek.

Más kapukhoz nem szükséges speciális koncentráció, hanem egyszerű ajtóként működnek a mi világunk és Metropolisz vagy Infernó között. Átlépsz, és máris máshol vagy.

A kapuk lehetnek egy- vagy kétirányúak. Az egyirányú kapu gyakoribb. Amikor átlépsz és körül nézel, már eltűnt, és nem tudsz visszajutni. A kétirányú kapukat olyan lények alkották, akik más módon képtelenek a világok között közlekedni, ezek Metropoliszba és vissza is vezetnek.

Olyan kapuk is léteznek, amik nem térben, hanem időben mozognak, olyanok, amik a mi valóságunkon belül meghatározott helyre juttatnak, és kaotikusak is, amik véletlenszerű helyre juttatnak, attól függően, hogy mikor lépsz át rajtuk.

**Példa:** A két utolsó darab a helyére kattan, és a kirakó egy tömör gömbbé alakul. Az illesztéseket már nem lehet látni. Enyhén vibrál Gilbert kezében. Minden egyéb normálisnak látszik, egészen addig, amíg meg nem fordul és nem néz a múzeumi örré. Amikor bejött, egy alacsony, bajszos ember volt az. Most egy sápadt, kövér óriás támaszkodik félig áttetsző műanyagban a falnak. Kicsi, hegyes fogak villognak a szájában, szeméit fekete lencsék takarják. Hosszú, fekete karmok kaparják unottan a falat. A lény gúnyos mosollyal köszönti Gilbertet. Homlokát ráncolja, amikor az ember hátrál. Aztán meglátja a gömböt. Föláll, és lassan Gilbert felé indul. Kinyúl egy karmos kéz. "Add azt ide" mondja, "nem neked való."

Gilbert megfordul és rohan, a gömböt szorosan fogja. Végigrohan a termeken. Távolról hallja a lény hangját. Belép az előszobába, ahol a panorámaablakok a városra néznek. Körülötte Manhattan meghitt sziluettje látszik. Azon túl, afölött azonban egy sokkal nagyobb városé, ami túlnyúlik a láthatáron.

## **Orvosi kísérletek**

Kísérletek bizonyítják, hogy az emberi agy stimulálható, hogy észlelje a valóságot. Ezek a hatások gyakran elektrosokkos kezelésként jelentkeznek az elmegyógyintézetekben. Az eredményeket általában szellemi rendellenesség okozta képzelgésnek könyvelelik el, és mivel ezek a képzelgések egyre súlyosbodtak, a sokterápiát egyre kevesebbszer használták az utóbbi években.

Az igazságot úgy is lehet láttatni, ha közvetlenül az agy érzékelőközpontjait stimulálják. Desine doktor a Sorbonne-ról jutott legtovább ezen kísérletekben, melyeket titkos agysebészeti kísérletként folytatott. Desine Kolumbiába menekült, miután orvosi műhibával vádolták, és 1987 óta nem hallottak róla.

Egy másik mód az áldozat szemeinek felnyitására az ingermegvonás. Az alanyt olyan szobába zárják, ahol minden érzékszervi inger kizárható – nincs fény, szag, hang, íz, és csak nagyon korlátozott tapintás, ha a bőr hozzáér egy tárgyhoz. Lehetséges, hogy az ilyen megvonás erősíti az érzékeket oly módon, ami rövid ideig a szoba elhagyása után is megmarad.

A hamis valósághoz kapcsolódó leggyakoribb orvosi kísérletek a drogokat, különösen LSD-hez hasonló szintetikus hallucinogéneket használó kísérletek. A hátrány, hogy az eredmények megbízhatatlanok. A kísérlet vezetője számára lehetetlen megmondani, hogy az alany csak hallucinál, vagy tényleg a valóságot látja.

## **Különleges helyek**

Bizonyos helyeken az illúziók szétfoszlanak. Ilyen helyeken a megszokott elképzelések csődöt mondanak, és új módon kell látnunk a dolgokat. A hatások különböznek. Néha ajtók nyílnak más világokba, Metropoliszba, Infernóba, egy elhagyott mennyországba, vagy a saját világunkba. Más helyeken a változások kevésbé nyilvánvalók. A másik oldal lényei láthatóvá válhatnak, beléphetnek a valóságunkba, és ott is maradhatnak.

Alább leírunk néhány olyan helyet, ahol az illúziók szertefoszlanak. Szokatlan, hogy a hely pusztán érzelmi és érzékszervi töltése elég ahhoz, hogy a valóságot lássuk. Általában sikertelen rémületdobás kell ahhoz,



hogy valami szokatlant észlelj, de ezt a Játékmester dönti el minden egyes alkalommal.

### **Nyomornegyedek**

A nagyvárosok központjainak nyomortanyái közel vannak Metropoliszhoz. Ilyen helyeken könnyű a valóságot látni. Amikor egy nagyvárosban gyengül az illúzió, egy sokkal sötétebb és hatalmasabb várost látunk, ami túlnyúlik a láthatáron. A saját házaink és utcáink csak egy kis részét képezik. A városaink leglepusztultabb részeiben láthatunk át Metropoliszba. Kiegett házak, lerobbant, üres gyártelepek, lebontásra ítélt épületek, amelyek látszólag a széthullás határán állnak – ezek a legvalószínűbb helyek, ahol beláthatunk Metropoliszba. Még ezeken a helyeken is kell valaminek történnie, hogy a látás bekövetkezzen, például egy katasztrófa, egy varázslat, vagy egy nem evilági, nagyhatalmú lény jelenléte már elegendő.

### **Börtönök és haláltáborok**

Olyan helyek, ahol erős a negatív befolyás, szintén másképp látatják a dolgokat. Börtönökben, kínzókamrákban, haláltáborokban és elmeegógyintézetekben lehetséges a valóságot látni; azt a hatalmas poklot, aminek a mi intézeteink csak egy apró részét képezik. Azok, akik ilyen helyeken nőttek fel, gyakran látják az igazi valóságot, még ha sokan közülük képtelenek kezelni ezt, és skizofrének vagy autisták lesznek, hogy elkerüljék a sokkot. Kívülállók akkor láthatják a valóságot, ha valami történik. Ha kínoznak, elkábítanak vagy sokkolnak ilyen helyen, megpillanthatod a valóságot.

### **Büntények helyszínei**

Ugyanez igaz olyan helyekre, ahol rettenetes bűnöket követtek el. Ahol rituális gyilkosság, kínzás, vagy más, hasonlóan súlyos bűntény történt, lehetséges meglátni az igazságot, ha nem túl régen történt a tett. Bárki, aki egy ilyen bűntény helyszínét az elkövetés után nem sokkal felkeresi, és képes lelki szemei előtt lejátszani az esetet, megpillanthatja a valóságot anélkül, hogy sokkot kapna. Az időérzékelés gyengül, és a bűntény szellemszerű látomásként lejátszódik. Ilyenkor kapuk nyílhatnak Metropoliszba vagy Infernóba. Gyakran kísértenek ilyen helyeken az áldozatok.

### **Szektaközpontok**

A szekták központjait régóta használják arra, hogy megtörjék az illúziókat. A hívők számának csökkenése azonban azzal járt, hogy a legtöbb ilyen hely elvesztette ezt a képességet. Néhány helyen megmaradt, és új helyek, szektaközpontok is létrejöttek, amik rendelkeznek ezzel a hatalommal. Az új kultuszközpontoknak – mint a koldusok Cairathnak szentelt földalatti oltára – még megvan a hatalma, hogy megváltoztassák a valóságot. A metropoliszi templomok, amiket élő isteneknek szenteltek, árnyékot vethetnek a mi világunkra, és kapukat teremthetnek. Nagyhatalmú kultikus helyeken végrehajtott szertartásoknál legalább a valóság egy része látható. Gyakran maga az isten is megjelenik inkarnációként.

### **Csatamezők**

A csatamezők és háborús övezetek erős negatív hatást keltenek, ami szétfoszlathatja az illúziókat, ha a háború a közelmúltban zajlott. Az elesettek szellemei gyakran ott maradnak, és az illúzió szétfoszlásakor kísértékként jelennek meg. Ilyen helyeken kapuk is nyílhatnak, amik azon poklokba vezethetnek, ahol a halott katonákat kínozzák.

### **Katasztrófa sújtotta területek**

A természeti katasztrófák és egyéb események, amik káoszt és rémületet okoznak, szétfoszlathatják az illúziókat. A nagyszámú, sokknak kitett ember elég lehet ahhoz, hogy láthassák a valóságok. Extrém esetekben az egész terület átkerülhet Metropoliszba, örökre eltűnve a világunkból. Ez történt Carmaine kisvárosával a francia Alpokban. Egy hatalmas lavina eltemette a város felét, számos áldozatot szedve. A sokk rést nyitott a valóságunkon, és a teljes terület átkerült Metropoliszba, egy szűz hegyoldalt hagyva maga után.

A Játékmester dönti el, hogy mikor omlanak össze az illúziók. Ezt a helyzet és a történet határozza meg. Néhány esemény okozhatja a változást. Szabályként szolgáljon, hogy minden olyan szörnyű esemény, ami olyan helyen történik, ahol a valóság gyengébb, és sokkolja a karaktereket, 25%-os eséllyel nyit valamilyen kapcsolatot az igazi valóságba.



# A Város

**R**eds vérszagot érzett. A golyók mögöttem csapódtak a falba. Futottam az életemért, átbotladozva kihalt házakon, kiégett épületeken, befordulva egy sarkon. Zsákutca. Az utat egy téglafal zárta el, tetején szögesdróttal. Közeledő lépéseket hallottam magam mögött, és azt, ahogy tárat cseréltek a géppisztolyaikban.


A fal felé rohantam és ugrottam. A kezem megragadta a szögesdrótot, és bár összevagdostam, sikerült fellendülnöm. A tüskék a mellkasomba vájtak, széttépték a farmerom.

Véreső közepette zuhantam le a másik oldalra, és a levegő kiszorult belőlem, ahogy hanyatt estem az aszfalra.

Ezen az oldalon sötétebb volt. Az épületek magasabbak voltak, az ég csak egy távoli, kék csík. Zörgést, kattogást hallottam. Az utca mozgott; csomós kezek lökték a magasba a rácsokat. Börtelen, rothadó testek jelentek meg. Egy kéz ragadta meg a bokámat. Elrúgtam magam, megláttam egy tűzlétrát, és fölmásztam.

*Reds is átjött a falon, belefutott a börtelen testekbe. Pánikszerűen lötte a sorozatokat. Géppisztolyokat téptek ki a kezükből és zúzták szét. Fejek törtek be. Karokat téptek le.*

*Felfelé menekültem a létrán. Egy vigyorgó lény követett, karomszerű kezével utánam*

 város a valóság szétesésének központja. A nagyvárosok nyomornegyedei és romos központi részei nyitva állnak Metropoliszra, amit az eredeti Városnak tekintenek, ami időn és téren túl létezik. Minden várost a Metropoliszra vonatkozó töredékemlékek alapján építünk. Ezek jelképezik a tudatalatti erőfeszítésünket, hogy kitörjünk a börtönünkből, vissza az igazi valóságba.

Mintha minden város megpróbálná utánozni a new yorki Harlem vagy Bronx, Délkelet-Washington, Bangkok, Amszterdam, a los angelesi Watts vagy a berlini Kreuzberg lepusztult központjait. Az ilyen helyeken az illúziók elsorvadnak. A nyomornegyed a város értelme.

A Lictorok, börtönőreink régen rájöttek, hogy a városok menekülési kísérletek. Megállították a városok növekedését. Rómát a barbárok zúzták szét, amikor a Lictorok megelégték a város növekedését. Csak a 18. században vesztették el az irányítást a lictorok, és a Párizshoz, Londonhoz hasonló nagyvárosok létrejöttek.

A városok számos rettenetet fogadnak be, amik a mi valóságunkban születtek. A New Yorkhoz, Kalkuttához és Mexikóvárosához hasonló túlnépesedett, kaotikus helyek a rettegést hozzák világunkba. Ott az emberek fantáziái és rémálmai valósággá válhatnak, ugyanúgy, mint az olyan helyeken, ahol a valóság gyenge. A Határnép és a Nachtkáferek a mi világunk és Metropolisz közötti határon születnek.

A halálangyalok és razidok elveszett poklaikat teremtik meg a városainkban. Összegyűjtik a bűnösöket és az emberi söpredéket, üres raktárházakba, földalatti alagutakba vagy irodaházakba viszik őket, ahol a rémálmaik valóra válnak. A városok lakói között könnyű támogatokat találni, akik készek elrejteni a kínzókamrákat tisztességes cégek vagy kormányintézmények nevében. A "Gyermekek Menedéke" Angliában egy segítség szervezet, amelynek kórházai és árvaházai Chagidiel halálangyal kínzókamráit rejtik. A Donovan Tröszt az USA-ban és Németországban szintén olyan cég, amely razidokkal és Halálangyalokkal működik együtt.

*kapkodva. Egyre feljebb és feljebb másztam. Emeletek százain át, cikkcakkban. A lény végül feladta. Kimerülten rogytam a tetőre. A város körvonalai látszottak minden irányban, ameddig elláttam. Egy fekete hold függött a háztetők fölött.*

## **A Határvidék**

A másik oldal lényei saját épületeiket adják a városainkhoz. Az Arkónok szolgálóinak olyan házai vannak, amik a metropoliszi fellegrákokra nyílnak. A halálangyalok házai kapuk Infernó és a purgatóriumok felé. Ezen házak némelyike mindenki számára látható. Másokat csak bizonyos emberek láthatnak, vagy bizonyos időpontokban. Ezek az épületek belül mindenki legalább részben átlát az illúziókon. Gyakran az érzékszerveinket becsapva olyasmit látunk, ami nem része a valóságunknak, de nem is igazi. Számos ilyen épület van New Yorkban, Londonban, Párizsban, Berlinben és más városokban. A 70-es években a német okkultista, Joanna Kocher, számos épületről feljegyzéseket készített, majd nyoma veszett.

Amikor egy ház Metropoliszra nyílik, egyszerre létezik a mi világunkban és Metropoliszban; olyan hely, ahol a valóságok találkoznak. Alább következik néhány példa a valóságok ilyen határvidékére. A régi washingtoni metróállomás röviddel azután lett átjáró, hogy lezárták; számos erő összeolvadásának eredményeképp. Nemcsak kapu Metropoliszba, hanem időkapu is. A ház a Rue de Sevigne-n egy Arkón által teremtett kapu. Az islingtoni lakótömb egy olyan kapu, ami az ottani pusztulás és erőszak hatására nyílt meg.

## **Dupont Circle Metróállomás**

Washington, DC északnyugati részének szívében – a város legnépesebb részében – van egy átjáró Metropoliszba.

A Dupont Circle öt út kereszteződése, egy zsúfolt körforgalmi rész, ami egy kis parkot övez. A park szívében egy gyönyörű márvány szökőkút áll, amelynek közepén egy szobor áll. A szobor egy serleget ábrázol, amit három alak, a tenger három arca tart. Nappal ez ebédelő irodai alkalmazottak, pihenő biciklis futárok és a közeli házakban élő, kávézó fiatalok találkozóhelye. Amikor azonban az éjszaka leszáll, a hajléktalanok és kétségbeesettek találhatók

itt. Néha a díszes utcai lámpák halványulni látszanak. Talán csak áramingadozás...

A zöld terület alatt betonalagutak és üvöltő ventilátorok rétegei vannak. A Connecticut Avenue pont a kör alatt halad el, és messze a mélyben, a város négysávos ütőere alatt, a washingtoni metró csúcstechnikás szerelvényei siklanak be az állomásra, a halogén izzók fényébe. Rozsdamentes acél liftek és mozgólépcsők viszik le az ingázók ezreit a modern állomásra.

Azonban a metró 70-es évkebeli megépítése előtt is volt egy állomás a Dupont alatt, és négy omladozó betonlépcső még mindig a kör alatti sötét járatokba vezet a járdákról. Rozsdás acélkapuk zárják le őket, de még vannak olyanok, akik rendelkeznek kulccsal.

Késő este árnyékos alakok szállnak alá a lépcsőkön, és kinyitják a kapukat. Néha lények bukkannak fel ezekből a járatokból – határvidékiek, akik a város alatti alagutakban élnek.

Járatok kötik össze a metró szervizalagútjait, és vezetnek a sokkal mélyebbre menő alagutakhoz. Acélrácsban lévő, pislákoló izzóktól megvilágítva, furcsa falfirkákkal borított alagutak vezetnek a Földalatti Metropolisba. Az egyik út a Kocka termébe vezet.

A hajléktalanok, akik éjszaka azért merészkednek le néha, hogy könnyítsenek magukon, nem mindig térnek vissza. A közeli bárokból hazafelé tartó fiatalok is tűntek el a Dupont Circle-nél, amikor túl közel botorkáltak el egy árnyék mellett, és az elragadta őket.

Bárki, aki a régi alagutakba merészkedik, egy kicsempézett folyosón halad egészen egy sornyi törött forgósorompóig. Amint ezeken átlép, a sötétség érzékelhetően megnő. Forró fuvallatok kelnek véletlenszerűen a hideg, nyirkos levegőben. A padlót törött betondarabok borítják, és előttünk van a régi metróállomás. Egy ívelt mennyezetű folyosó nyúlik jobbra és balra. Rozsdás acélajtók láthatók mindkét oldalon; ezek szervizalagutakba és szűk, vaslétras járatokba vezetnek.

Azok, akik tovább merészkednek, észreveszik, hogy az alagút egyre szürreálisabb lesz (az illúziók ténylegesen fakulnak), amíg át nem lép Metropoliszba.

## **22/24 Rue de Sevigne**

A Rue de Sevigne 22 és 24 között, Párizs negyedik körgyűrűjében áll egy régi ház, házszám nélkül. Az épület olyan, mintha a 18. században épült volna. A függönyök mindig be vannak húzva, és a bejáratnál nincs névtábla. A kapu mindig zárva van. Néha sötét kabátos férfiakat látnak belépni a házba. Éjszaka fekete furgonok állnak meg a hátsó ajtónál, ami egy szűk sikátorra nyílik, és nehéz csomagokat rakodnak

be. Éjszaka a szomszédok furcsa, csörgő zajokat hallanak, és olyan dolgokat látnak, mintha nagy bogarak iszkolnának a sötét sarkokba.

A ház egyetlen térképen sem szerepel, még a közműtérképeken sem. Nincs bejegyezve a földhivatalnál, és nincs ismert tulajdonosa. Még csak nem is mindig létezik. Amikor a hold sötét fázisába lép, a ház eltűnik. A 22-es és 24-es ház hirtelen közvetlenül egymás mellett áll, mintha a köztük lévő épület sosem létezett volna. Újhold idején újra megjelenik.

A ház Justice Melcourt, Gevurá lictorának otthona és bázisa. Justice magánháborút folytat a párizsi alvilág ellen. Tíz asszisztensével üldözi és lefogja a bűnözőket, majd a házba viszi azokat. Bent van egy tárgyalóterem, ahol Justice bíraskodik. Gevurá parancsolatai a törvény. Ezek szerint súlyos büntetés jár mindenért, amit Gevurá bűncselekménynek ítél, pl. lopás, gyilkosság, boszorkányság, rablás, házasságtörés, uzsoráskodás, abortusz. Az alagsorban található egy guillotine, és számos cella, ahol az elítéltek csüggednek.

A ház egyúttal kapu is Gevurá palotájába Metropolisban. A pince kanyargó folyosóin számos ajtó van, ami a palotába vezet. Megtörtént, hogy elmenekült foglyok így jutottak Metropoliszba. Amikor a hold teljesen sötét, a ház csak Metropolisban létezik, de újholdkor visszatér.

## **Ladbroke Hill 44, Észak-Islington**

Észak-Islingtonban, London egyik külvárosában, egy üres, törmelékes telken áll egy ház, amit nem lehet lebontani, mert a tulajdonosok között jogi viták folynak. Körülbelül egy évtizedig üresen állt, és a drogosok hajléktalanok menedéke lett. A 80-as évek közepén egy kissé őrült nekromanta templomának nevezte ki az épület alatti óvóhelyet. Abban a szobában egy betonlap szolgált oltárként, a padlót védőszimbólumok borítják, amiket a betonba karcoltak, és emberi vérrrel festettek. A nekromanta úgy 20 hajléktalant gyilkolt meg, akik itt kerestek menedéket. Ezekkel az áldozatokkal Dr. Lazarus, ahogy magát nevezi, kaput nyitott Metropoliszra. Áldozatai Határvidékiek lettek, akik félig itt, félig Metropoliszban léteznek.

A nekromanta temploma félig Islingtonban, félig egy metropoliszi ház földszintjén terül el. A szoba körüli pincefolyosók Metropoliszba vezetnek. Ezek a folyosók a Nachtkáferek otthonai, olyan bogárszerű lényeké, amik azokra a helyekre gyűlnek, ahol az illúziók szertefoszlanak. Éjszaka az épületen kívül keresnek táplálékot, és ők okozták az épület rossz hírét.

Még mindig élnek drogosok és hajléktalanok az épületben. Békét kötöttek a nekromantával, és néhányan megtanultak közeledni a mi világunk és a másik oldal városa között. Mások úgy tesznek, mintha nem tudnák, mi történik.

## Határvidékiek

A Határvidékiek olyan lények, akik a mi világunk és Metropolisz közötti mezsgyén léteznek. Látják a Várost, de képtelenek teljesen elhagyni a mi világunkat. Valaha emberek voltak, akik többet láttak, mint legtöbbszörünk. Képtelenek voltak kezelni, amit láttak, elvesztették eszüket, és egy alkonyvilágban ragadtak. Nyomornegyedekben élnek, a Metropoliszba vezető kapuk közelében. Az élet és halál határán élő emberek gyakran átlátnak az illúziókon, és Határvidékivé válhatnak. Ez történt a nekromanta áldozataival Islingtonban.

Határvidékivé váló személy kinézete megváltozik, részben azért, mert nyomornegyedekben, csatornáknál és hasonló helyeken él, részben pedig azért, mert olyan valóságokkal áll kapcsolatban, amiket képtelen kezelni. A bőr felhasadozik, a test elszíneződik. Ha a Határvidéki élet és halál között ragad, fél teste elrothadhat. Többé nem visel ruhákat. A szemek vörösre váltanak, hatalmas pupillákkal, hogy láthassanak a sötétben. A körmök kemény, fekete karmokká válnak.

**Személyiség:** A Határvidékiek örültek. Képtelenek megbirkózni a két világban létezéssel, és inkább primitív ösztöneiket követik. Megölik és megeszik azokat az embereket, akik a nyomortanyáknál járnak, vagy átkerülnek Metropoliszba. Elfelednek minden emberi dolgot, csak esznek, alszanak, és menedéket keresnek a hideg és az eső elől.

---

MOZ	10+1k10 (15)	EGÓ	1k10 (5)
ERŐ	7+2k10 (18)	KAR	1k5 (3)
EG	10+2k10 (21)	ÉRZ	10+1k10 (15)
MEG	1k5 (3)	MŰV	1k5 (3)

---

**Rémületdobás módosítója:** -10

**Magasság:** 180 cm

**Súly:** 70 kg

**Érzékek:** élesek. Éjszakai látás. Kiváló hallás.

**Kommunikáció:** morgás. Csak egyes szavakat képes kiejteni.

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebzésbónusz:** +4

**Sebtűrés:**

- 6 karcolás = 1 könnyű seb
- 5 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 140

**Természetes páncél:** nincs

**Korlátozások:** Vadászösztön, Kannibalizmus

**Képzettségek:** Mászás 15, Lopakodás 15, Zúzófegyverek 18, Fegyvertelen harc 18, Rejtőzés 15, Keresés 15

**Támadás:** Karom 15 (krc 1-8, ks 9-15, ss 16-25, hs 26+), Harapás 12 (krc 1-6, ks 7-12, ss 13-22, hs 23+)

**Élettartam:** Korlátlan

**Otthon:** a Határvidék

**Megjelenők száma:** 3k10

## Nachtkäfer

Senki sem tudja, hogy a nachtkäferek Metropoliszban keletkeztek, és onnan jutottak a világunkba, vagy a Metropoliszra nyíló kapuk ereje teremtette őket. Mindig olyan helyek közelében vannak, ahol az illúziók meggyengültek, és Metropolisz érzékelhető. Ha kaput keresel, kövess egy nachtkáfert.

Az nachtkäferek óriási csótányoknak látszanak, körülbelül másfél lábnyi hosszúak. Kékesvörös daganatok lepik őket, amikből bűzös sárga folyadék szivárog, amit nyomként hagynak maguk mögött, amerre járnak. Ha megérintik, átmarja a bőrt. A nachtkäferek minden szerveset megesznek, amivel találkozhatnak. Gyűlölik a fényt, és azonnal menekülnek, ha pl. egy zseblámpával rájuk villantanak.

---

MOZ	10+1k10 (15)	EGÓ	1
ERŐ	10+1k10 (15)	ÉRZ	10+1k10 (15)
EG	15+1k10 (20)		

---

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Hossz:** 60 cm

**Magasság:** 30 cm

**Súly:** 8 kg

**Érzékek:** Jó szaglás, és érzékeli a rezgéseket.

Infralátás, egyébként gyenge látás. Nincs hallás

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebzésbónusz:** +3

**Sebtűrés:**

- 5 karcolás = 1 könnyű seb
- 4 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 130

**Természetes páncél:** 3

**Támadás:** Harapás 10 (k 1-6, ks 7-13, ss 14-25, hs 26+); Méreg, 1d10-zel csökkenti az Egészséget, 2/3-os vagy nagyobb veszteségnél bénít, éget érintésre.

**Élettartam:** Ismeretlen

**Otthon:** a Határvidék

**Megjelenők száma:** 10+10k10

## A Labirintus

Sok, Metropoliszba vezető átjáró van a föld alatt. A csatornák, metróalagutak, szervizaknák, óvóhelyek és katonai létesítmények alagutak és vájatok hálózatát alkotják mélyen a város alatt. Messze az utcák alatt a csatornák acéllal, betonnal és sárral lepett folyosókba torkollnak, amiket nem a világunkban alakítottak ki. Ezeken a helyeken a földalatti labirintus minden városban megegyezik. Egy közös dimenzióban találkozik, és érintkezik a Metropolisz alatti világgal. Ha elég mélyre jutsz, átléphetesz Metropoliszba.

Számos lény él a földalatti világban. Néhányan valaha emberek voltak, az Alvilág Gyermekei, akik a napfény elől menekülnek. Mások a mi világunkon



túlról jönnek. Egyszerű emberek is laknak ezeken a helyeken: illegális bevándorlók, az igazságszolgáltatás elől menekülők, otthonról elszökött fiatalok. Üres ciszternákban és alagutakban gyülekeznek. Sok elkötelezettebb szektának vannak itt szentélyei és rejtkehelyei.

Minél mélyebbre mész, annál furcsább és kevésbé emberi lényekkel találkozhatasz. A kórházak alatti vízcatornák, a metró karbantartó alagútjai és a régi óvóhelyek alkoholisták, otthonról menekülő gyermekek, kábítószeresek, illegális bevándorlók és kiöregedett prostituáltak otthonai. Lejjebb, a csatornáknál találkozhatasz az Alvilág Gyermekeivel és a másik oldal lényeivel

A labirintus legmélyén valami olyan létezik, amiről az Alvilág Gyermekei is csak suttogni mernek. Egy lény, ami évmilliók óta erősödik, amit Metropolisz energiája táplál. Az Alvilág lakói áldozatokat visznek ennek a lénynek, akit csak úgy neveznek, "Aki Odalent Vár".

Úgy gondolják, ő őrzi az Achlys kapuit, a káoszon túli ürességét. "Aki Odalent Vár áldozatokat akar, hogy a kaput zárva tartsa" mondják. "Achlyson túl vár a Semmi." A Labirintus Őrzői őt imádják. Ez egy széles körben elterjedt kultusz, melynek központja Ktonor földalatti városa.

## Az Alvilág Gyermekei

Az Alvilág Gyermekei olyan emberek, akik a labirintus mélyebb részeinek állandó lakóivá váltak. A sötét helyeken folytatott élet megváltoztatta őket. A szemek visszafejlődnek, csak a sötétség és a fény különbségét érzékelik. A szaglás és tapintás kifinomodik, mígnem képesek többszáz lábról érzékelni egy sétáló embert a kőpadló remegésein keresztül. Kezeik és lábaik átalakultak, hogy lehetővé tegyék a négykézláb futást. Sokan acélkarmokkal erősítik körmeiket. A fogaik szintén fejlődnek és alkalmazkodnak az alagutakban folytatott vadászatokhoz.

**Személyiség:** Az Alvilág Gyermekei szektákba és klánokba tömörülnek, amikben merev rend érvényesül. Megmaradnak egymás iránti emberi érzéseik, de megvetnek mindenkit, aki fönről, a "fény világából" érkezik. Sokan emberevők. Legtöbbször valamilyen formában tisztelik Achlyst vagy Őt, Aki Odalent Vár.

MOZ	7+1k10 (12)	EGÓ	1k10 (5)
ERŐ	7+1k10 (12)	KAR	1k10 (5)
EG	7+1k10 (12)	ÉRZ	7+1k10 (12)
MEG	1k10 (5)	MŰV	1k5 (3)

**Érzékek:** jó hallás és érintés. Majdnem vakok. Kiváló szaglás.

**Kommunikáció:** saját nyelv

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +1

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 90

**Természetes páncél:** nincs

**Képzettségek:** Mászás 12, Kitérés 12, Dobófegyverek 12, Zúzófegyverek 12, Fegyvertelen harc 12, Úszás 12, Rejtőzés 12, Keresés 12, Éjszakai harc 20

**Támadás:** Karom 12 (krc 1-8, ks 9-15, ss 16-25, hs 26+), Harapás 12 (krc 1-6, ks 7-12, ss 13-22, hs 23+)

**Élettartam:** 30 év

**Otthon:** földalatti területek

**Megjelenők száma:** 2k10

## Lárvák

A lárvák fekete, féregszerű lények, amik világunk és Metropolisz földalatti részein vadásznak. Körülbelül egy méternyi hosszúak, és kör alakú, hegyes fogakkal teli szájukkal támadnak. A lárvák a razid fejlődésének első állomása. Néhány évszázad után a lárvák átváltoznak raziddá. A lárvák hatalmas, földalatti keltetőekben születnek, ahol fekete, bőrszerű, futball-labda méretű tojások lepik el a padlót.

A lárvák képesek a szerves anyagban mozogni, mintha repülnének. Kő és föld által nem akadályoztatva "repülnek" a talajban. Csak szerves anyagok állítják meg őket, és kényszerítik a lárvákat, hogy átassák magukat. Általában rajokban vadásznak.

A lárvák minden szerves anyagot megesznek. Érzékelik az élőlények mozgását és testmelegét akár 100 méteres távolságból is. Amikor egyikük érzékeli a prédát, másokat is odahív, és együtt támadnak. Vadászat közben magas, sikító hangot hallatnak.

---

MOZ	7+1k10 (12)	EGÓ	1k5 (3)
ERŐ	3+1k10 (8)	ÉRZ	10+1k10 (15)
EG	2k10 (11)		

---

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Hossz:** 120 cm

**Súly:** 5 kg

**Érzékek:** Érzékeli a hőt és a rezgéseket, tömör talajon keresztül is megérez egy élőlényt száz méterről. Egyébként vak és süket. Számukra a szerves anyag nem létezik.

**Kommunikáció:** magas frekvenciájú hangok.

**Mozgás:** 6 m/kör, "repül"

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +0

**Sebtűrés:**

- 4 karcolás = 1 könnyű seb
- 3 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 2 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 80

**Természetes páncél:** nincs

**Támadás:** Harapás 10 (krc 1-8, ks 9-14, ss 15-25, hs 26+)

**Otthon:** a földalatti területek

**Megjelenők száma:** 10+5k10

## A keltetőcsarnokok

Mélyen a föld alatt, elszórva található a razidok keltetőkamrái. Alacsony, betonfalú szobák, amelyek talaját kb. egy lábnyi mély sáros víz borítja. A razidok itt rakják le tojásaikat, amik nagyjából 25 centis átmérőjűek. A tojások kékes, fluoreszkáló fényt adnak ki. A fekete héjak mögött embriók mozognak. Az embriók reagálnak, ha bárki belép a szobába. Kitérnek

a tojásokból, egyenesen az áldozatnak repülnek és felfalják. Ezután megeszik a tojásokat, majd maguk közül a leggyengébbeket, mielőtt szétszédnének préda után.

## Psilositák

A psilositák Málkhút évezredekkel ezelőtt végrehajtott, szörnyű kísérleteinek eredményei. A Labirintusban hagyták őket, ők pedig megtanultak túlélni. Az emberi fajból származnak, de a köznapi emberségből kevés maradt meg bennük. Akár 10 méter magasra is megnőnek, és élet és halál azon mezsgyéjén élnek, ahol az élőholtakat és a szellemeket kínozzák. A testük duzzadt és elszíneződött, mint a több hetes vizihullaké. Legtöbbüknek nincs lába, és a karok is elcsökevényesedtek. Vasból és csontból álló exocsontvázuk teszi őket képessé arra, hogy mozogjanak és elkapják a földalatti lényeket, amik táplálékul szolgálnak. Nincs szemük, de szaglás, hallás vagy kifinomult tapintás útján tudnak tájékozódni.

**Személyiség:** A Psilositák még emberek. Nem örültek, saját nézőpontjukból logikusan cselekszenek. Létük rettenete mozgatja őket, és igyekeznek másokat is bebörtönözni oda, ahol ők találhatóak. Néhányan folytatták Málkhút kísérleteit, és rájöttek, hogyan lehet emberekből Psilositákat teremteni. Ez több éves, fájdalmas folyamat, amibe beletartozik az áldozatnak egy félhalott testbe zárása, amit aztán megcsönkítanak.

---

MOZ	5+1k10 (10)	EGÓ	20+2k10 (31)
ERŐ	30+2k10 (41)	KAR	2k10 (10)
EG	30+2k10 (41)	ÉRZ	10+1k10 (15)
MEG	1	MŰV	2k10 (10)

---

**Rémületdobás módosítója:** -0

**Magasság:** 10 m

**Súly:** 1000 kg

**Érzékek:** jó hallás, szaglás, és tapintás. Nincs látás.

**Kommunikáció:** beszéd

**Mozgás:** 5 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +6

**Sebtűrés:**

- 10 karcolás = 1 könnyű seb
- 9 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 7 súlyos seb = 1 halálos seb
- 2 halálos seb végez vele

**Kitartás:** 240

**Természetes páncél:** 4

**Képzettségek:** Változó

**Támadás:** Harapás 15 (krc 1-6, ks 7-14, ss 15-22, hs 23+), 2 acélkarom (krc 1-7, ks 8-15, ss 16-24, hs 25+)

**Otthon:** a föld alatti részek

**Megjelenők száma:** 1

## **Ktonor**

Ktonor a város a mélyben, örökös sötétségben. Itt nem lehet fényt gyűjtani. Fekete folyók zuhognak mély vágatokban oda, ahol Aki Odalent Vár őrzi Achlys kapuit. Ha elég mélyre vándorolsz a Labirintusban, mindig eljutsz Ktonorba, a földalatti alagutak közép-pontjába.

Itt élnek a Labirintus Őrzőinek vezetői, a kultuszé, amely Őt tiszteli, Aki Odalent Vár, és Achlys számukra a megváltás. Áldozataik során tízezreket dobnak a folyókba, hogy lesodródjanak a Labirintus közepéig. Ktonor örök város, túl az időn és a téren. Kőből és vasból épült. A folyók zaja minden más hangot elnyom, és az örök sötétségben a felvilági látogatók ritkán jutnak ki innen. Csendes épületek között denevérek rajai röpködnek, és csuklyás őrök mozognak az utcákon; tőlük eltekintve a város kihalt.

Ktonor központjában áll a Vak Bika temploma. Ez a Belső Labirintus bejárata, ami Ktonor alatt, vagy talán Ktonoron túl fekszik. Évekig tartó szertartásokkal tisztítják meg magukat és készülnek fel a legelőkelőbb Őrzők, hogy a Vak Bikát legyőzve bejussanak az utolsó Labirintusba, ami a megváltásba és megsemmisülésbe vezet.

A Vak Bika őrzi a Belső Labirintus bejáratát. A temploma maga is egy labirintus, alagutak és termek útvesztője; festményekkel díszített termeké, amiket azonban a sötétség miatt soha nem lehet megpillantani. Elfeledett lények vándorolnak erre, akik azért léptek be a templomba, hogy a Bikával találkozzanak, de reménytelenül eltévedtek.

A Vak Bika a templom legbelső szobájában áll, ahol jeges szél süvít át a Belső Labirintus kapuján. Azoknak, akik tovább akarnak menni, le kell győzniük a Bikát. Minden ellenfelének azt mondja, hogy "a halál jobb a megsemmisülésnél". Nincs fizikai alakja, de áldozatait darabokra tépi. A sikertelenek torz maradványait a templomon kívül lehet megtalálni.

## **A Belső Labirintus**

Ktonoron túl fekszik a Belső Labirintus. Ezen a helyen a térnek és időnek kevés jelentősége van. A dimenziók fokozatosan összeolvadnak, az anyag szintelen, alaktalan létezéssé folyik össze, az időt az örökkévalóság váltja fel. Az Őrzők hatalmas spirálként írják le a Belső Labirintust, amely fokozatosan oldódik fel, először nagyobb töredékekre, majd apró részekre, mígnem csak egy szürke folt marad. Ott pihen Ő, Aki Odalent Vár, az egyetlen lény, amely képes a teljes Káoszban létezni.

Más utak is vannak a Belső Labirintusba, nemcsak az, ami Ktonorban található. Az, aki mágiával eltorzítja saját tér- és időérzékelését, a Belső Labirintusban találhatja magát, ahogy a Káosz magához húzza. Túl Azon, Aki Odalent Vár található Achlys, ahol a tér, az anyag és az örökkévalóság is megszűnik létezni.

## **Aki Odalent Vár**

Minden földalatti lény tiszteli Őt, Aki Odalent Vár. Azt mondják, hogy ha nem békítik meg, kinyitja Achlys kapuit, és elpusztítja az egész világot. Talán van benne némi igazság. Talán ő csak egy lény, ami képes Achlys közelében létezni anélkül, hogy megsemmisülne, de nem rendelkezik pusztító hatalommal.

Az Alvilág lakói áldozatokat dobnak a Labirintus fekete folyóiba, és egyéb áldozatokat is hajtanak végre Neki, Aki Odalent Vár.

Soha senki nem tért vissza a Belső Labirintusból, így nem tudja senki, hogy néz ki ez az istenség, de mindenkinek az álmaiban megjelenik, aki sokáig él az Alvilágban. Az álmokban számos alakja lehet – egy ragyogó szem, egy alaktalan, kaotikus massa, vagy egy sötétben pihenő, puffadt női test. Ezek az álmok gyakran szólnak arról, hogy végtelen folyosókon vándorolsz, és valami félelmetes és mégis csodálatos vonz, csábít maga felé. Ritka alkalmakkor az Általa küldött álmok fizikailag berántották az álmodókat a Belső Labirintusba.

Akik álmukban találkoznak vele, készletét érzik arra, hogy mélyebben a Labirintusba hatoljanak, találkozzanak Vele, és megsemmisüljenek Achlysban. Mindenkin, aki huzamosabb ideig álmodik Róla, Aki Odalent Vár, úrrá lesz a megsemmisülés vágya.





# Metropolisz

**A** fellegvár fekete hegyként emelkedett előttem. A legmagasabb torony eltűnt a város fölötti felbőkben. Messze fönt fények villódtak. Abogya közeledtem, elvesztettem a nézőpontomat. Az épület fekete fallá változott, ami elsötétítette az eget és elnyelte a láthatárt. Sötét kőhalmok, rozsdás, öreg gépek, romos épületek és acélcövek labirintusa zárta el az utamat és tette lebetetlenné, hogy elbózzam a tulajdonomat.

Ósrégi szögesdrót alkotott hálót a szikkadt kő fölött.

Csak azt tudtam, hogy úton voltam arra, föl a legmagasabb tornyokba, abonnan a fények kitekintettek a városra. Mászni kezdtem fölfelé, lépcsőkön, üres gyártermeken, acéllétrákon szűk aknáokban, ingó párkányokon tátongó repedések fölött. sokszor jutottam zsákutcába és fordultam vissza. Az árnyékokban farkasszerzeteket és ferocokat láttam. Az órák

*napokká, azok betekké nyúltak, és számomra az idő elvesztette jelentőségét. Az erkélyekről lenéztem a városra, amely messze alant terült el, sötét felszín, melyet csak itt-ott pettyez fény. Végül túljutottam a romokon, és elértem a*

*lakott részeket. Fátylas lények mozogtak, halvány árnyak sötét üvegablakok mögött. A folyosókat suttogás töltötte be. Továbbmentem, fölfelé a fellegvár tetejére, ahol tudtam, hogy a sötét Magisztrátus rám várt.*

**M**etropolisz sokak szerint az ősi otthonunk, a Föld összes városának alapja. Talán nyüzsgő, gyönyörű hely volt, mielőtt a Teremtő kétségbeesésbe taszított minket. Talán Metropolisz mindig is sötét rom volt, amit azok az istenek teremtettek, akik mi voltunk. Minden város Metropolisz része. A városnak nincsenek fizikai határai. A végtelenbe nyúlik minden irányba.

Itt-ott a mi világunk részei ékelődnek Metropoliszba. A háztömbjeink, utcáink, kocsijaink, villamosaink kis enklávékat alkotnak a sötét felhőkarcolók és a kőlabirintusok között. Metropolisz a mi időnkön túl létezik. Modern városközpontok egyszerre léteznek az ókori Rómával és a 18. századi Párizssal.

Amikor egy városban az illúziók meggyengülnek, átlátunk Metropoliszba. Ritkán pillantunk meg másik várost a mi világunkból, mert a város olyan hatalmas, hogy világunk töredékei messze vannak egymástól. Amikor városaink térben közel vannak egymáshoz Metropoliszban, akkor távol vannak időben, és az átkelés egyikből a másikba általában időutazást is jelent.

Hatalmas épületek nyúlnak a mennybe és azon túl. Itt áll Bábel tornyának eredetije, egy látszólag végtelen üvegtorony. Óceányi terek, ezeremeletes házak, amiket zezgugos síkatorok és tűzlétrák kötnek össze, agyagból és téglából, fából, kőből és vasból, acélból és üvegből álló épületek egyaránt léteznek. Elhagyatott géptermekek, amiket por és rozsdá borít. Az arkónok tíz fellegvára hegyként tornyosul a város fölé, amely sárgásfekete szmogba burkolódik.

## **Az élő város**

Metropolisz egyes részeit még lakják emberek, de ők is ugyanolyan vakok, mint mi, mindegyik saját kis valóságának foglya, csak a város kis részét képes látni. A legtöbben a mi világunkból származók, akik valahogy betévedtek Metropoliszba, és nem tudták elhagyni. Nem tudatos, érző lények, akik megszületnek, élnek és meghalnak mint a hétköznapi emberek. Kis bandákban vadászként és dögevőként élnek a romok között. Gyanakszanak az idegenekre. Más lények is élnek itt, akik régen szövetségeseink vagy szolgálóink voltak, vagy az ember Bukása után jöttek ide.

Néhány elzárt területen a város újjáéledt. A romok között szigetként elszórva itt-ott található lakott területek. Többhetes, a lepusztult, romos területen való kószálás után hirtelen kibukkanhatsz egy utcára, ahol zajlik a szokott élet. Néha ez a mi világunk része, és a lakók nem érzékelik maguk körül a romokat. Más esetekben valóban Metropolisz részei, amiket talán egy ember véd, aki képes átlátni az illúziókon, és távotartani az azghoulokat és fosztogatókat.

A városban a leggyakoribb lények az azghoulok, az emberiség ősi szolgálói, akik itt maradtak, amikor minket bebörtönöztek a korlátozott valóságba. Átvették a helyünket, és nem örülnek a visszatérésünknek. Néha az azghoulok átlépnek a mi oldalunkra, hogy kínozzanak és kellemetlenkedjenek nekünk. Szórakoztatónak találják jelenlegi vakságunkat, és minden lehetőséget kihasználnak, hogy megszégyenítsenek, vagy jót mulassanak a rovásunkra.

## **Azghoulok**

Az azghoulok ősi szolgálóink, akiket hátrahagytak, amikor minket bebörtönöztek. A városban kószálnak, azon élnek, amit találnak. Néha átlépnek a világunkba, és magukkal visznek valakit Metropoliszba. Az azghoulok még mindig a rabszolgáink, de elfelejtettük, hogyan kell nekik parancsolni. Bárki, aki megismeri egy azghoul nevét, hatalmat nyer fölötte. A név egy örökölt engedelmességi ösztönt kapcsol be, és visszaállítja az irántunk érzett tiszteletet. Ezt használják ki a démonológusok és egyéb okkultisták, akik ősi azghoul nevek után kutatnak, hogy uralkodhassanak fölöttük. Néha sikerrel járnak, máskor felfalják őket. Innen származik a legenda, hogy a démonok engedelmeskednek annak, aki ismeri a nevüket. Korlátozott számú önálló azghoul név létezik, kb. 1000. Ez lehetővé teszi, bár nem könnyíti meg, hogy megtudd annak a nevét, amelyikkel találkoztl. Démonológiával foglalkozó könyvekben gyakran található ilyen névlista, aminél fel vannak sorolva az ismertetőjegyek is, így képes lehetsz a megfelelő nevet a megfelelő azghoulhoz kapcsolni. Az emberek szolgálatában álló azghoulok bármilyen alakot ölthetnek, gyakran átlagos embernek látszanak magas Kinézettel.

Amikor nem állnak egy ember uralma alatt, az azghoulok fölveszik saját alakjukat. Nagydarab humanoidok, durva, sötét bőrrel. Kissé hajlott a

testtartásuk, kezükön két ujj és két hüvelyk van. A fej nagy, és egyenetlen alakú. A zöld szemeknek számos előre-hátra mozgó pupillája van. Az orr csak két zárható rés. A száj függőlegesen és vízszintesen egyaránt nyitható, és nagy, sötét fogakkal van tele.

Az azghoulok mindig teljes ruházatot viselnek, sötét "acélpáncélt", füstszínű vagy vörös arclemez-zel. A páncél valójában egy parazita, ami szimbiózisban él az azghoullal. Az azghoul idegrendszeréhez kapcsolódik, és osztozik az érzékelt benyomásokban. Sokkal inkább külső héjként, mint ruhaként működik. Az azghoulok mindig hordanak fegyvert.

**Személyiség:** Az azghoulok alapvetően békés lények, akik az emberi elnyomás alatt sokat szenvedtek. Élvezik a bosszújukat.

---

MOZ	10+2k10 (21)	EGÓ	2k10 (11)
ERŐ	10+2k10 (21)	KAR	1k10 (5)
EG	10+2k10 (21)	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	1k5 (3)	MŰV	2k10 (11)

---

**Rémületdobás módosítója:** + 0

**Magasság:** 400 cm

**Súly:** 500 kg

**Érzékek:** mint az embernek. Arclemezük infralátást és fényerősítést biztosít, utóbbi sötétben csaknem tökéletes látást tesz lehetővé

**Kommunikáció:** minden emberi nyelv

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +9

**Sebzésbónusz:** +8

**Sebtűrés:**

6 karcolás = 1 könnyű seb

5 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 135

**Természetes páncél:** 2 páncél nélkül / 12 páncélban

**Erők:** alakváltás. Bármilyen humanoid alakot fel tud venni, Szépségét maximum 40-ig növelheti.

**Képzettségek:** Mászás 15, Gépfegyver 15, Puska és nyílpuska 15, Pisztoly 10, Nehézfegyver 10, Kitérés 10, Dobófegyver 15, Zúzófegyver 15, Korbácsok és láncok 15, Fegyvertelen harc 15, Keresés 10, Mechanika 15, Túlélés 15, Földi vezetés 10

**Támadás:** fegyver szerint

**Élettartam:** végtelen

**Otthon:** Metropolisz

**Megjelenők száma:** 1k10

## A Romok

Metropolisz legnagyobb része szellemváros, tolvajok, gyilkosok, ragadozók és dögevők otthona. Nagy területek hevernek romokban. Talán mindig romok voltak, senki sem tudja. Más területek lassan omladoznak. Hatalmas részek elhagyatottak. Paloták, amik évezredek óta üresen állnak. Kihalt, csöndes utcák. Hatalmas ipari komplexumok, amik rozsdásodnak és fokozatosan széthullanak.

Még több tízezer évnyi rossz gondoskodás után is lehet kincseket találni Metropolisz romjai között. Fosztogatók nemzedékei képesek megélni abból, amit a romok között találnak – furcsa gépezetek, bútorok, amik ellenállnak az időnek, teljes blokkok, amik sértetlenül vészelték át az idő múlását. Alább következnek néhány példa. Ne feledd, hogy ezek messze vannak a világunktól, és csak kapukkal, vagy olyan tárgyakkal lehet elérni őket, amik befolyásolják a dimenziókat.

## Az Útvesztő

Metropolisz egy hatalmas területe síkatorok, lépcsők, fedett gyalogjárók és aknák útvesztője, amelyek lassan egy ismeretlen középpont felé vezetnek. Az útvesztő egyes részei lakottak. Néhány része a mi világunkban található; pár blokk Manhattanban, Velencében és Bangkokban a metropoliszi Útvesztő része. Ha ezeken a helyeken szétfoszlik az illúzió, az Útvesztőben találsz magad. Helyenként vérszomjas lények tanyáznak itt, akik az arra járókat darabokra szaggatják.

Az Útvesztő egy rejtély. Falra vésett írásjelek mutatják, hogy merre kell menni, és a lakott részeken vannak olyanok, akik ismerik a középpontba vezető utat, és ha megfelelően kérdezik őket, el is mondják. Sok térkép forog közkézen az Útvesztőről.

Azt mondják, hogy aki a teljes Útvesztőn keresztül jut, megvilágosodik és visszanyeri istenségét. Senki nem tudja, hogy ez igaz-e, vagy hogy mekkora az Útvesztő. Az Útvesztő belső részéből még senki sem tért vissza.

## A Vadászmezők

A Vadászmezők Metropolisznak egy különösképp lepusztult része. Itt egy rom sem magasabb pár emeletnél, a talajt törmelék borítja. Állandóan tüzek lobbannak fel, és söpörnek végig az elhagyott házakon. Itt gyülekeznek az emberek legősibb társai, a farkasszerzetek. Valaha vadásztársaink voltak a sötét városba tett kirándulásokon. Most mi lettünk a prédájuk, amikor a Vadászmezők romjain omladozó városközpontjainkba lopakodnak.

A Vadászmezők Metropolisznak az a része, amely a legközelebb van a nyomornegyedekhez. A farkasszerzetek akadály nélkül mozognak a világok között, magányos és védtelen áldozatokat keresve. Metropoliszban az embernél sokkal veszélyesebb zsákmányra vadásznak. Gyakran a világunkban az áldozatot olyan helyre kergetik, ahol a valóság gyengébb. Az áldozat a rettegés miatt bejut Metropoliszba, a Vadászmezőkre, ahol a Farkasszerzetek befejezik a játékot.

Más lények is járnak a Vadászmezőkön, főleg ferocok, nagy húsevők, amik magányosan élnek és az élvezet miatt vadásznak. Megtisztítanak egy területet a farkasszerzetektől, és felütik a tanyájukat. Aztán kaput nyitnak a világunkba, de csak ritkán a nyomornegyedekbe. A ferocok a vadászatot kellemes időöltésnek tekintik, és olyan prédát keresnek, ami komolyabb ellenállásra képes. Imádnak lemészárolni katonai alakulatokat, felfegyverzett bandákat és rendőröket.

## Farkasszerzetek

A farkasszerzetek négylábú húsevők, kb. négy láb magasak, durva, vörös-fekete bőrüket csak helyenként fedi fekete szőr. A fej háromszög alakú, és hasonlít egy alligátoréhoz. A vörös szemek mélyen a koponyába süppednek. A fogak feketék, és az állkapocsban kifelé állnak, mint a krokodilnak. A nyelv kékesfekete, hosszú, és éles, mint egy kés. Nagy pontossággal lökik ki, hogy felnyársalja az áldozatát.

MOZ	10+2k10 (21)	EGÓ	1k10 (5)
ERŐ	5+1k10 (10)	ÉRZ	10+3k10 (26)
EG	5+1k10 (10)		

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Hossz:** 130 cm

**Magasság:** 120 cm

**Súly:** 50 kg

**Érzékek:** éjszakai látás.

**Kommunikáció:** vonyítás

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +9

**Sebzésbónusz:** +3

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

2 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 80

**Természetes páncél:** 1

**Támadás:** Harapás 15 (krc 1-4, ks 5-9, ss 10-15, hs 16+), Nyelv 15 (1m hosszú; krc 1-5, ks 6-11, ss 12-17, hs 18+)

**Otthon:** Vadászmezők, Metropolisz

**Megjelenők száma:** 10+1d10

## Ferocok

A ferocok nagy, látszólag ügyetlen állatok. Felépítésük a tigrisére emlékeztet, de teljesen szőrtelenek, és a bőrük változtatja a színét, majdnem tökéletes álcázást biztosítva minden terepen. A fej kerek, mélyenülő, fekete szemekkel, és hosszú, pengeéles fogakkal. Hosszú farkuk van, ami segíti az ugrást és az egyensúlyozást. Képesek felmászni a függőleges falakon és lógni a plafonon, ha hosszú, erős, visszahúzható karmaikkal valamiben meg tudnak kapaszkodni.

MOZ	20+2k10 (31)	EGÓ	5+1k10 (10)
ERŐ	20+3k10 (36)	ÉRZ	10+3k10 (26)
EG	20+2k10 (31)		

**Rémületdobás módosítója:** + 0

**Hossz:** 250 cm

**Magasság:** 150 cm

**Súly:** 200 kg

**Érzékek:** kiválóak, infralátás

**Kommunikáció:** testbeszéd a ferocokkal, telepatikus képek az emberekkel

**Mozgás:** 15 m/kör

**Cselekedetek:** 5

**Kezdeményezés:** +10

**Sebzésbónusz:** +8

**Sebtűrés:**

8 karcolás = 1 könnyű seb

7 könnyű seb = 1 súlyos seb

5 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 185

**Természetes páncél:** 3

**Erők:** Infralátás, Telepátia, Érzelemkivetítés: áldozataikat rettegéssel töltik el. Minden áldozatnak Egót kell dobni, mint egy réműletes helyzetben.

**Képzettségek:** Mászás 30, Lopakodás 30, Kitérés 20, Úszás 25, Rejtőzés 40, Keresés 25, Akrobatika 20

**Támadás:** Harapás 20 (krc 1-4, ks 5-8, ss 9-15, hs 16+), Karmok 15 (krc 1-6, ks 7-12, ss 13-17, hs 18+)

**Otthon:** Vadászmezők, Metropolisz

**Megjelenők száma:** 1

## A Gépváros

Ez a terület nem város a szó valódi értelmében, hanem egy több ezer négyzetmérföldes gépsokaság. Masszív gőzturbinák, primitív fűjtatók és láncok viszik át az erőt mérföldekre, hatalmas generátorok, fluoreszkáló reaktormedencék, szigetelés nélküli magasfeszültségű vezetékek, amiket a folyosók mennyezetén rögzítettek, és számos furcsa szerkezet, aminek a célja rég feledésbe merült.

A gépváros nem sikátorokból és épületekből áll, mint Metropolisz többi része, hanem acélrudak és fémcsovek egyetlen hatalmas épülete, ahol szobákat,

termeket, szinteket, mélybe nyúló aknákat és magasba törő hűtőtornyokat rozsdás acél gyalogjárók és létrák kötnek össze.

Ennek a városnak a nagy része kihalt, de egyes részek még kapnak energiát. Itt-ott füst száll fel egy működő turbinából és a vezetékek igencsak áram alatt vannak.

Senki sem emlékszik, miért épült ez a szerkezet. Tanulmányozással képtelenség a célját megtudni. Modern és ősi technológia keveredik, és sok rész látható ok nélkül van összekötve.

A gépvárost évezredek óta a techronok tartják karban, akik félnék lények. Megjavítják vagy szétszedik a gépezet részeit, és néha újakat építenek. Talán ők építették a gépvárost, talán emberek.

## Techronok

A techronok szinte teljesen mechanikus lények. Csak az agy és néhány belső szerv biológiai eredetű. Pókszerű, fémből és műanyagból álló embereknek látszanak. Állandóan forrasztópákákat, elektromos fűrókat és más szerszámokat hordoznak, amiket önvédelemre is használhatnak.

MOZ	10+1k10 (15)	EGÓ	10+2k10 (21)
ERŐ	10+1k10 (15)	KAR	1k10 (5)
EG	10+1k10 (15)	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	1k10 (5)	MŰV	10+2k10 (21)

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Magasság:** 240 cm

**Súly:** 300 kg

**Érzékek:** rövidlátók, egyébként éles érzékek

**Kommunikáció:** külön nyelv

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebzésbónusz:** +3

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 105

**Természetes páncél:** 3

**Erők:** Gépempátia; amint megpillantanak egy gépet, azonnal tudják, hogyan működik, mit csinál, és hogy mi a baj vele (ha hibás).

**Képzettségek:** Géppuska 15, Puska és nyílpuska 15, Zúzófegyverek 20, Keresés 15, Számítógép 50, Elektronika 50, Autómechanika 50, Biztonságtchnika 30, Természettudomány 50, Fizika 50, Metallurgia 40, Mérnöki tudományok 50, Matematika 50, Kémia 40

**Támadás:** fegyver szerint, 2 mechanikus kar 15 (krc 1-5, ks 6-11, ss 12-19, hs 20+)

**Otthon:** a Gépváros, Metropolisz

**Megjelenők száma:** 1d10

## A Tükörtermek

A Tükörtermek egy arab stílusú boltívekkel és árkádokkal díszített, olvashatatlan írásjelekkel ékes üvegből és tükrökből álló városrész. Az időeltérés miatt az eredeti Metropolisz számos része látható itt. Azt beszélnek, hogy a Tükörtermekben egy Megvilágosodott ember lakik, aki minden belépőt a rabszolgájává tesz.

Ebben a városrészben számos működő gép van, ami uralja az időt, vagy átalakítja az anyagot. Csodálatosan berendezett paloták találhatók itt, tele engedelmességgel szolgálókkal, akik látszólag sosem tudták meg, hogy az emberiség elbukott. A tükrötermek több ezer emelettel a talajszint fölött találhatók a magas épületekben. Kevesen léptek be ide, és még kevesebben tértek vissza.

## A Holtak városa

Ez Metropolisz temetője, sok millió éve a halott lények nyugvóhelye. Az a néhány ember, aki végleg meghalt, itt nyugszik kriptájában, és várják az Idő halálát. Időn és Téren túli lények fekszenek mumifikálva lezárt termekben.

A holtak városa egy dombra épült. Emlékművek és mauzóleumok emelkednek többszáz lábnyi magasságba. A sírkamrák labirintust formáznak, alig egy yardnyi széles átjárókkal, amely a dombtető felé kanyarog. A dombon keresztben feneketlen szakadékok nyílnak, melyek oldalában számtalan szűk sírkamra található.

Fekete kamrákban olyan lények nyugszanak, amik mozognak és élnek, holott halottak. Az emlékművek között motyogó lények várnak az örökkévalóságig, állandóan meditálva. Imakendők és halálrúnákkal díszített fátylak lengedeznek magas zászlórudakon.

A domb csúcsán áll az Üres Kápolna, egy fehér épület, ahol a legenda szerint a Teremtő fog nyugodni a világvége után. Amikor a Teremtő eltűnt, egy fehérbe öltözött Őrző jelent meg a sírnál, és biztosítja, hogy senki se jusson be. Ezt úgy is értelmezték, hogy a Teremtő halott, és úgy is, hogy él.

A holtak városát állandóan könnyű, szürke köd lepi. A holtak nyöszörgése tölti be a levegőt, mint a szél suttagása a fák között, amik itt sosem nőttek. Az utakon szellemek és élőholtak kóborolnak, békét keresve.

Néhány temetőnk, pl. a párizsi Père Lachaise és a nagy temető Kairóban ismert kapuk a holtak városához. A sírokon jelek mutatják, hogy hol kell belépni a temetőbe, hogy Metropoliszba juthass.

## Az Őrző

Humanoid lény száraz, fekete bőrrel és fekete szemekkel, aki a Teremtő sírját védi a dombtetőn.

Testét fehér fátylak fedik, és egy fehér kardot forgat. Senkit sem enged a kápolna küszöbén túl.

---

MOZ	50	EGÓ	20
ERŐ	100	KAR	20
EG	50	ÉRZ	50
MEG	3		

---

**Rémületdobás módosítója:** +5

**Magasság:** 210 cm

**Súly:** 80 kg

**Érzékek:** mindenkit észlel, aki közelít

**Kommunikáció:** minden nyelven beszél

**Mozgás:** 25 m/kör

**Cselekedetek:** 7

**Kezdeményezés:** +38

**Sebzésbónusz:** +16

**Sebtűrés:**

11 karcolás = 1 könnyű seb

10 könnyű seb = 1 súlyos seb

8 súlyos seb = 1 halálos seb

Halálos sebnél elpusztul, de három kör múlva feltámad

**Kitartás:** végtelen

**Természetes páncél:** 2

**Erők:** Telepátia, Immunitás - tűz, elektromosság, radioaktivitás, Mágia nem hat rá, Immunis a mentális behatásokra

**Képzettségek:** Kard (Vágás 100, Szúrás 75, Hárítás 75, Kitérés 50, Lefegyverzés 50, Körkörös vágás 50), Tigrisugrás 50, Kikerülés 50, Golyók elkerülése 50, Forgósél támadás 50, Mentális befolyásolás 50

**Támadás:** Kard. Az Őrző kardja találatkor megöl bárkit, akinek negatív lelki egyensúlya van, egyébként katanaként sebez.

**Otthon:** Holtak városa, Metropolisz

## A halott istenek

Három mauzóleumban, három dombon nyugsznak a halott istenek. A halálban éberek, de lelkük rég eltávozott. A testek megmaradtak, és éhséget, szomjat, frusztrációt és vágyat éreznek. Nem tudják elhagyni a sírjaikat, de a közelben járókat magukhoz csalják hívással, zenével, énekléssel, vagy parancsoló hangjukkal. Néha egy élőholt szolgát küldenek, hogy szerezzen foglyokat.

Amikor az áldozat belép, a nehéz ajtó becsukódik, és emberi erő képtelen kinyitni. Bent a padlót a korábbi áldozatok maradványai borítják. Az isten barátságos, és kedves vendégként köszönti a foglyot. Azonban testi vágyai nagyon hamar elhatalmasodnak rajta, és kielégíti perverz szexualitását, mielőtt kiinná az áldozat vérért, és felfalná a húsát. Néha érintetlenül hagyják a testet és élőholtat csinálnak belőle.

A halott istenek puffadt, rothadó lények, emberszerű alakkal. A bőr zöldesszürke, helyenként sötét

folttokkal és daganatokkal. Jéghidegek és nyálkásak. A testen helyenként nyílt sebek tátongnak, amiből genny szivárog. A szemeket tejfehér réteg fedi.

---

MOZ	30	EGÓ	40
ERŐ	50	KAR	10
EG	100	ÉRZ	20
MEG	1		

---

**Rémületdobás módosítója:** + 5

**Magasság:** 300 cm

**Súly:** 400 kg

**Érzékek:** Éjszakai látás. Az erős fény elvakítja, és elveszti a következő cselekedetét.

**Kommunikáció:** minden emberi nyelv

**Teherbírás:** 50 kg

**Mozgás:** 15 m/kör

**Cselekedetek:** 5

**Kezdeményezés:** +18

**Sebzésbónusz:** +9

**Sebtűrés:**

19 karcolás = 1 könnyű seb

18 könnyű seb = 1 súlyos seb

16 súlyos seb = 1 halálos seb

Mivel halottak, bármennyi halálos sebet kaphatnak.

**Kitartás:** végtelen

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** Parancsoló hang, Regenerálódás

**Támadás:** Fegyvertelen harc 30

**Mágia:** minden mágikus tan és varázslat 50

**Otthon:** Holtak városa

## Az élő istenek

A legenda szerint Metropolisz 7777 dombra épült. Minden dombon áll egy templom, ami a város számos élő istene közül valamelyiknek van szentelve. A templomok régóta romokban hevernek, és már senki nem merészel belépni. A város élő istenei degenerálódtak, és démoni szörnyetegekké váltak, akik az utcákon és a tetőkön kóborolnak. Örömmel támadnak meg embereket, akik vakságuk miatt képtelenek védekezni.

A templomok ugyanazt az anyag- és stíluskeveredést mutatják, mint a város többi része. Vannak lepusztult, modern üveg- és acélszerkezetek, ősi, faragott kőből épült templomok, és gondosan elhelyezett menhírek. A fellegrák mellett a templomok a város legfeltűnőbb tájékoztató pontjai. Mindig van a közelben egy templom. És ahol templom van, ott mindig van egy élő isten is a közelben.

## Athrax

Athrax Metropolisz élő isteneinek egyike. Valaha elismert isten volt, akinek áldozatokat mutattak be fekete kőtemplomában a dombján, ahonnan letekin-

tett követőire. Néhány évezrede már csak démon, aki éjszaka portyázik a romok között. Nappal a temploma alatti kriptában rejtőzködik. Ide vonzolja be áldozatait és itt végez velük. Hatalmas halom csont és rothadó tetem gyűlt ott össze. A föld felett a templomból csak néhány repedt, acélüveg ablak és egy betonoltár maradt. Ha egy áldozat elég messzire eltávolodik, hagyja megszökni.

Athrax magas, emberi testtel bír, amelynek átlátszó bőre láthatóvá teszi a húst, ereket, belső szerveket és a természetellenesen vastag csontvázat. Gerincéből éles tüskék állnak ki a hátán. Hasán, mellkasán és koponyája hátoldalán a bőrt zöldesfekete hálószerű mintázat fedi. A karok és lábak hosszú, vörös kristálykarmokban végződnek. A feje teljesen embertelen, elnyúló állkapcsokkal, amikben kétsornyi éles fog sorakozik. Sárgás agy lüktet az elnyúlt koponyacsont alatt. Szemei mélyenülők és feketék.

**Személyiség:** Az éhség és az új léte miatti rettetet uralja. Teljesen pszichotikus.

---

MOZ	20	EGÓ	30
ERŐ	60	KAR	5
EG	40	ÉRZ	30
MEG	5	MŰV	30

---

**Rémületdobás módosítója:** + 5

**Magasság:** 320 cm

**Súly:** 250 kg

**Érzékek:** Éjszakai látás, jó szaglás.

**Kommunikáció:** beszéd

**Teherbírás:** 60 kg

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +8

**Sebzésbónusz:** +9

**Sebtűrés:**

9 karcolás = 1 könnyű seb

8 könnyű seb = 1 súlyos seb

6 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 230

**Természetes páncél:** 2

**Támadás:** Harapás 10 (krc 1-5, ks 6-11, ss 12-20, hs 21+), 2 karom 15 (krc 1-7, ks 8-13, ss 14-24, hs 25+)

**Otthon:** a temploma

## **A földalatti világ**

Metropolisz földalatti labirintusa megegyezik a minden város alatt található alagútrendszerrel, és innen nyílik világunkba a legtöbb kapu. Az utcák alatt Metropolisz lényei az alvilág gyermekeivel találkoznak.

Metropolisz mélységei azonban olyan retteneteket is rejtnek, amik a mi világunkban nem léteznek. Az utak és járdák mindenütt zörgő acélrácsok. Lépcsők és létrák vezetnek a mélybe, ahol achlytidák és zelóták, nachtkáferek és határvidékiek élnek. A Metropoliszban járókat állandóan fenyegeti a veszély, hogy a mélybe rántják őket, a felemelkedő rácsok alól bármikor bőrtelen testek áradata törhet elő.

## **A kocka**

A város központjához közel, ezer méterrel a felszín alatt található a fekete kocka. Ismeretlen anyagból készült, minden oldala 100 méteres, durva felszínét kacskaringós jelek borítják, amik folyamatosan változnak. A kocka egy kőteremben található, amelybe mindenfelől nyílnak bejáratok. Furcsa folyadékok és elektromosság jut a kockába csöveken és vezetékeken keresztül, amik ismeretlen forrásból, a falakon keresztül kigyóznak be. Az achlytidák istenként tisztelik a kockát. Mindenki, aki megközelíti a kockát, rosszindulatú jelenlétet érez, és minden, a közelében eltöltött óra után eggyel csökken a lelki egyensúlya. Az achlytidák szerint Achlys lelkének egy része lakik a kockában. Mások szerint egy mesterséges intelligencia, ami megőrült a föld alatti ingerszegény környezettől.

## **Achlytidák**

Az achlytidák Achlys imádói. Az ősi sötétség gyermekei, félig emberek, félig hernyók. Bőrük fehér, szivacsos, szemük nagy, bőrral fedett. A szájat rugalmas tapogatók veszik körül. Van kezük, ujjaik rövidek. Mint világunk hernyóinál, az ő bőrük alatt is lehet látni a működő belső szerveket. Nagyon hajlékonyak, képesek átjutni a 30 cm átmérőjű nyílásokon is.

Az achlytidák lárvaként születnek hatalmas, földalatti vízlelőkben. Felmásznak a felszínhez közeli alagutak plafonjára, és bebábozódnak. Amikor eljön az idő, teljesen fejlett egyedekként bújnak elő.

---

MOZ	10+1k10 (15)	EGÓ	5+1k10 (10)
ERŐ	10+1k10 (15)	KAR	1k10 (5)
EG	10+1k10 (15)	ÉRZ	10+1k10 (15)
MEG	1k10 (5)		

---

**Rémületdobás módosítója:** –

**Magasság:** 150 cm

**Súly:** 60 kg

**Érzékek:** nincs látás, pontos szaglás és tapintás

**Kommunikáció:** saját nyelv

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebzésbónusz:** +3

**Sebtűrés:**

- 4 karcolás = 1 könnyű seb
- 3 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 105**Természetes páncél:** nincs**Támadás:** Tőr 15, Lánc 10**Otthon:** Alvilág, Metropolisz**Megjelenők száma:** 2k10

## Zelóták

A zelóták közelebb élnek a felszínhez, mint az achlytidák. Valaha talán emberek voltak, de az igazság ismeretlen. A zelóták bőrtelen humanoidok, akiknek az izmait és szerveit csak vékony vérréteg fedi. A közvetlenül a felszín alatti alagutakban portyáznak, csak arra várva, hogy valaki arra járjon. Amikor felfedeznek egy lehetséges áldozatot, úgy helyezkednek, hogy többfelől támadhassák. Kommunikációjuk az acélrácsok zörgésével zajlik. Ha felkészültek, előugranak a rácszatok mögül, és magukkal ragadják az áldozatot az alagutakba. Metropolisz minden lakója megtanulta rettegni a rácsok ritmikus zörgését, ami a zelóták vadászatát jelzi.

---

MOZ	10+2k10 (21)	MEG	1
ERŐ	10+2k10 (21)	EGÓ	1k5 (3)
EG	10+1k10 (15)	ÉRZ	10+2k10 (21)

---

**Rémületdobás módosítója:** -**Magasság:** 170 cm**Súly:** 70 kg**Érzékek:** élesek. Erős fénytől elsunnyognak.**Kommunikáció:** hangjelzések, nincs vokális nyelv**Mozgás:** 10 m/kör**Cselekedetek:** 4**Kezdeményezés:** +9**Sebzésbónusz:** +5**Sebtűrés:**

- 4 karcolás = 1 könnyű seb
- 3 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 105**Természetes páncél:** nincs**Képzettségek:** Mászás 20, Lopakodás 20, Rejtőzés 20,

Keresés 15, Úszás 15, Zúzófegyverek 15

**Támadás:** Vasrudak, acélcsövek, vagy 2 karom 15 (krc

1-7, ks 8-14, ss 15-22, hs 23+)

**Otthon:** Alvilág, Metropolisz**Megjelenők száma:** 10+4k10

## A Fellegvárak

A tíz fellegvár uralja Metropolisz látképét. Több mérföld magasak, vég nélkül emelkednek a sárga szmogban. Eredetileg tizenegy volt, de a legnagyobb a Teremtővel együtt tűnt el, és tátongó mélységet hagyott maga után. A négy eltűnt arkón fellegvár á évezredek óta üresen, elhagyottan áll. Néha egy magányos lictor tűnik fel a folyosókon, korábbi mesterére emlékezve, de ettől letekintve az elhagyatottság teljes.

Lehetetlen megmondani, hogy a fellegvárak milyen messze vannak egymástól, mivel Metropoliszban a távolság relatív fogalom. Minden citadellából csak sejteni lehet a többi a láthatáron. Eljutni oda talán egy órába, talán egy életbe telik. Általában lehetetlen a fellegvárak között mágia vagy a város dimenzióváltozásainak alapos ismerete nélkül közlekedni. Az utcákról a fellegvárak mindig láthatók, de csak akkor válnak uralkodóvá, ha már a közvetlen közelükben járunk. Lehetséges évekig vándorolni Metropoliszban úgy, hogy egy fellegvárhoz sem kerül közel az ember.

A hat élő arkón citadellái jórészt üresek és elhagyatottak. A hét mérföld széles alapot alkotó ezernyi emelet lepusztult és mocskos. Farkasszerzetek és ferocok vadásznak itt, néhány szobában azghoulak élnek. Az Alvilág Gyermekei felmászhatnak ide és fosztogatnak.

Nagyjából hét mérfölddel a föld fölött kezdenek feltűnni az arkónok szolgálai, lictorok és acrotidák. Még itt is kihasználatlan a legtöbb hely. Napokig kóborolhatsz a termekben anélkül, hogy valakivel is találkoznál.

A fellegvárak felépítése legalább annyira kevert, mint Metropolisz többi részéé. Durva és csiszolatlan a talajszint közelében; vastag kőfalak, primitív gépek a liftek kezelésére, hatalmas ventilátorok, amelyek közül néhány még működik. Feljebb a stílus kidolgozottabbá válik; modern acél- és üvegstruktúrák keverednek kecses arab és indiai építészettel.

A legmagasabb tornyokban, húsz mérföldes vagy még nagyobb magasságban található maguk az arkónok. Minden Arkón része a fellegvárának; az épület teljes felső része az Arkón teste, aki bármilyen alakot felvehet. A torony itt a Földön sosem látott anyagokból épült. Állandóan változik, az Arkón akarata szerint. Folyosók és szobák nyílnak meg és tűnnek el. Tornyok emelkednek vagy zsugorodnak össze. Ezek a helyeken könnyű eltévedni. Szolgák serege él itt, zömmel lictorok és acrotidák, de emberek, és máshol sosem látott lények is.

Sokáig tart idáig felérni. A fellegvár nem szokványos, ésszerűen megtervezett épület. A csúcsra vezető út magasztos termeken, szűk, kanyargós folyosókon, meredek létrákon, rejtékajtókon és egyszerű szobákon halad örökös cikkekben fölfelé. Hetekbe vagy



hónapokba telhet a följutás. Néhány vándor egész életét a fellegrárban tölti, a fölfelé – vagy visszafelé – vezető utat keresve. Amikor egy behatoló eléri a lakott részeket, lictorok és acrotidák fogadják, akik végeznek vele, hacsak nem ad nagyon jó okot arra, hogy miért van ott.

## Arkónok

Az Arkón szolgálai és látogatói előtt látható, fizikai testet ölt, olyat, mint egy inkarnáció, de mivel ez közvetlen kapcsolatban áll az Arkón tényleges testével, minden képessége és hatalma rendelkezésére áll. Az Arkón nem sérül, ha a látható testének ártanak. Több ilyen inkarnációja lehet a citadella területén.

Egy Arkón tényleges megsebzéséhez a fellegrárat kell károsítani. Ez még senkinek sem sikerült, habár Astaroth elég sokáig próbálkozott.

Az arkónok valódi testének nincsenek a szokott értelemben vett képességei és erői. Fellegráruk területén mindenre kiterjed az uralmuk. Például képesek megszüntetni a gravitációt, atomi szinten átalakítani az anyagokat, eltorzítani a teret és időt. Sosem hagyják el a citadellákat, legfeljebb avatárként.

A teljes citadellát belengi az Arkón jelenléte. Ennek hatása olyan, mint a földön a megtestesülésé, csak sokkal erősebb. Minden lényre hat az Arkón természet, aki belép. Például Keter fellegrárában mindenki vágni kezd arra, hogy elfoglalja helyét az isteni hierarchiában, és tiszteletet éreznek a vezető hatalom iránt. Bíná palotájának látogatói rádöbbennek helyükre a nagy közösségben, a szertartások fontosságára, és az egyénnek a közösség alá rendelésére. Gevurá fellegrárában mindenki vakon engedelmeskedik a törvénynek. Tiferet citadellájában mindenki észleli helyét a nagy egészben, Necáh közelében pedig mindenkire rátör a versengési, bizonyítási vágy. A hatás csak Málkhút fellegrárában gyenge. A látogatók istenségük szikráját érzik, azt, hogy mivé lehettek volna.

A megtestesülés imádatot is kelt az Arkón felé, és lehetlenné teszi, hogy megpróbáljanak ártani neki. Csak azok nem válnak az Arkón engedelmes szolgálivá a fellegrárban, akik legalább 20-as hatást érnek el egy Egópróbán.

## Acrotidák

Az acrotidák az Arkónok szolgálai. Ők működtetik a fellegrárat és őrzik a behatolóktól. Sosem hagyják el a citadellákat, csak ott léteznek. Valószínűleg a palotákkal együtt teremtették őket.

Az acrotidák magas, karcsú humanoidok. Látszólag csontból és porcokból állnak; a karok és lábak számos vékony csontból állnak, amik az ízületeknél találko-

znak. Porcok és inak húzódnak a csont fölött. A koponya kicsi, olyan, mint egy húsevőé, mélyenülő szürke szemekkel. Átlátszó, egész testet takaró páncélt hordanak. Kedvelt fegyverük a kirasht (ld. alább)

**Személyiség:** Vak engedelmesség az Arkón felé, akivel állandó telepatikus kapcsolatban állnak. Ettől eltekintve az emberek számára teljesen érthetetlenek.

---

MOZ	10+2k10 (21)	EGÓ	10+1k10 (15)
ERŐ	10+2k10 (21)	KAR	1k10 (5)
EG	20+1k10 (25)	ÉRZ	10+1k10 (15)
MEG	1k5 (3)	MŰV	5+1k10 (10)

---

**Rémületdobás módosítója:** - 5

**Magasság:** 230 cm

**Súly:** 150 kg

**Érzékek:** Infralátás, egyébként rossz látás. Jó hallás és szaglás.

**Kommunikáció:** telepátia

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +9

**Sebzéshónusz:** +5

**Sebtűrés:**

7 karcolás = 1 könnyű seb

6 könnyű seb = 1 súlyos seb

4 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 180

**Természetes páncél:** nincs

**Páncél:** 5

**Erők:** Telepátia

**Képzettségek:** Lopakodás 20, Kitérés 20, Tör 15, Kirasht 15, Korbácsok és láncok 15, Rejtőzés 10, Keresés 15

**Támadás:** Karmok 10 (krc 1-7, ks 8-15, ss 16-25, hs 26+), Harapás 8 (krc 1-6, ks 7-13, ss 14-22, hs 23+), Kirasht 15 (krc 1-8, ks 9-16, ss 17-27, hs 28+). Egópróbával le kell győzni az acrotidát, hogy ne szívjon életerőt.

**Mágia:** összes 20 alatti Tudásszintű varázslat 20

**Otthon:** a fellegrárok

**Megjelenők száma:** 10k10

## Kirasht

Az acrotidák fegyvere egy elsorvadt, levágott karra hasonlít, melynek kezén három hosszú, fekete karom található. Nem okoz komoly fizikai sebzéseket, de képes életerőt szívni az áldozattól. Minden találatkor dobj egópróbát az acrotidának és az áldozatnak. Ha az acrotida sikeres, és magasabb hatásfokot ér el, a kirasht 1k10-zel csökkenti az ellenfél Egészségét. A veszteség maradandó.

## A Mélység

A tíz fellegvár széles kört alkot a Mélység körül, a körül a feneketlen szakadék körül, ahol állítólag a Teremtő palotája állt. Astaroth ide ereszkedett alá testvérét keresve. Ezrével léptek be mások is, a Teremtőt keresve, de csak a Sötétség Hercege tért vissza élve.

A mélység kb. 50 kilométer átmérőjű. A város épületei a Mélység pereméig nyúlnak, és néha megesik, hogy a legszélső épületek némelyike belezuhan. 10 méter mélységben a Mélység sötétsége teljessé válik. A rothadás édeskes bűze árad a sötétből.

Néhány teremtmény képes belépni a Mélységbe. Az erinyesek átrepülnek fölötte, de sosem merészkednek a mélybe. A sötétből crustaczkok bukkannak föl és portyáznak az utcákon, amikor a fekete hold fölkel. Amikor a hold leszáll, ismét eltűnnek a Mélységben.

## Erinyes

Az erinyesek egész Metropoliszban léteznek, de a Mélység körül, a fellegvárak tornyai és egyéb magas épületek környékén különösen gyakoriak. Félig természetes, félig mesterséges lények, amik tépett, puszta húsból és fekete üvegből álló pteranodonokra hasonlítanak. Rajokban vadásznak, elkapják áldozatukat, és megpróbálják egy magasabban fekvő helyre vinni, ahol megehetik.

---

MOZ	10+1d10 (15)	EGÓ	2
ERŐ	20+2d10 (31)	ÉRZ	10+1d10 (15)
EG	1d10 (5)		

---

**Rémületdobás módosítója:** - 5

**Magasság:** 200 cm

**Súly:** 70 kg

**Érzékek:** kiváló látás (normál és infravörös egyaránt), normál hallás és szaglás.

**Megemelhető súly:** Erő×3 kg, legfeljebb 93 kg.

**Mozgás:** 7 m/kör repülve

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebzésbónusz:** +5

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

2 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 80

**Természetes páncél:** 2

**Támadás:** Megrágás (karmokkal) 10 (krc 1-5, ks 6-12, ss 13-19, hs 20+). Súlyos vagy halálos seb esetén képes elrepülni a prédával, ha nem nyom túl sokat. Csőr 15 (krc 1-6, ks 7-12, ss 13-22, hs 23+)

**Otthon:** magas épületek Metropoliszban

**Megjelenők száma:** 10+1k10

## Crustacz

A crustaczkok csak a Mélységben léteznek. A fekete hold keltekor másznak elő a sötétségből, ahová a hold lenyugvásakor térnek vissza. A crustaczkok némiképp nagyméretű legyekre emlékeztetnek. Tizenegy láb nyúlik ki a kb. egyméteres testből. A hátukról két sárgás, félig átlátszó szárny lóg, amit maguk mögött vonszolnak. A fejen egy ormányszerű szerv, hatalmas állkapcsok és sárgás összetett szemek találhatóak. Nagyon gyorsan futnak a sikátorokban, prédát keresve. Ha találnak valakit, bénító mérget fecskendeznek az áldozatba, és levonszolják a Mélységbe. Még senkit nem láttak újra, akit a crustaczkok elvonszoltak.

---

MOZ	30+2d10 (41)	EGÓ	5
ERŐ	30+2d10 (41)	ÉRZ	10+1d10 (15)
EG	10+1d10 (15)		

---

**Rémületdobás módosítója:** nincs

**Magasság:** 100 cm

**Súly:** 100 kg

**Érzékek:** Éjszakai látás, radar, érzékeny tapintás.

Nincs szaglás vagy hallás.

**Teherbírás:** 20 kg, legfeljebb 100 kg rövidtávon

**Mozgás:** 20 m/kör

**Cselekedetek:** 6

**Kezdeményezés:** +29

**Sebzésbónusz:** +8

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

2 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 105

**Természetes páncél:** 4

**Támadás:** Megrágás (lábakkal) 10 (krc 1-6, ks 7-13, ss 14-22, hs 23+), Harapás 15 (krc 1-6, ks 7-12, ss 13-22, hs 23+). Bénító mérge, ami 2k10-zel csökkenti az Egészséget. Hatása: 1/3-os vagy kevesebb EG veszteségnél semmi, 1/2 EG: görcsök, 2/3 EG: bénulás

**Otthon:** a Mélység

**Megjelenők száma:** 2k10



# Túl a Halálon

**A** fény rohamosan közeledett felém az alagút végétől. Ki tudtam venni a nefaritákat, készen arra, hogy bűneimért tépett hússal és égető forrósággal büntessenek. Pánikba esve, éppencsak a fény előtt tudtam megállni. Az alagút sötétsége tejfehér derengéssé olvadt. Súlytalanul lebegtem egy pillanatra, lenéztem a halott testemre.

Aztán lassan beleereszkedtem, éreztem, ahogy a hideg bolttest elnyelt. A balál után rám váró büntetés helyett inkább a testemben maradtam. Megbántam ezt a döntést, amikor a férgek elkezdtek vájkálni a bőröm alatt, és a rothadás szétfoszlatta a búsomat. Amikor rádöbbenem, hogy a balál csak egy kezdet.



Teremtő sosem vette el a halhatatlanságunkat. A halál csak kapu más létezés felé – megváltoztat, de nem tüntet el örökre. A Földön bebörtönzött bukott angyalok továbbra is léteznek. Az elmúlt évezredekben csak egy maroknyian pusztultak el. A halálnál sokkal több kell, hogy egy emberi lény megsemmisüljön.

Néhányan közülünk itt és most élnek. A régi test halálakor új testben újjászülettünk. Mások poklokban és purgatóriumokban vannak, szellemként élnek a világunkban, vagy száműzetésben valahol az illúziókon túl. Néhányan másféle létezésre kényszerültek, állatként, félembeként, tárgyokban vagy saját halott testükben. Lehattunk évezredekig bebörtönözve egy tárgyba, de ha elengednek, így vagy úgy mindig visszakapjuk fizikai testünket.

Nem emlékszünk, hogy mi történt a születés előtt, és nem látunk a jövőbe. A személyiségünk, amit életünkben kialakítottunk, megsemmisül. Csak az "én" marad meg, az eredeti, elpusztíthatatlan természetünk. Egy rövid időre bebörtönöztetünk, vakon történetünk többi részére. Ez kiszolgáltatottá tesz. Nem tudjuk irányítani, hogy a halál után mi történik.

## **A halál pillanata**

A halál a Teremtő átkának legördögibb része. Néhány kurta évre korlátozza a létezésünket. Nem emlékszünk a múltra, és ezért képtelenek vagyunk tervezni. A reményeink a feledés martalékai lesznek.

Emlékeink a halál pillanatában törlődnek. A haldoklók ezt élik meg úgy, hogy az egész életük lepereg a szemük előtt. Ezután új testet kapunk, töredékes, halványuló emlékekkel korábbi létezésünkre. Az új test lehet egy újszülött csecsemőé, egy pokolban szenvedő bűnösé, egy elégedett léleké a paradicsomban, vagy egy kísértet, ami a világunk élőt riogatja. Mindig hasonlít a korábbi testünkre. Testi lények vagyunk. Sosem veszítjük el teljesen a testünket, bár a szellemekben kevés anyag van. Még mindig hasonlítunk azokhoz az angyalokhoz, akiket a Teremtő a Földre taszított.

## **Újjászületés**

"Mint a bélyeg lenyomata a nedves agyagban" mondják a buddhisták a reinkarnációról. Ennek során korábbi testünk és személyünk újszülöttként kel új életre. Leggyakrabban korábbi énünk rokonaként térünk vissza, de megesik, hogy teljesen idegen családba születünk. Legtöbbször azonban ugyanabba a népbe, nyelvi közegbe születünk.

Legtöbbünk nem emlékszik a korábbi életekre.

Csak hipnózissal, mély meditációban vagy álomfejtéssel tehetünk szert némi tudásra a korábban velünk történeteket illetően. Jelenlegi álmunk és vágyaink még ilyenkor is tévútra vezethetnek. Sokkal több ember hiszi magáról, hogy Napóleon volt, mint hogy megvert orosz muzsik. A **Kult** világában a képzett hipnotizőrök és álomfejtők képesek elérni a korábbi életeinket; erre egyedül nem vagyunk képesek.

Az átkok, neurózisok és pszichózisok követnek a halálon túl is. A halálunk miatt megoldatlan problémákat magunkkal visszük a másik oldalra. Ami családi átoknak tűnik, lehet, hogy pusztán egy hatás, ami egy bizonyos személy reinkarnációit követi.

Egy nekromanta képes irányítani az újjászületést, és a halott személyt egy meghatározott testbe helyezni. Ennek leírása a Mágia fejezetben található.

## **A Halál határvidékén**

Azok, akik nem mernek a halálon átkelni a másik oldalra, azt kockáztatják, hogy a határvidéken ragadnak. Ez olyan hely, ahol az emlékek nem teljesen vesznek el. Az évek során fakulnak, de csak a tényleges halálkor tűnnek el. A régi személyiség nem tűnik el, így nincs lehetőség újat alkotni. Ehelyett a személyiség lassan torzul, amíg felismerhetetlenné válik.

Azokat, akik ezen a senkiföldjén ragadnak, nevezük élőholtaknak. Néhányan szabad akaratukból maradnak itt, mivel nem akarják feledni az emlékeiket, és félnek a másik oldalon őket váró pokoltól. Másokat kényszerrel tartanak a határon, drogokkal vagy mágiával.

A határról az egyetlen kiút a halál. Majdnem lehetetlen (bár létezik néhány kivétel) visszatérni a határról a régi életbe.

## **Corpophagus**

A corpophagus egy parazita, amely képes egy ember lelkét a halott és rothadó testben foglyul ejteni. Úgy néz ki, mint egy fekete pióca, nagyjából egy centi hosszú, hátán vörös, hálós minta. Az orron, szájon vagy fülön át hatol be az emberi koponyába. Bent az agyba fúrja magát, és komoly zavarodottságot, amnéziát és fejfájást okoz ezzel.

Az áldozat olyan helyet keres magának, ahol nem zavarják, ott kómába esik. 2-5 nap múlva a corpophagus olyan anyagot választ ki, ami lassan megöli a testet, de anélkül, hogy az elme szabadulna. Ezután lerakja tojásait az agyba és meghal. A kis corpophagusok 1k5 nap alatt kelnek ki. A halott test húsból, és a még meglévő elme mentális energiájából táplálkoznak. Minden nap, amíg a corpophagusok a

testben vannak, az áldozat elméje vesztit egyet az Egójából. A lények tíz nap alatt kifejlődnek, és elhagyják a testet.

Az elme addig van a testhez kötve, amíg az teljesen meg nem semmisül. Csak ekkor szabadul ki, de így is gyakran a halál helye körül kísért zavart szellemként, amelynek alacsony Egója és kiegyensúlyozottsága van. A corpophagusok által a lélek elfogására használt anyagot a nekromanták holttestek fölélesztéséhez használják.

## Testrablás

Néhány, az okkult tudományokban képzett egyén megmenekülhet a haláltól, ha a halál közeledtekor valaki más testét elrabolja. Léteznek mágikus rituálék, amelyek során megszállnak egy élő emberi testet. A test "eredeti" tulajdonosa meghal, lelke oda kerül, ahová egyébként jutott volna a halálakor. Az elrabolt test az évek során lassan megváltozik, hasonul a "viselő" eredeti testéhez. Tíz év alatt még a sejtjeinek génekódja is megváltozik. A testrablásra szolgáló szertartások a mágiáról szóló fejezetben találhatók.

## Az anyag foglyai

Néha egy személy elméjét élettelen anyagba, vagy egy állat, esetleg hasonló lény testébe börtönzik. Ehhez mágikus szertartások használhatók. Az ilyen bebörtönzés alatt az áldozat minden emlékét megtartja éppúgy, mint korábbi személyiségét.

Általában az ilyen fogságból nincs kiút a hétköznapi életbe. Ha a tárgy megsemmisül, az illető meghal. Lehetséges az illető személyiségét egy élő testbe költöztetni, és akkor azt szállja meg. Ilyenkor a korábbi személyiségével és emlékeivel él tovább. A vonatkozó rituálék a Mágia fejezetben találhatók.

## Élő holtak

Néhány szerencsétlen csapdába esik rothadó holttestében. Kezdetben az illető emlékezik az életére, de a fogság a rothadó testben elég ahhoz, hogy a legtöbben megőrüljenek, és az emlékek gyorsan halványulnak.

Néhányan saját akaratukból maradnak a testükben. Ezek majdnem mindig bűnösök, akik sokkal inkább rettegnek a pokoltól, mint a fogságtól egy oszladozó hullában. Másokat drogok vagy mágia köt a testükhöz. A "Halál befolyásolása" varázslat segítségével lehet élő holtakat teremteni. Számos drog éri el ugyanezt a hatást. Ha a testet a haláltól számított egy órán belül élesztik fel, élő halottá válhat.

Az élőholtak elvesztenek néhány képességet, amivel

életükben bírtak. Szinte teljesen elvesztik a tapintásukat, nem éreznek fájdalmat vagy fizikai sokkot. Az újraélesztés megbontja a test egyensúlyát. Ezután minden végtag a saját életét éli, függetlenül attól, hogy kapcsolódik-e a többihez. Ezért van az, hogy az élőholtakat darabokra kell vágdalni, hogy megállít-hasd őket.

Az élőholtak agykapacitásuk jó részét elvesztik, főleg a homlokleány területén. Tompák, mint akik sok drogot szedtek be, vagy akiket lobotomizáltak. Ettől függetlenül, állapotuk komoly aggodalmat kelt bennük. Az élőholtak szervezete nagymennyiségű adrenalin termel, és mindig agresszívek. Így erősebbek, mint életükben voltak.

Az élőholtak lehet, hogy teljesen egészben maradtak, vagy lassan oszladozhatnak. A rothadás általában leáll, amikor újraélesztik őket, de nem mindig. Az élőholtak nem gyógyulnak természetes úton, így a sebeik gyorsan rothadó nyomokká válnak.

---

MOZ	5+1k10 (10)	EGÓ	1k10 (5)
ERŐ	10+2k10 (21)	KAR	1k10 (5)
EG	speciális	ÉRZ	1k10 (5)
MEG	1k10 (5)		

---

**Rémületdobás módosítója:** +- 0

**Érzékek:** Nincs tapintás, a többi érzék tompul

**Kommunikáció:** egyes szavak; a beszédközpontok gyakran károsodnak.

**Mozgás:** 5 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +3

**Sebtűrés:** speciális. Minden végtag önálló életet él. A testet fel lehet darabolni, de nem lehet megölni. A súlyos vagy halálos seb azt jelzi, hogy egy végtag leszakadt a testről. A leválasztott végtagok 1k10 kör alatt visszamásznak a helyükre, ha senki nem akadályozza meg. Minden nagyobb végtag (kar, láb, törzs) az Erő felével rendelkezik. Ha hamuvá égetik, az élőhalott elpusztul. Bizonyos drogok és varázslatok is elpusztítják az élőholtakat.

**Kitartás:** végtelen

**Erők:** Sugárzás-sebezhetetlenség, nem szükséges étel, ital vagy oxigén

**Támadás:** Ütés 10, Zúzófegyver 10

## Újraélesztő drogok

A legegyszerűbb mód egy ember holttesthez kötésére a drog. Ez Haitin mindennapos, ahol zombi drogokkal teremtenek némiképp agykárosodott, ám

engedelmes szolgálát. W. Davies doktor tanulmányozta a haiti újraélesztő drogok készítését. Az eljárást szertartásokkal veszik körül, de nem mágikus rituálé. A szertartások inkább arra szolgálnak, hogy az eljárást magyarázzák és az elmébe vessék.

Davies doktor leírja, hogy hogyan kevernek mérgező állatokat – békákat, tengeri férgeseket és kóhalakat – növényekkel és ásványokkal. A keveréket három napig többször felhevítik. Mágikusnak tűnő jeleket rajzolnak a talajra, valószínűleg időjelzésként. Végül porított emberi csontot adnak hozzá, és a keveréket 24 órára egy halott ember mellé temetik. A végeredmény egy vörös por, egy kontaktméreg, ami áthatol az emberi bőrön. Ezt rászórják valakire, az illető pedig néhány perc alatt meghal. A lélek azonban nem hagyja el a testet. Egy nap elteltével a test újraéled, és élőholtként létezik, kisebb agykárosodásokkal.

H. West doktor az Egyesült Államokban másféle újraélesztő drogot fejlesztett ki. Ezt is lehet használni egy friss hullán, elfogva a lelket. Be kell injekciózni, és azonnali ébredést eredményez. Az agykárosodás jóval nagyobb, ha az újraélesztett személy természetes halott volt, a haiti módszerrel szemben, ahol a drog okozza a halált.

Frankenstein doktor óta sokan próbálkoztak különféle halott testrészek összeillesztésével életet teremteni. Néha sikerrel jártak, legutóbb amerikai, újraélesztő drogokkal kapcsolatos kísérletek során.

Ahhoz, hogy testrészekből élőholtat alkoss, valakit az összerakott testbe kell "reinkarnáltatni". Azon néhány alkalommal, amikor sikeres volt a kísérlet, ez az illető azok valamelyike volt, akinek a testrészeit fölhasználták. Kellemetlen ilyen módon újjászületni, és az összes ismert alany komoly pszichózisban szenvedett.

## Noszferatu

A noszferatuk a vérszomj vagy vámpírizmus áldozatai. Ez egy véren át terjedő betegség. A fertőzéshez meg kell inni egy noszferatu vérének, vagy abból nagy mennyiséget kell nyílt sebbe juttatni.

A noszferatuk fel-felbukkantak a történelem során. Állandóan saját szubkultúrát alkottak, általában temetőekben vagy lepusztult helyeken. Közülük sokan érdeklődnek a zene és művészetek iránt, és az élő művészek gyakran keresik fel a noszferatukat inspirációért.

Léteznek sokkal titkolózóbb noszferatuk is, akik kis közösségekben élnek, és okkult rituálékat űznek régi templomok alatt, elfeledett alagutakban és katakombákban. Sosem járnak az élők között, és ritkán közösködnek az extrovertáltabb noszferatukkal.

A vámpírokat nehéz megölni, de lassan szaporodnak, mert tudatosan kell megfertőzniük egy embert,

hogy új vámpírt teremtsenek. Sosem halnak természetes halált, csak erőszakos úton lehet velük végezni.

Számos legendájuk van saját keletkezésükről és múltjukról. Néhányan azt állítják, hogy az embereknél ősbib és nemesebb faj tagjai. Néhányan megváltónak hiszik magukat, sötét angyalnak, akik elviselik az életet abban a sötétségben, amit az élők csak suttozva mernek emlegetni.

A vámpírizmus valójában egy betegség, ami részben mentális természetű. Csak negatív kiegyensúlyozottságú emberekből lehetnek noszferatuk. A vírus katalizátorként működik; az, akit vonz a sötét érzékiség és a bűnök ismerete, amit a noszferatuk jelképeznek, a fertőzésnek kitéve könnyen vámpírrá válhat.

Az új vámpírok akkor keletkeznek, ha egy élő ember vért cserél egy noszferatuvál. Az átalakulás 2k10 nap alatt zajlik le.

A vámpírok nem viselik el a közvetlen napfényt. Annyira felgyorsítja az anyagcseréjüket, hogy legyengülnek tőle. Kerülik a nappali tevékenységet, akik pedig mégis így tesznek, sötét napszemüveget és teljes testet takaró ruhákat viselnek.

Erejük megőrzése érdekében a vámpíroknak emberi vért kell inniük. Számukra ez szexuális cselekedet, olyan intim, mint a közösülés – így óvatosan válogatnak prédát. Csak kétségbeesett noszferatuk fog olyan embert megtámadni, akinek a Karizmája és a Megjelenése egyaránt alacsony. Ha valakihez kötődnek, az illetőt vámpírrá teszik.

A noszferatuknak nem kell megölniük az áldozatukat. Az ölés csak akkor következik be, ha elvesztik az uralmat maguk fölött. A vámpírnak egópróbát kell dobni, hogy abbahagyja az ivást akkor, amikor az áldozat még túlélheti.

Legalább havonta egyszer vért kell innia, különben gyorsan öregszik és legyengül. Egy elegendő vértartalékkal rendelkező noszferatuk örökre fiatal marad.

Amikor egy noszferatuk meglát egy vonzó áldozatot, szenvedélyes vágy támad benne, amit nehezen tud csak legyűrni. Egyébként viselkedésük hűvös és távolságtartó.

---

MOZ	10+2d10 (26)	EGÓ	3d10 (16)
ERŐ	10+2d10 (26)	KAR	3d10 (16)
EG	15+2d10 (26)	ÉRZ	3d10 (16)
MEG	2d10 (11)	MŰV	2d10 (11)

---

**Rémületdobás módosítója:** nincs rémület dobás

**Érzékek:** Képes a távolból érzékelni egy élő testet.

Pontosan érzékeli a hőszugárzást. Éjszakai látás. A többi tekintetben emberi.

**Kommunikáció:** beszéd

**Mozgás:** 13 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +14

**Sebzésbónusz:** +7

**Sebtűrés:**

- 7 karcolás = 1 könnyű seb  
 6 könnyű seb = 1 súlyos seb  
 4 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 160**Természetes páncél:** nincs

**Érők:** Parancsoló hang, Örök fiatalság, Tűz-sebezhetetlenség, Áram-sebezhetetlenség és Sugárzás-sebezhetetlenség, Sebezhetetlen a tűzfejekkel, és a nem fából készült éles fegyverekkel szemben.

**Támadás:** Fegyvertelen harc 20, vagy fegyver szerint

**Mágia:** a legtöbb noszferatu 15-20-as szinten ismeri a Szenvedélymágiát

**Élettartam:** korlátlan

**Megjelenők száma:** változó

**Kísértetek**

A kísértetek olyan emberek, akik a halál után törékeny fizikai alakot öltöttek. Egy kísértet sem teljesen anyagtalan, pusztán olyan kevés anyag található testükben, hogy látszólag képesek átlebegni a falakon és más akadályokon. A kísértet a holttest egy kis részéből jön létre, és a halott személyre hasonlít.

Az a személy válhat kísértetté, aki nem akarja elhagyni a testét, de rothadó hullá sem kíván lenni. Ezek gyakran olyan emberek, akik szoros kapcsolatban álltak otthonukkal családjukkal, vagy maradt valami nagyon fontos teendőjük, mielőtt a végső feledésbe távoznak. A kísértet nagyjából egy évtized alatt elfelejti, hogy ki volt, és céltalanul vándorol, amíg egy új testben újjá nem születik.

MOZ	3d10 (16)	EGÓ	2d10 (11)
ERŐ	-	ÉRZ	2d10 (11)
EG	-		

**Rémületdobás módosítója:** - 0

**Érzékek:** A kísértetek halványan, elmosódottan érzékelik az anyagi világot. Érzik a mágiát, az aurák tisztán láthatók számukra.

**Kommunikáció:** néha beszéd

**Mozgás:** azonnali. Nem kötik a dimenziók.

**Cselekedetek:** 3

**Kezdeményezés:** +4

**Sebzéshónusz:** -

**Kitartás:** végtelen

**Érők:** Telekinézis 100 kg, 10 m/s (csak néhány szellem, ezeket hívják poltergeistnek)

**Támadás:** Érzelemkivetítés. Dobj Egót, ha a szellem magasabbat dob, félelmet, aggodalmat, vagy valamilyen más érzelmet vetít az áldozatba. Ekkor az áldozatnak +10 fölötti rémületdobást kell tennie a sokk elkerülésére.

**Élettartam:** 100-500 év az újjászületésig

**Megjelenők száma:** változó

**A másik oldal**

*Az altatásból rettenetes fejfájással ébredtem. A fejem teljesen be volt pólyálva. A szoba üres volt. Kimentem a folyosóra, de sehol nem láttam senkit. Egy ajtó nyitva állt, és csörgést ballottam. Odamentem és benéztem. Egy szűk folyosót láttam, zománcozott csempével kirakva. Tétováztam egy pillanatra, majd beléptem. Az ajtó becsapódott mögöttem.*

*A láncok csörgése és émelyítő szag vezetett végig több folyosón, amik szintén szürke, zománcozott csempével voltak fedve. A pislákoló fénycsövek sárgásfehéren izzottak. Meztelen lábam megcsúszott a vérben és olajban a padlón. Csótányok mászkáltak a fal repedéseiben.*

*A távolban valaki fájdalomában ordított.*

*A folyosó egy kapuban ért véget, és kiléptem egy acél gyalogjáróra, ahonnan egy hatalmas teremre láttam rá. Szellőzőaknák és vastag elektromos kábelek borították a mennyezetet. Olaj és égő bűz töltötte be a levegőt. Öreg dízelmotorok dörögtek. Egy körfűrész visítása hatolt át minden más zajon. Vér bugyogott elő egy fiatalember gyomrából, ahogy fölvtágták. Mindenütt égő, megcsönkített, de még élő testek voltak a gépekhez láncolva.*

*Egy csúszós csigalépcső vezetett lefelé. Ráléptem, és elindultam lefelé a füstbe.*

Az, hogy valaki hová jut a halála után, a hitétől függ. Régen, amikor az emberek zöme hívő volt, a mennyekbe, poklokba vagy az alvilág árnyékföldjeire kerültek. Az, aki a lelkiismerete szerint bűnös, pokolra jut. A tiszta lelkiismeretűek a paradicsomba jutnak. Akik nem hisznek a túlvilági életben, egy homályos árnyékföldre jutnak.

Az, hogy meddig maradnak ezeken a helyeken, az emlékeiktől függ. Amikor a korábbi élet emlékeinek összes töredéke eltűnt, a holtak világának lakói új testben újjászületnek. Ez száz és ezer év közötti időt vesz igénybe.

Az árnyékvilágokba és poklokba vezető utak a föld mélye felé kanyargó folyosók. A boldogabbak az égen keresztül emelkednek a mennyországba. Csak a negatív kiegyensúlyozottságúak juthatnak pokolra, és csak a pozitív kiegyensúlyozottságúak kerülhetnek a paradicsomokba és mennyekbe. A szürke árnyékvilágokba bárki eljuthat.

## Infernó

Infernó az a valóság, amelynek kínzókamráink, börtöneink, elmegyógyintézeteink és haláltáboraink csak kis, látható részét képezik. Amikor ilyen helyeken meggyengülnek az illúziók, Infernót pillanthatjuk meg. Ez a halálangyalok és razidok otthona, ahol valaha gonosz erők teremtették őket.

Azok, akik hisznek a bűnhődésben, haláluk után Infernóba kerülnek. Néhányan megmenekültek, vagy vissza tudtak fordulni, amikor rájöttek, hogy csak a saját rossz lelkiismeretük viszi őket oda. A legtöbben maradtak. Infernó tele van kínlódó emberekkel, de egyre kevesebben és kevesebben kerülnek oda haláluk után a mi időnkben.



Infernónak azoknak a részeit, amik a világunkhoz a legközelebb vannak, a Pokol kilenc körének nevezik. Astaroth uralkodott ott emberemlékezet óta. Itt található a halálangyalok fekete palotái. A felsőbb szintek fokozatosan kiürülnek, és nem ritka látvány az üres pokol, ahonnan a halálangyalok és razidok a világunkba menekültek, hogy új purgatóriumokat teremtsenek az élők számára.

Amikor Astaroth belépett a világunkba, a kárhozottak tíz légióját hozta magával; évszázadokig gyötört és szolgává alázott bűnösöket. A kín és megszágyenyülés kegyetlen sadistákká változtatta őket, akik csak a fájdalomért léteznek.

Ma a bűneiket megbánni akarók sokkal gyakrabban kerülnek közvetlen kapcsolatba a nefaritákkal, akik személyes poklot teremtenek a bűnösnek, akit szolgálnak. Ezek a személyre szabott kínszenvedési helyek a purgatóriumok. Egy komoly büntudattal rendelkező ember többé-kevésbé tudat alatt kapcsolatba léphet a nefaritákkal, akik kiolvassák legbelsőbb

érzéseit, és teremtenek számára egy purgatóriumot. Számos relikvia szolgál nefariták megidézésére.

Infernó egy hatalmas kínzókamra, nemcsak emberek, hanem egyéb lények számára is. Ördögi gépek, égő kohók, elviselhetetlen börtöncellák és fáradhatatlan kínzó mesterek töltik ki. Infernó legnagyobb részét termek és szobák alkotják, amiket lépcsők, liftek, aknák és folyosók kötnek össze. Néhol városok és élettelen területek is találhatóak. Infernó nemcsak egy földalatti barlangrendszer, egy sötét égbolt borul a kínzókamrák fölé. Itt-ott vágatok nyílnak fölfelé, a csillagatlan égre. Egy külön világ, amit csak az alvilágon, vagy a földi poklaink kapuin keresztül lehet elérni. A Teremtő munkájában arra használta Infernót, hogy elnyomja az embereket, de ennél valószínűleg sokkal idősebb a hely.

## Purgatidák

A purgatidák a bűnös lények, akiket Infernóban kínoznak. Ott ugyanolyan fizikai testük van, mint földi életükben. Most égettek, megcsonkítottak és összevagdaltak, de ettől eltekintve ugyanolyanok, mint egykor. Infernót csak akkor hagyhatják el, ha megszállnak valakit, ez számukra külön képesség (ld. "Megszállottság").

A purgatidák önerőből képtelenek elhagyni Infernót, de megidézhetőek. Astaroth magával hozta a légióit, amikor belépett a világunkba. Serege zömmel purgatidákból áll. A varázslók szintén megidézhetnek purgatidákat, akik ekkor fizikailag kilépnek Infernóból.

A purgatidák ugyanazokkal a képességekkel rendelkeznek, mint halandóként, kiegyensúlyozottságuk -75 és -250 között van. Teljesen örültek.

## Razidok

A razidokat Astaroth és halálangyalai teremtették, hogy szolgáljanak Infernóban és kínozzák a bűnösöket. Néhányan elkísérték Astarothot és a halálangyalait a Földre, mások Infernóban maradtak és egyre több hatalmat összpontosítanak, mivel kevesebben vannak. Megint mások azért jöttek a világunkba, hogy megteremtsék saját mini-poklukat. A razidoknak nincsenek inkarnációi. Öltethetnek emberi alakot, de a lictorokhoz hasonlóan teljesen a világunkban léteznek, amikor belépnek.

A razidok valódi alakját a víziókkal vagy mágikus érzékekkel rendelkezők láthatják, illetve akkor láthatók, amikor az illúziók foszladoznak. Dönthetnek úgy is, hogy a valódi alakjukban jelennek meg. Egy ilyen lény látványa mindig rémületes esemény, ami Egópróbát követel.

A razidok félig eleven, félig gép lények, testük fekete vasból izomszövetből, üvegből és vérből áll. Majdnem 3 méteres humanoidok, kissé előredőlvé



járnak. A belső szerveiket egy vasból és üvegből álló exocsontváz tartja helyükön. Vörösesfekete vér folyik csöveken keresztül a testükben. Sárga, vörös pupillájú szemek önálló életet élnek. Ezek az egyetlen életjelek az acélállkapcsokkal ékes fémfejen. Nyelvük három láb hosszú, kiölthető, szerves.

**Személyiség:** A razidok a halál és a szenvedés megszállottjai. Az emberek kínzására teremtették őket, és gyakran akkor is visszaesnek ebbe az ösztönös tevékenységbe, ha mások a szándékaik.

---

MOZ	20+2k10 (31)	EGÓ	2k10 (20)
ERŐ	40+4k10 (62)	KAR	1k10 (5)
EG	40+2k10 (51)	ÉRZ	10+2k10 (31)
MEG	1	MŰV	10+2k10 (21)

---

**Rémületdobás módosítója:** + 5

**Magasság:** 300 cm

**Súly:** 400 kg

**Érzékek:** Élesek. Infra- és ultralátás. Radar. Érzékelik a mágnesességet.

**Kommunikáció:** beszéd

**Mozgás:** 15 m/kör

**Cselekedetek:** 5

**Kezdeményezés:** +19

**Sebzésbónusz:** +11

**Sebtűrés:**

12 karcolás = 1 könnyű seb

11 könnyű seb = 1 súlyos seb

9 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 290

**Természetes páncél:** 5

**Képzettségek:** Minden tűzfegyver 25, Kitérés 30, Minden közelharc és dobófegyver 40, Keresés 20, a többi képzettség változó.

**Támadás:** Harapás 15 (k 1-5, ks 6-12, ss 13-22, hs 23+), Karmok 15, (k 1-6, ks 7-14, ss 15-25, hs 26+), vagy fegyver szerint

**Mágia:** Halálmágia 40, összes varázslat 40, a speciális Megszállás varázslat, ami lehetővé teszi, hogy embereket szálljanak meg a mi világunkban, míg testük Infernóban nyugszik

**Otthon:** Infernó

## Megszállás

Ez egy olyan varázslat, amivel néhány világunkon kívüli lény rendelkezik. Egy szertartáson keresztül a lény képes saját testét a világon kívül hagyni és belépni egy emberi testbe. Az áldozat dobhat Egóval ellenállást a varázslatra, de ha a varázslat határfoka nagyobb, mint az Egópróbáé, a varázslat sikeres.

Az embereket megszálló razidok üres héjként hagyják testüket Infernóban. A megszállt személy elméjét elnyomja, így annak egópróbát kell dobnia, hogy mondhasson vagy tehessen valamit. További

adatokat a megszállásról szóló résznél találhatsz. Egy ember megszállásához a razidnak ismernie kell az ember kinézetét, nevét, hogy meg tudja jeleníteni.

Ha a lény úgy akarja, hátrahagyhatja a megszállt testet és visszatérhet a sajátjába. A lény megváltoztathatja a megszállt testet, hogy hasonlítson eredeti alakjához. Ez 2k10 napot igényel. Amikor a lény elhagyja a testet, az lassan visszaalakul eredeti formájába, de a tépett bőr, izomszakadások és kiugrott csontok miatt súlyosan torzul.

**TSZ:** 30

**Kitartás:** 100

**Felszerelés:** egy tál emberi vér, fekete vastőr

**Mágikus eszközök:** kard

**Védőkör:** nem szükséges

**Invokáció:** érthetetlen üvöltések egy idegen nyelven.

**Gesztusok:** kezek a fej fölé emelve.

**Vizualizáció:** elképzelet az áldozat testét. Saját lelkét fekete gömbként látja, amint elhagyja a testét és belép az áldozatába.

**Hatóidő:** amíg meg nem szüntetik

**Varázslás ideje:** 1 óra

## A sötét fellegvárak

Infernóban található a sötét fellegvárak, a halálangyalok otthonai és az arkónok metropoliszi palotáinak sötét másai. A mélyen a felszín alatt lévő kőbe lettek vájva, egyre lefelé nyúlva, míg az arkónok palotái a magasba törnek. Manapság jobbra elhagyottak, mivel a halálangyalok az élők világa felé fordították figyelmüket.

A sötét fellegvárak nem olyan épületek, amiket kívülről is lehet látni, hanem a mélybe nyúló, hatalmas labirintusok. Az elhagyott felső szintektől lefelé haladva egyre több raziddal, nefaritával és kárhozott emberrel találkozhatunk. Infernó többi részéhez hasonlóan a sötét fellegvárak is a kárhozottak lelkeinek kínzására szolgáló helyek. Teljes sötétség tölti be őket, ami nem enged be fényt. Egy sötét fellegvárba belépni rémisztő élmény, ami egópróbát követel.

A halálangyal megtestesülése lengi be az összes citadellát, és hat minden belépő elméjére. Mindenki, akinek negatív a kiegyensúlyozottsága, azonnal, vakon engedelmeskedik a fellegvár ura parancsainak. A pozitív kiegyensúlyozottságúak 20 fölötti hatású Egódobással ellenállhatnak. A +250 és a fölötti kiegyensúlyozottságúak immúnisak a hatásra. Minden belépő ember lelki egyensúlya óránként eggyel csökken, -100-ig.

A legmélyebb szinten található a tulajdonos halálangyal teste, áthatolhatatlan sötétség formájában. Ha szolgálival vagy látogatóival akar találkozni, a halálangyal inkarnációként ölt alakot.

## **A Halott Nap**

Infernó néha, aknákon és tetőablakokon keresztül megpillantható fekete egén egy fekete nap ég. Mozdulatlanul lebeg az égen, egy élettelen világ fölött. A halott nap látványa rémületes élmény, és 10 fölötti egópróba szükséges a sokk elkerüléséhez.

## **Purgatórium**

Amikor a holtak birodalmainak hagyományos képei elvesznek a múlt ködében, megteremtjük a saját, személyes mennyországainkat és poklainkat. A manapság meghalt emberek gyakran saját elképzeléseikből teremtenek maguknak poklot – egy privát purgatóriumot. Itt azokkal a dolgokkal kell szembe-sülnie, amiktől legjobban fél, vagy amikre leginkább vágyik.

A halálangyalok egy speciális szolgálata, a nefariták képesek ilyen magánpoklok teremtésére. Képesek a halál pillanatában megérezni egy ember vágyait és félelmeit. Az életével és cselekedeteivel megbirkózni képtelen embert újratemetik egy purgatóriumban, ahol addig kínozzák, amíg korábbi létezésének minden emléke jelentését veszti vagy feledésbe merül.

Az élők megidézhetik a nefaritákat, és a nefariták a poklaikba vihetnek élőket. Számos relikvia szolgálja ezt a célt. Ezek lehetnek különféle szobrok, szertartások és kirakók. Minden módszer azt feltételezi, hogy az idéző valóban bűnösnek érzi magát, aki rászolgált a büntetésre. Pozitív kiegyensúlyozottságú emberek nem idézhetnek nefaritákat vagy juthatnak pokolra haláluk után.

A purgatórium a bűnös emlékeiből és álmaiból jön létre, ehhez járulnak még a halálokot őt körülvevő fizikai világ behatásai. A nefariták korlátozott mértékben képesek befolyásolni a teret és az időt. Képesek valóságunk egy részét összegyűjteni a bűnös rémálmaival és egy, a mi világunkhoz közeli dimenzióba helyezni. A purgatórium így kapcsolatban marad a bűnös halálának helyével. Egy érzékeny ember beléphet arról a helyről az illúziókon keresztül. Egy mágus számára könnyű oda kaput nyitni. Minden purgatórium önálló világ, és nincs kapcsolata a többi poklallal.

A purgatórium minden más vonatkozásban meg-egyezik a bűnös halálának helyével. A táj, az épületek, az emberek még mindig jelen vannak, de torzan, a bűnös élete és rémálmai által átszínezve.

## **Longfeather purgatóriuma**

William Longfeather 1988-ban halt meg, hosszú titkosügynöki pályafutás után. Számtalan ártatlan ember élete száradt a lelkén, mivel felelős volt a Kambodzsán keresztüli amerikai drogkereskedésért a

vietnami háború idején. 1977-84 között katonai tanácsadó volt El Salvadorban, és titkos akciókban vett részt, amelyek eredményeképp számos ember "el-tűnt". Három házassága ment tönkre, és egyetlen lányát öt éves kora óta nem látta. Hazugságok és csalás révén magas pozícióba került a Hivatalon belül.

A halála pillanatában Longfeather megidézett egy nefaritát, aki egy purgatóriumot alkotott neki. A nefarita néha egy rothadó testű démon alakját ölti fel, amit csak a műanyag és acél vezetékek tartanak össze. Máskor Longfeather kislányaként jelenik meg, súlyos égési sebekkel és repeszektől származó sebekkel eltorzítva.

A pokol külső világa úgy néz ki, mint az arizonai Roscombe kisvárosa, ahol Longfeather lakott a halálokot. Ebben a purgatóriumban azonban a háza mézsárszék, ahol a nefarita a hosszú, holdtalan éjszakákon darabokra tépi a testét. Kívülről még mindig egy csinos elővárosi ház. Belül egy szalma-kunyhó, földpadlóval – emlékeztető Longfeather traumatikus kambodzsai élményeire.

A város lakói látszólag normális életet élnek, de a helyet állandóan mennydörgő helikopterek támadják, amik napalmtartályokat dobálnak. Félig elrothadt katonák özönlenek be a környező dzsungelből, és lemészárolják a lakókat. Arizona sivataga helyett sűrű, sötét dzsungel nő, amit olyan lények népesítenek be, amik a Longfeather által Kambodzsában és El Salvadorban megölt emberekre hasonlítanak. Saját bajtársai újra és újra megrohanják a várost, és halálra kínozzák őt, a lányát és a feleségét.

## **Nefariták**

A nefariták kínozómesterek, akik felidéznek az emberek bűntudatát és iszonyatos kízássá változtatják. Tévedhetetlenül megtalálják a bűnösöket, kiolvassák az érzelmeit és megtalálják a bűneit. A nefariták Infernóban és az emberi purgatóriumokban egyaránt léteznek. Mivel Astaroth belépett a világunkba, számos nefarita követte, akik most idejüket azzal töltik, hogy személyes poklokot alkotnak a bűnösöknek.

A nefariták tetszés szerinti alakot ölthetnek. Általában emberként jelennek meg, azonban meg-csonkítva, néha félig elrothadva. Gyakoriak a nyílt, gennyel teli sebek és az izmokat láttató, véres szakadások a testben. Néha a sebeket acélcsipeszek és hasonló ideiglenes megoldások tartják összezárva. Az emberek között a nefariták hosszú kabáttal és sötét szemüvegekkel álcázzák magukat. A saját poklukban szívesebben öltenek barokkos acél-, bőr- vagy műanyag ruhákat.

A nefaritákat eredetileg a halálangyalok teremtették. Még ma is készülnek néha új nefariták. Extrém esetekben az embereket is nefaritává változtathatnak.

---

MOZ	20+2k10 (31)	EGÓ	10+2k10 (21)
ERŐ	30+2k10 (41)	KAR	10+1k10 (15)
EG	30+2k10 (41)	ÉRZ	10+1k10 (15)
MEG	30+2k10 (41)	MŰV	10+1k10 (15)

---

**Rémületdobás módosítója:** + 5

**Magasság:** 180-200 cm

**Súly:** 100 kg

**Érzékek:** emberhez hasonló, de képesek látni az aurákat és érzéklni az emberek lelki egyensúlyát.

**Kommunikáció:** beszél minden nyelvet, telepátia

**Mozgás:** 15 m/kör

**Cselekedetek:** 5

**Kezdeményezés:** +19

**Sebzésbónusz:** +9

**Sebtűrés:**

10 karcolás = 1 könnyű seb

9 könnyű seb = 1 súlyos seb

7 súlyos seb = 1 halálos seb

2 halálos sebnél pusztul el.

**Kitartás:** 235

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** Telepátia - képes emlékek és érzések olvasására.

Tér és idő eltorzítása, mint a +-300-as kiegyensúlyozottságú emberek, Saját méretének kétszereséig vagy feléig terjedő tartományban alakot vált, -50 és -100 közötti kiegyensúlyozottságú embereket uralja.

**Képzettségek:** Automata fegyverek 15, Pisztoly 15, Nehézfegyver 15, Lopakodás 25, Kitérés 25, Tőr 25, Korbácsok és láncok 45, Fegyvertelen harc 20, Keresés 15, Kínzás 75

**Támadás:** fegyver szerint

**Mágia:** Halálmágia 50, összes varázslat. Megszállás varázslat T: 30; képessé teszi egy ember megszállására. Varázslat leírását ld. fentebb.

**Otthon:** Infernó vagy Purgatórium

**Megjelenők száma:** 1-10

**“Ha halott vagyok, miért álmodom?”**

**Ha halott vagyok, hová megyek innen?”**

**Ha halott vagyok, miért olyan édes ez a fájdalom?”**

**–Faith No More**



# Túl az Álmokon

**E**lkószáltak a gondolataim.  
Eltávolodtam a tudatos világtól,  
és belemerültem a sötétségbe.  
Sötét épületek és törött aszfalt emelkedett ki a  
ködből. Éreztem a talajt a lábam alatt, mérle-  
geltem a kezemben lévő méteres fémcső súlyát.  
Az álmaimban nagyobb és erősebb vagyok,  
mint ébren.

Valamivel előrébb megtaláltam a zöld  
acélajtót, abová tartottunk. Peter és Cassandra  
is ott voltak, éreztem a jelenlétüket anélkül,  
hogy láttam volna őket. Egy kemény rúgás  
kinyitotta az ajtót, és egy rendezetlen kalyibá-  
ba bámultunk. A férfi, akit kerestünk, meztelen  
bátát fordította felénk. Akkora volt, mint egy  
báz, sápadt és szőrtelen, mint egy csecsemő.

*Lassan megfordult, és vörös disznószeemeivel ránkmeredt. Keze ökölbe szorult. Mögötte megpillantottam egy ismerős szobába vezető ajtót. Nekiugrottam, de jóformán meg sem rezdült. Elkapta a vascsöveget, és a falhoz vágta. Aztán fölemelt. Peter a lábára vetette magát, és kibillentette az egyensúlyából.*



z álmok birodalma önmagában is egy univerzum. Az álmokban olyasmik lehetünk, és olyasmiket tehetünk, amiket a valós világban nem. A fizika törvényei nem érvényesülnek, tér és idő értelmüket veszítik. Az álmok azonban érintik a világunkat, és hatást gyakorolhatnak rá.

Az álmok birodalma nem külön, a valóságtól független világ. Mi teremtjük az álmainkat, amik a tudattalan énközből jönnek létre. Elfelelt emberek és események bukkannak fel, gyakran anélkül, hogy felismernénk őket. Azonban minden álombeli helynek és eseménynek közvetlen kapcsolata van hozzánk. Az álmokban a korábbi életeinkből származó dolgokkal találkozunk.

Az álmok hathatnak a világunkra. Teremthetünk lényeket álmokban, amik kiléphetnek a valóságba. Erőnket és hatalmunkat megnövelhetjük, és átléphetünk a valóságba az álombéli énközzel. Megváltoztathatjuk a dolgokat az álmunkban, ezzel befolyásolva a valóságot.

## Az Álmodás művészete

Amint tudod, nem minden álom van hatással a valóságra. A legtöbb pusztán álom. Megtanulni irányítani az álmaidat, hogy képesek legyenek a valóságra hatni művészet, amit gyakorlással lehet megtanulni. Nagyon kevesen ismerik ezt ösztönösen, a legtöbbünknek tanulnia kell.

Ezt hívják az Álmodás művészetének. Minden karakter, aki álmain keresztül sikeresen hatott a valóságra, vagy különleges élménye volt álmában, pl. belépett valaki más álmába, Egó/5-ös szinten (lefelé kerekítve) megkapják az Álmodás művészete képzettséget, amit a többi képzettséghez hasonlóan fejleszhetnek.

Az Álommágusok automatikusan akkora Álmodás művészetével rendelkeznek, mint az Álommágia szintje. Ha a mágikus tan szintje nő, javul az Álmodás is, de fordítva ez nem igaz.

Az Álmodással lehet újjáalkotni egy álmot, amit korábban már láttál, felvenni egy speciális alakot

*Cassandra elkapta a bal kezét, és megpróbálta kicsavarni. A férfi megbotlott, hátralépett és elzuhant, át az ajtón a bálósobámba. Mindbármunkat magával rántott. Láttam a saját, alvó testemet az ágyon, de ez még el sem jutott az agyamig, amikor már elkapta a bajamat és bevágott a rubásszekevény ajtajába.*

abban az álomban és emlékezni rá az ébredés után. A szándékos ébredéshez sikeres képzettségpróba vagy az Egó felének megdobása szükséges.

Az Álmodás művészete legtöbbször a saját álmok megváltoztatására használatos. Lehetetlen szándékosan belépni mások álmaiba, és nagyon nehéz megváltoztatni azokat. Lehetséges azonban másokat a te álmodba berántani. Ez azt jelenti, hogy az Álmodás művészete korlátozottabb, mint az álommágia, amivel befolyásolhatod mások álmaikat.

**Példa:** Cassandra Álmodás művészetének értéke 12. Szörnyű rémálma van, és megpróbál fölébredni. 9-et dob, ami siker, így fölébred.

## Álmok megváltoztatása

Az Álmodás művészetének segítségével lehetséges megváltoztatni a saját álmaidat, miközben alszol. Megváltoztathatod a tájat és lényeket teremthetsz. A Játékmester dönti el, hogy mekkora mértékű változtatásokra vagy képes. A képzettséged ebben irányadóként szolgál. Egy gyakorlott álmodó az egész álmát megváltoztathatja, egy kezdő csak részleteket.

A hatás dönti el, hogy sikeres volt-e a változtatás; alacsony szinten eltér attól, amit akartál, magas szinten viszont pontosan úgy alakul.

Elsődlegesen saját álomvilágodat változtathatod meg. Mások álmaikat -20-as levonással próbálhatod befolyásolni. Az álommesterek világai, pl. az álomhercegek álomvilágai még nehezebben befolyásolhatók, a beépített védelmük miatt.

Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy mit lehet elérni a különböző képzettség szinteken. A változások összeadódnak; egy 10-es szinttel rendelkező karakter képes az 1-5 és a 6-10 közötti szinteknél felsorolt változtatásokra.

### Képzettség szint Lehetséges változtatások

- |     |  |
|-----|--|
| 1-5 | Színváltás. Egyes tárgyak megváltoztatása, pl. vasrúdból feszítővasat teremteni, vagy függönyből nadrágot. A tárgyak mérete, anyaga és tömege nem változtatható. |
|-----|--|

- 6-10 Fény és sötétség megváltoztatása; sötét hely megvilágítása vagy fényes hely elsötétítése.
- 11-15 Teljesen megváltoztatni egy legfeljebb 10 kg súlyú és 1 köbméteres tárgyat, anyagát és alakját tekintve is. Duplázni vagy felezni lehet ezeknek a tárgyaknak a súlyát és méretét. Pl. virággá változtathatsz egy géppuskát vagy telefonná egy kalapot.
- 16-19 Idő megváltoztatása. Másoknál kétszer gyorsabban vagy lassabban mozogni; másokat hasonlóképp gyorsítani vagy lassítani. Ha kétszeres sebességgel mozogsz, és a többiek lelassítod, akkor te kétszer annyi, ők feleannyi cselekedetet hajthatnak végre körönként, mint egyébként.
- 20-25 Lények és épületek megváltoztatása. Teljesen megváltoztathatod egy lény vagy épület anyagát és alakját, kővé változtathatsz egy álmodót, vagy rommá egy házat. 10 kg súlyt és egy köbméteres nagyságot meg nem haladó tárgyakat teremthetsz vagy eltüntethetsz.
- 26-29 Előre vagy visszafelé mozgás az időben, (azaz, a legutóbbi események nem történtek meg, és korábbról kezdhetsz újra). Tízszerezésre gyorsíthatod vagy lassíthatod az időt. Ezzel legfeljebb duplázni lehet a cselekedeteid számát, de gyorsítja a várakozásokat.
- 30+ Teljes tájak megváltoztatása, kedved szerint teremthetsz lényeket és épületeket.

**Példa:** Álmodásban Cassandra egy üres szobába van bezárva. Rajta kívül csak egy kis asztal van a szobában. Megérinti az asztalt, és arra koncentrál, hogy kötőrő kalapácsá változtassa, amivel kidönthetné az egyik falat. 5-öt dob, ami sikert jelent. A 7-es hatásfok azt jelenti, hogy elég jó légkalapácsot teremtett, így a fal gyerekjáték lesz.

## A megálmodott énkép

Álmunkban általában éber testünk másaként jelenünk meg; a tapasztalt álmodók azonban képesek megváltoztatni magukat álmaikban. Az Álmodás segítségével megváltoztathatod a testedet és képességeidet. A képzettség szintje határozza meg, hogy milyen mértékű változtatás lehetséges.

Ha meg akarod változtatni az álombéli énedet, dobj

az Álmodás művészetére. Ha a hatás magas, sikerült a kívánt változás; ha alacsony, akkor vannak hiányosságok.

Önmagadat megváltoztatni sokkal nehezebb, ha valaki más álmodójában vagy; ilyenkor -10-et kapsz a képzettségedre.

Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy mekkora változásokat lehet elérni különböző szinteken. A változások összeadódnak; 15-ös szinten meg tudod tenni az 1-10 és a 11-15 között szereplő változtatásokat.

Képzettség	Lehetséges változtatás
1-10	Kozmetikai változás, azaz valaki másnak nézel ki.
11-15	Növelj egy tulajdonságot annyival, amennyi a képzettséged, maximum a tulajdonság tízszerezéséig. Nemet válthatsz, és teljesen megváltoztathatod a megjelenésedet.
16-19	Felvehetsz nem-emberi alakot, és két tulajdonságot növelhetsz meg annyi ponttal, amennyi a képzettségértéked, de ez nem haladhatja meg a tulajdonságod tízszerezését.
20-29	Mint fent, de három tulajdonság növelhető annyi ponttal, amennyi a képzettségértéked, de ez nem haladhatja meg a tulajdonságod tízszerezését. Választhatsz egy olyan képzettséget is, amivel ébren nem rendelkezel, és azt megkapod az Álmodással megegyező szinten.
30-39	Mint fent, de két képzettséget választhatsz olyan szinten, mint az álmodás értéked, és annyiszor váltasz alakot, ahányszor csak akarsz.
40-49	Négy tulajdonságot és három képzettséget növelhetsz a fent leírt módszerek szerint.
50+	Az Álmodás művészetének minden tíz pontjáért egy újabb tulajdonságot lehet növelni és egy újabb képzettséget lehet felvenni a fentebb leírtak szerint. 50-59 közt négy megnövelt tulajdonságod és négy extra képzettséged van. 60-69 közt öt megnövekedett képességed és öt extra képzettséged van, és így tovább. A tulajdonságok száma véges, így 100 fölött csak egy új képzettség adható 10 pontonként.

**Példa:** Cassandrát egy maszkos bérgyilkos üldözi. Megpróbál az utcai tömegben eltűnni, de a gyilkos

kiszúrja. Ekkor úgy dönt, megváltoztatja a kinézetét. Egy kislivá alakul, ugyanakkor Ügyességét 12-vel növeli, 26-ra. Berohan egy sikátorba, és megmenekül.

## Átjárók

Magasan képzett álmódók képesek az álmok és a világunk között átjárókat nyitni. Képesek magukat vagy másokat az álmokból a valóságunkba hozni, ahol fizikai alakot öltenek. Megidézhetnek más alvókat, és az álmukba kényszeríthetik őket. Még arra is képesek, hogy valaki más álmába belépve megsebezzen vagy megöljen az illetőt, majd összekössék az álombeli és a valós testét, ezzel fizikai sebeket okozva. Ritka esetekben fizikai testükben, valós tárgyakkal is képesek belépni az álmvilágba.

Ezek a mesterek általában álommágusok. Az álmómágia tanában léteznek varázslatok átjárók nyitására és mások álmaiba való belépésre. A mágiával nem rendelkező, de magasan képzett álmódók is képesek hasonló dolgokra. Az alábbi táblázat megmutatja, hogy különböző szinteken mit lehet elérni.

### Képzettség Lehetséges cselekedet

- |       |   |
|-------|---|
| 20-25 | Álmódók megidézése. Bekényszeríthetsz egy alvó személyt az álmodba. Az alvó Egópróbát dob, és magasabb hatást kell elérnie, mint neked az Álmodásban, ahhoz, hogy elkerülje az idézést.   |
| 26-30 | Az álmodból kifelé nyíló kapu teremtése, így álombeli éned kiléphet a valós világba. Legfeljebb kétszer akkora súlyú álmódott tárgyat hozhatsz magaddal kilogrammban, mint amennyi az Álmodásod.  |
| 31-39 | Az álmodba nyíló kaput teremtesz, lehetővé téve a fizikai testednek a belépést. Legfeljebb kétszer akkora súlyú valódi tárgyat hozhatsz magaddal kilogrammban, amennyi az Álmodásod. Ez csak akkor lehetséges, ha van élő fizikai tested.   |
| 40+   | Álmok és valóság összekapcsolása. Összekapcsolhatod egy személy valós és álombeli testét, így ami az álomban történik vele, az megtörténik a valóságban is. Ehhez a megszokott módszer, hogy a saját álmodba kényszeríted, ahol te irányítod az eseményeket. Az áldozat Egópróbát dobhat, ha határfoka kisebb, mint az Álmodásodé, akkor minden, ami az álomban történik, az hat az áldozat |

fizikai testére is. A kapcsolat csak egy álom erejéig tart.

**Példa:** Juan Miguel Álmodása 27. Be akarja kényszeríteni Cassandrát az álmába. Dob az Álmodás művészetére, az eredmény 2 – tökéletes siker, a hatáshoz +10 járul. A teljes hatás 35. Cassandrának esélye sincs egópróbájával ekkora hatásfokot elérni, így kénytelen belépni Juan Miguel álmvilágába.

## Az álmok világa

Általában nem lehet irányítani, hogy mi történik az álmaidban; ezt a Játékmester dönti el. Az álmvilág hasonlíthat szokott környezetedre, és személyiséged, gondolataid mindig befolyásolják. Egy alacsony kiegyensúlyozottságú álmódó álmvilága sokkal sötétebb, veszélyesebb, mint olyasvalakié, akinek magas a kiegyensúlyozottsága.

Lehetséges, hogy több ember álmodja ugyanazt az álmot. Senki sem tudja, hogy ez pontosan hogyan történik, talán köze van a telepátiához. Együtt hozzák létre az álmot, így mindannyiuk személyisége befolyásolja.

A kalandsorozat eseményei döntenek el, hogy mi történik az álmokban. Néha az álom távol áll a valóságtól, ragyogó színekkel, furcsa perspektívákkal, torz időfolyammal. Máskor valóságghú, nagyon hasonlít a karakterek éber világára. ha sok időt, talán még egy teljes játékkalkulat is töltenek el az álomban, érdemesebb valóságghúvé tenni, hogy könnyebb legyen elképzelni.

## Idő az álmokban

Az álmok az időn túl léteznek. A képzett álmódók képesek álmaikban gyorsítani vagy lassítani az idő folyását. legtöbbször azonban a Játékmester dönti el, hogy az álmokban hogyan viselkedik az idő. Általában párhuzamos a valós világ idejével, azaz egyórányi álmódás az a valóságban is egy óra. Néha azonban hatalmas lehet a különbség. Az álomban egy óra lehet egy év valós időben, vagy éppen fordítva. Ez csak a Játékmester akaratától függ.

## Álmok és valóság

A képzett álmódók képesek kapuk nyitásával vagy az álombeli test sebzésével, hogy az a fizikai testre is hasson, befolyásolni a valós világot. Azonban más módon is befolyásolhatják az álmok a valóságot.

A karakterek utalásokat észlelhetnek álmukban, amiket valós problémák megoldására használhatnak. Talán ezek korábbi életek mélyen eltemetett emlékei, talán a jövőből származnak. Az álmok függetlenek a tértől és időtől.

A prekognitív álmokban az álmodó olyasmit lát, ami a jövőben fog megtörténni. Egy pillanatra képes lesz átlátni azon a hazugságon, amit időnek nevezünk. Még az álmodás mesterei sem képesek tudatosan prekognitív álmodásra. Az ilyen élmények maguktól jönnek (amikor a Játékmester úgy akarja). Az álmodó nem tudja, hogy a prekogníció valódi jóslat volt, amíg az be nem következik.

Álomüzenetek érkezhettek képzett álmodóktól vagy a normál világon túli lényektől. Az álmok az illúziókon való átlátás egy módját jelentik, lehetőséget, hogy a másik oldal lényével találkozzunk.

A karakterek képesek a valós világra hatni álmaikban, pl. megsemmisítenek egy veszélyes tárgyat, így az a valóságban is megsemmisül, vagy kiszabadítják a bebörtönzött álombeli testét, hogy visszatérhessen a fizikaiba és felébredhessen. Semmi sem gátolja az álmodókat abban, hogy megpróbálják befolyásolni a valóságot, még az sem, ha a képzettségük alacsony. A tapasztalt és kezdő álmodók közötti különbség abban nyilvánul meg, hogy az utóbbiak nem tudják, hogy elértek-e valamilyen hatást, vagy hiába próbálkoznak.

Néha az álmok és a valóság úgy összefolynak, hogy képtelenek vagyunk szétválasztani azokat. Ez történik akkor, ha egy álmodó, tudatosan vagy sem, kaput nyit a valóságunkra. A hatás hasonló ahhoz, amikor az illúziók szétfoszlanak a mi világunkban. Bármilyen megtörténhet. Minden változik. Furcsa lények jelenhetnek meg.

Azonban amikor az illúziók szétfoszlanak, olyan világba látunk, ami (legalábbis szerintünk) létezik. Amikor az álom és a valóság egybeolvad, az azért történik, mert valaki megváltoztatja körülöttünk a világot. A változások teljesen az álmodótól függenek. Ha fölébresztik, a hatás elmúlik.

## Álomjárók

Egyfajta megszállás lép működésbe, és az álmodó élettereje az álomba kerül. A játékban ez azt jelenti, hogy minden alkalommal, amikor belép az álomba, éber testének Egója eggyel csökken. Ez a pont hozzáadódik az álombeli én Egójához. Így fokozatosan egyre távolibb, álmodozóbb lesz ébren, és erősebb az álomvilágban. Amikor az Egó nullára csökken, hetek alatt nyáladzó idióta lesz az illetőből.

Az álombeli énje tovább él, és Álomjáró lesz, olyasvalaki, aki képes mások álmaiba belépni, és az álmokból átlépni a valóságba.

Az ilyen átvitelt szándékosan is megteheti valaki, aki örökre az álmokba akar költözni. Bárki, akinek az Álmodás művészete 30 vagy magasabb, megteheti ezt. Ám gyakoribb eset, hogy az átvitelt gyakran egy átok okozza, vagy valami egyéb, az álmodótól független okból történik.

Az álomjáró képes az álomvilágok között mozogni,

éppúgy, mint az Álomjárás varázslatot használó mágusok. Az álomjáróknak elég magas Álmodás képzettségük van ahhoz, hogy az álmok és a valóság között mozogjanak.

A legtöbb álomjáró ember, de más lények is beléphetnek az álmainkba. Létezik néhány azghoul álomjáró. A különböző álomjárók tervei és céljai nagyban eltérhetnek egymástól. Közös vonásuk, hogy megvetik az éber világot, és az álmokat tartják a felsőbbrendű és igazabb világnak.

Az álomjárók hétköznapi embernek látszanak, de a megálmodott énkép szabályai szerint megváltoztathatják külsejüket. Képesek nem emberi alakot ölteni. Alább következik egy tipikus emberi álomjáró leírása.

## Armand Mahfouz

Armand Mahfouz Marseille-ben született, az 1930-as években, és egy bandát alapított, amely rablással, lopással, védelemmel és prostitúcióval foglalkozott. 1962-ben egy bandaháborús sérülés miatt megbénult. Örökre az ágyhoz kötve, Armand elsajátította az Álmodás művészetét. Nagyon képzett lett, és 1969-ben elhagyta a világot, és Álomjáróvá lett. Sosem adta föl azonban a marseille-i alvilági kapcsolatait. Armand képességeit a szervezett bűnözés kiterjesztésére és javítására használja. Vakmerő tetteket hajt végre az álomból a mi világunkba lépve. Gazdag embereket rabol el, akiket saját álomvilágában tart fogva. Armand egy kb. 200 fős bandát irányít Marseille-ben. Tevékenységét kiterjeszti Barcelonára is.

Armand magas, sötét bőrű, barna szemű és göndör, fekete haja van. Általában saját alakjában jelenik meg, de képes felvenni egy alacsony fehér ember és - ritkábban - egy hatalmas fekete párdúc alakját, amelyet ellenségei vagy saját beosztottjai megfélemlítésére használ. Három tulajdonságát 40 ponttal képes emelni. Alább következnek a tulajdonságok, zárójelben az emberi alak szokásos értékeivel. (Bal oldalon az alap, jobb oldalon a lehetséges növelés utáni értékek találhatók.)

---

MOZ	15 / 55 (15)	EGÓ	10 / 50 (10)
ERŐ	10 / 50 (50)	KAR	9 / 49 (49)
EG	12 / 52 (52)	ÉRZ	13 / 53 (13)
MEG	14 / 54 (14)	MŰV	6 / 56 (6)

---

**Magasság:** 180 cm

**Súly:** 75 kg

**Érzékek:** emberi

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebésbónusz:** +7



**Sebtűrés:**

- 11 karcolás = 1 könnyű seb
- 10 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 8 súlyos seb = 1 halálos seb
- 3 halálos sebnél pusztul el.

**Kitartás:** 290**Természetes páncél:** nincs

**Képzettségek:** Álmodás művészete 50, Automata fegyverek 20, Puska és nyílpuska 15, Pisztoly 15, Lopakodás 20, Kitérés 15, Tőr 15, Fegyvertelen harc 15, Rejtőzés 15, Biztonsági rendszerek 20, A világ embere 20, Csábítás 20, Vallatás 15, Kapcsolathálózat: álmjárók 20, Hamisítás 25, Betörés 25, Vezetés 15, Követés 20

**Támadás:** fegyver szerint

**Mágia:** Álommágia 20 (Álomlátás 20, Álom megváltoztatása 15, Álomlény idézése 15, Álomlény megkötése 12, Álomlény elűzése 15, Álomjárás - természetes képesség)

**Otthon:** az Álomvilágok

## Örvény

Az Örvény minden álmok forrása, amit Jung "kollektív tudatalattinak" nevezett. Innen merítjük álmaink képeit. Senki sem tudja, hogy valójában mi is az Örvény; vannak, akik azt mondják, hogy az emberek előtt is létezett, mások szerint az ebbe a szűk valóságba börtönözött, elnyomott érzelmek hozták létre.

Az Örvény képek és érzések kaotikus tömege. Álmaink, rémálmaink és gondolataink folynak itt össze, és olvadnak bele a semmibe. Egyetlen tudat sem képes kezelni az érzelmek és benyomások rendezetlen tömegét, amik itt keverednek. Csak a lelkiileg nagyon erősek közelíthetik meg az Örvényt.

Az Örvény azonban erőforrás is. A leghatalmasabb álmok itt születnek. Azok, akik képesek megközelíteni, hatalmas álmvilágokat teremhetnek. Az Álomhercegek birodalmi az Örvény közelében található, más álmvilágok százaival átszöve.

Az Örvény környékén csak az álomlények mozoghatnak akadálytalanul. Az ichthyrianok és psyphagusok élnek itt, olyan helyeken is, ahová egy ember sem képes eljutni.

Amikor az álmok torz és értelmetlen lesz, közel vagy az Örvényhez. Ami eredetileg a valóság, vagy a múltad képmása volt, eltorzul, így a színek, szögek és perspektívák semmire sem hasonlítanak a tudatos valóságból. Az Örvényhez közeli lények ritkán háromdimenziósak, sokkal inkább két vagy ötdimenziósak. Álmainkban többdimenziós dolgokat láthatunk, bár ébren képtelenek vagyunk felidézni, hogy hogyan néztek ezek ki.

Az Örvény közelében a különböző álmok összeolvadnak. Egy álmok sem tart egy pillanatnál tovább. Állandóan új jelenetek alakulnak ki. A lények alakot

váltak, megjelennek vagy eltűnnek. Az idő értelmét vesztí. Ha olyan közel mész az Örvényhez, amennyire megőrülés nélkül lehet, eláraszt a benyomások kakofóniája, amelyek látszólag olyasmikhez kapcsolódnak, amikre nem igazán tudsz visszaemlékezni. Elkeseredetten próbálsz őket rendszerezni, de amint ez sikerül, azonnal szétesnek ismét. Ha túl közel mész, elveszíted önmagad. Szétesik a személyiséged, megőrülsz vagy meghalsz.

## Ichthyrianok

Az ichthyrianok az Örvényben születnek, és csak az álmok világában léteznek. Hús pókszerű lábuk van, hosszú, elnyújtott testük, amit vastag héj fed. A fején két vörös szem, és egy hatalmas fogakkal teli száj van. Az ichthyrianok álmodókra vadásznak. Kapcsolatot teremtenek az álmok és a valóság között, így az álmodókat a valóságban is elemézik. Akadálytalanul mozoghatnak az emberek álmaiban. Az álomhercegek szelídített ichthyrianokat használnak órkutyaként.

---

MOZ	2k10 (11)	EGÓ	1
ERŐ	1k10 (5)	ÉRZ	2k10 (11)
EG	2k10 (11)		

---

**Rémületdobás módosítója:** + 0**Magasság:** 100 cm**Súly:** 20 kg**Érzékek:** képesek számos álmvilágon keresztül követni egy álmodót**Mozgás:** 5 m/kör**Cselekedetek:** 2**Kezdeményezés:** +0**Sebzéshónusz:** +0**Sebtűrés:**

- 4 karcolás = 1 könnyű seb
- 3 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 90**Természetes páncél:** 2**Támadás:** Harapás 15 (krc 1-7, ks 8-13, ss 14-22, hs 23+)**Otthon:** Örvény, az Álomvilágok**Megjelenők száma:** 10+1k10

## Psyphagusok

A psyphagusok nem az álmvilágokból származnak. Olyan lények, amik fizikai testük elvesztése után csapdába estek itt. Most megpróbálnak visszajutni az éber világba az álmodók testének megszállásával. Megtámadják álmában az alvót, legyőzik és elfogják álombeli énjét, majd átveszik a testét. Amíg az álmodó és és be van börtönözve az álmvilágban, a psyphagus megszállva tartja a testet.

Az álomban a psyphagus egy teljesen fekete, szőrtelen embernek látszik. Szemei szintén teljesen feketék, pupilla nélküliek, a kezeken karmok találhatóak. A mi világunkban képtelen fenntartani egy fizikai alakot. Képtelen egy kapun keresztül kilépni az álomból – ha mégis megteszi, elveszti az alakját. A psyphagusok az álomvilágaikban élnek, ahol az álmodókat valamilyen börtönben tartják – ez a bezárt szobától a földalatti börtönön át a sziklához erősített láncig bármi lehet. Ha egy psyphagus elfogott egy álmodót, nem kell Egót dobnia a megszálláshoz. Ha az álombeli én kiszabadul, sikeres Egódobással kiűzheti a testbitorlót. Ha a hatás magasabb, mint a psyphagusé, a tulajdonos visszkapja a testét.

A többi testnélküli lényhez hasonlóan a psyphagus is csillapíthatatlan vágyat érez a fizikai érzések után. Néhány hónap alatt képesek tönkretenni egy testet. Amikor a test meghal, a psyphagus visszatér az álomvilágba.

MOZ	3k10 (16)	EGÓ	2k10 (11)
ERŐ	3k10 (16)	KAR	1k10 (5)
EG	3k10 (16)	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	1k10 (5)	MŰV	1k10 (5)

**Rémületdobás módosítója:** nincs

**Magasság:** 180 cm

**Súly:** 80 kg

**Érzékek:** több álomvilágnyi távolságból érzékelnek egy emberi lelket, egyébként emberi.

**Mozgás:** 8 m/kör

**Cselekedetek:** 3

**Kezdeményezés:** +4

**Sebzéshónusz:** +3

**Sebtűrés:**

5 karcolás = 1 könnyű seb

4 könnyű seb = 1 súlyos seb

2 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 110

**Természetes páncél:** nincs

**Képzettségek:** Álmodás művészete 75, Automata fegyverek 16, Pisztoly 16, Lopakodás 16, Zúzófegyver 16, Kard 16, Fegyvertelen harc 16, Rejtőzés 16, Nyelv - 3 emberi

**Támadás:** fegyver szerint; Karom 16 (krc 1-8, ks 9-15, ss 16-25, hs 26+)

**Otthon:** az Álomvilágok

## Az Álomhercegek

A nyolc álomherceg és -hercegnő a leghatalmasabb álmodók. Korokon keresztül csak az álmokban léteztek, és álomvilágok birodalmát teremtették maguknak. Az Álmodás művészete 100 fölötti, és az álommágiát is majdnem ilyen mesteri szinten űzik.

Sok álomjáró lett többé-kevésbé önként a szolgájuk.

Az álomhercegek birodalmi az Örvény közelében található, ahol a kaotikus képzetáradatból könnyű új álmokat teremteni. A nyolc hercegség a kaotikus központtól a világunkhoz legközelebb lévő álomvilágokig terjed, és mindegyik saját, belső jelentéssel és logikával bír. Mindegyikük álmok százaiból áll, amik egymásba folynak.

Az Örvény közelsége hatott az Álomhercegekre. Mindegyikük többé-kevésbé megőrült a kaotikus határvidéken töltött idő alatt. Talán, időtlen időkkel ezelőtt álomvilágaik gyönyörűek voltak. Mostanság torz rémálmodokból és örült hallucinációkból állnak.

Az álomhercegek hosszú és elkeseredett harcban állnak az Örvény feletti uralomért. Az, aki az álmok forrását uralja, hatalommal bír az összes álomvilág fölött. Senki sem tudta még uralni az Örvényt, de mindenki attól fél, hogy valaki más lesz az álmok ura. Így folyamatosan küzdenek és próbálják a többieket elvágni az Örvénytől. Az örület paranoiddá és bizalmatlanná tette őket. Ha tudnak, mindig kárt okoznak egymás álomvilágaiban.

Minden álomhercegnek van kapcsolata a világunkhoz. Harcukat alkalmasint emberi sakkbábukkal vívják az éber világban. Az álomhercegek képesek belépni a világunkba, amikor csak akarnak, de ritkán tesznek így. Sokkal gyakrabban küldik szolgálóikat, akik lehetnek Álomjárók vagy egyszerű álmodók. Néhány helyen állandó kapuk vannak az álomhercegek világi és a mi világunk között.

Rövid pillantást vetünk az álomhercegekre és hercegnőkre, és egyikükről részletesebb leírást is adunk.

## Hammad al-Szúfi

Senki sem tudja, hogy Hammad al-Szúfi milyen öreg. Ő volt az első álomherceg. Azt állítja magáról, hogy akkor lépett az álmok világába, amikor Noé megmenekült az Özönvíztől. Az ő álomvilága a legnagyobb. Az Örvény közelében lévő szétolvadási ponttól a valóságunkig terjed. Néhány helyen, főleg Bagdadban és Bászrában al-Szúfi sikeresen olvasztotta bele világát a mienkébe. A többi álomherceg attól tart, hogy sikeresen fogja kiterjeszteni uralmát az éber valóságra.

Maga Hammad al-Szúfi egy öreg kővárosban lakik az Örvény közelében. Ichtyrianok portyáznak az örökösen változó sikátorokban. Mindenütt halott álmódók tetemei hevernek a földön és lógnak a falakról. Szűk ablaknyílásokon keresztül akár al-Szúfi fátylas szolgálait is meg lehet pillantani. Mindannyian hatalmas álmódók, akik olyan örültek, mint az uruk. Al-Sufi követőivel egy kiszáradt kút melletti kőteremben ül, értelmetlen szövegeket motyogva.

Hammad al-Sufi Álmodása 350, Álommágiája 140. Az összes álomvarázslatot 50-es szinten ismeri, és számos saját varázslattal is rendelkezik.

## **Deride Aristides**

Aristides a 24. században fog megszületni, háromszáz év múlva. Álomvilága azonban messze a születése előtti időkbe nyúlik vissza. Világait saját kora befolyásolja. Túlnépesedett, piszkos városrészek, lerobbant úrállomások, egymásba olvadó hajóterek alkotják ezeket. Vad kibertéri fantáziák ezek, ahol az emberek programok alakjában mozognak a rendszerek közötti sötétségben.

Aristides álomvilágai azok, amik leginkább hasonlítanak Metropoliszra és a mi nagyvárosainkra. Ez tette számára lehetővé, hogy kapukat nyisson világából Metropoliszba. Tokióból, Los Angelesből és számos jövőbeni úrállomásról vezet világába kapu.

Aristides egy elhagyott úrállomás irányítótermében él az Örvény közelében. Örült, félig gép szolgálai vándorolnak a folyosókon, és lőnek mindenre, ami mozog.

Álmodása 200, Álommágiája 80, a varázslatokat 40-es szinten ismeri.

## **Aaron Greenberg**

Greenberg álomvilágai a legkevésbé kaotikusak az álomhercegek birodalmi közül. Rendet és jelentést akar adni az álomvilágoknak, hogy a valósághoz hasonlóbbá tegye őket. Ezért valós embereket ránt az álomba. Ezeket vonzolt be világába. Álmai pontosan rendezett helyek, rémálomba illő bürokráciával, értelmetlen szabályokkal, és az álmódók fölött örökös és rendőrök tömegeivel. Hivatalnokokkal és tisztviselőkkel teli folyosók és irodák alkotnak egész világokat. Más világok középosztálybeli külvárosi lakótelepek másolatai, a láthatáron túl nyúló több ezernyi emeletes házzal. Néhány világ végtelen börtön, azonos cellák ezreivel. Greenberg szívesen ismételt azonos mintákat. Még embereket is lemásolt, és teljes világokat töltött meg egy személy ezernyi másolatával.

Greenberg Álmodása 180, Álommágiája 90, a varázslatokat 40-es szinten ismeri.

## **Friedrich Köpfel**

Köpfel a 17. században kezdte megalkotni álomvilágait, amikor Tübingia hercegének udvari alkímistája volt. Valószínűleg ő a legképzettebb álommágus a világban. Álomvilágai mágikus és alkímista hagyományok szerint jöttek létre. Okkult beavatásra szolgáló templomok és földalatti termek, mágikus tárgyak, és hatalmas könyvtárak találhatók itt, mely utóbbiakban Köpfel a valóságból áthozott könyveket helyezte el. Mindent áthat a mágia. Átkok leselkednek a vigyázatlanokra. A halottak életre kelnek. Az élők csapdába esnek az élet és a halál között. Kapuk nyílnak Metropoliszba, Infernóba és más álomvilágokba. A mágiát nem ismerő álmódó komoly bajba kerülhet Köpfel álomvilágában.

Maga Köpfel egy, az Arkónokéhoz hasonló fellegvárban él, az Örvény közelében. Itt morbid varázslatokat alkot és megpróbálja hatalmát más álomvilágokra és a valóságra rákényszeríteni.

Köpfel Álmodása 200, Álommágiája 200, az összes álomvarázslatot 70-es szinten ismeri. A többi mágikus Tan szintje 75, a varázslatoké 30.

## **Nyikolaj Makarov**

Makarov az orosz ortodox egyház szerzetese volt a 16. században. Már gyermekkorában álmódó volt, és 40 éves korában végleg átköltözött az álomvilágba. A keresztény hitet azonban sosem hagyta el. Magát Isten bajnokának tekinti, és azért akarja meghódítani az Örvényt, hogy megtisztíthassa az emberek lelkét a bűntől.

Makarov álmait egyházának szimbolizmusa uralja. Égő poklok, fenséges katedrálisok és végtelen kolostorok találhatók benne. Néhány álom homályos templombelső, gyönyörű ikonokkal, tömjénnel, és oltárok, gyertyatartók, kápolnák labirintusaival. Azok, akik belépnek a világaiba, állandó emlékeztetőt kapnak Krisztus győzelméről, és arról, hogy a földi vágyaktól való megszabadulás árán kell őt tisztelni.

Makarov maga egy, az Örvényhez közeli monostorban él. Az idő itt hihetetlenül lassan folyik, a folyosók állandóan változnak. Makarov világaiba állandó kapuk vezetnek a Kremlből, az isztambuli Szentháromság-templomból és Prágából, egy már lerombolt gyülekezet alagsorából.

Makarov Álmodása 110, Álommágiája 50, a varázslatok szintje 30.

## Samara Nyeme

Ha az idő megbízható, Nyeme egy ősi álomhercegnő. Világai több ezer évesek. Ő maga évezredekig vándorolt világunk és az álomvilágok között. Valahol Afrikában született, álmai afrikai rémálmok, örültekkel teli, elátkozott falvakról és városokról, éhségről, katasztrófákról, vég nélküli polgárháborúkról, sötét istenekről, akik utukban mindent megromtanak. Világai számos helyen érintkeznek Afrikával és Amerikával. Nyeme állandóan a világok között vándorol, ezért nincs állandó lakhelye. Álmodása 250, Álommágiája 150, a varázslatok szintje 50.



## Nicolette Pasteur

Pasteur a 18. század végén, Párizsban született. Születésétől fogva ágyhoz kötött volt, és egy fájdalmas idegi betegségben szenvedett, ami miatt rettenetes rémálmai és hallucinációi voltak. Pasteur álomvilágai paranoid helyek, ahol a talaj, a házak és a lények egyaránt rád pályáznak. Semmi sem állandó vagy megbízható. A talaj eltűnik a lábad alól, a fák darabokra tépnek, a falak karokat növesztenek, amik megragadnak. Pasteur minden álma, még a világunkhoz legközelebbiek is töredékesek és kaotikusak. Világaiban nincsenek állandó kapuk, de bárhol és bármikor nyílhatnak átjárók. Maga Pasteur közel él az Örvényhez, egy 18. századi szobában fekszik, ami ahhoz a helyhez hasonlít, ahol élt. Sosem hagyja el ezt a szobát.

## Caren Birchlime

Caren Birchlime a legfiatalabb álomherceg. Az 1950-es években, Manchesterben született. A 70-es években gyógyszerészként dolgozott Londonban, nyugtatókra és hallucinogénekre szakosodott. Nagyon érdekelték a drogoknak az álmokra gyakorolt hatásai. Így tanulta meg az Álmodás művészetét. A drogok segítségével sokkal gyorsabban fejlődött, mint bárki előtte. Alig pár év alatt álomvilágok százait teremtette. A drogoknak azonban előre nem látható hatásai is voltak. Birchlime-ből hiányzott a többi álmodó óvatossága az Örvényt illetően. Közelebb teremtett hozzá álmokat, mint bárki más, és gyorsabban megőrült, mint a többi álomherceg.

Birchlime álomvilágai nem fokozatosan torzultak; már kezdetől fogva sötét rémálmok voltak. Ide csalja be áldozatait, hogy lassan megölje vagy örületbe kergesse őket.

Álomvilágai annak a kórháznak az eltorzult képei, ahol kísérleteit folytatta. Betegszobák, műtők, hullaházak, bonctermekek, gumiszobák és alagutak végtelen labirintusai ezek. Itt-ott más, Birchlime által alkotott világokkal találkozunk: omladozó lakóépületekkel és iskolákkal gyermekkorából, visszhangos kollégiumi termekkel, nyomornegyedekkel, ahonnan kísérleti alanyait szerezte.

Közel az Örvényhez, egy kicsempézett falú szobában fekszik maga Birchlime, egy ágyhoz láncolva és állandóan ledrogozva. Innen teremti és formálja álomvilágait.

Birchlime képes gyenge akaratú embereket megérezni és álmaiba csalni, ahol lassan elvesztik az eszüket, vagy meghalnak. Szolgái, személytelen, fehérköpenyes, orvosi eszközökkel felszerelt álomjárók vadásznak az áldozatokra. Néha elhagyja az ágyát, és ő maga vadászik a prédára. Szívesebben őrjíti meg az embereket, mint gyilkol. Amikor elvesztik a józan eszüket, a világához kötheti és szolgálivá teheti őket.

Olyan drogokat birtokol, amiket az álombeli ének adva meg lehet akadályozni a felébredést. Az álmodó az álomvilágban ragad, alvó teste 2k10 nap alatt meghal, hacsak nem kap orvosi ellátást.

Birchlime álomvilágai bármely kórházba vagy elmegyógyintézetbe nyílhatnak. Állandó átjárók nyílnak azokból a londoni és manchesteri kórházakból, ahol dolgozott.

Caren Birchlime alacsony, 30 év körüli nő, vörös hajú, szemüveges. Fehér, kórházi köpenyt visel, könyökénél tűszúrások nyomai láthatók. Pupillái állandóan ki vannak tárva, szemei véresek. Amikor az álmokban vadászik, hatalmas, sovány, szörten kutya alakját veszi föl. Mindkét alak tulajdonságai megegyeznek.

---

MOZ	90	EGÓ	180
ERŐ	100	KAR	90
EG	110	ÉRZ	140
MEG	120	MŰV	200

---

**Magasság:** 160 cm

**Súly:** 60 kg

**Érzékek:** élesek

**Mozgás:** 45 m/kör

**Cselekedetek:** 9

**Kezdeményezés:** +78

**Sebzésbónusz:** +20

**Sebtűrés:**

20 karcolás = 1 könnyű seb

19 könnyű seb = 1 súlyos seb

17 súlyos seb = 1 halálos seb

3 halálos sebnél pusztul el.

**Kitartás:** 580

**Természetes páncél:** nincs

**Képzettségek:** Álmodás művészete 240, Sebészi eszközök 240, Pisztoly 240, Lopózás 30, Kitérés 20, Tőr 240, Korbácsok és láncok 240, Fegyvertelen harc 240, Rejtőzés 20, Keresés 20, Mérgek és drogok 240, Angol 20, Német 20, Francia 20, Olasz 20, Vallatás 240, Orvostudomány 240, Anatómia 240, Sebészet 240, Fiziológia 240, Neurológia 240, Patológia 240, Toxikológia 240, Természettudomány 240, Biológia 240, Kémia 240

**Támadás:** fegyver szerint; Fűrő és fűrész 240 (krc 1-9, ks 10-15, ss 16-19, hs 20+), Harapás 240 (csak kutya alakban) (krc 1-8, ks 9-14, ss 15-22, hs 23+), 2 karom 240 (csak kutya alakban) (krc 1-10, ks 11-16, ss 17-24, hs 25+)

**Mágia:** Álommágia 50, összes varázslat 40

**Otthon:** az Álomvilágok

**“A fájdalom víziói alakulnak, új mennyek jönnek. A szürke ég örökkévaló, a kifordított nadragulyák édenkertje érint örök érintéssel. Itt egy isten sem válaszolt az imákra (kivéve saját-magunkat).”**

**–Killing Joke**



# Túl az Örületen

**A** szíjak a testembe vágtak. Arra kényszerítettek, hogy bevegym a kib\*\*\*ott gyógyszereiket; vöröset, kéket, zöldet, sárgát. A fejem kóválygott. Minden nebéz lett, lassú és szürke. Küzdöttem ellene. Most nem fogok elájulni, elsodródni.

Erősen egy nedves foltra meredtem a szemközti falon. Valami elkezdődött. A folt növekedett, elvesztette szürkeségét és zöldre, sárgára, égő narancsszínűre váltott. Elmémmel a pusztá fálnak rontottam. Kidudorodott felém, narancs élettől lüktetve.

*A nővér sikoltott, és elejtette a tálcáját. Hagytam, hogy a tapéta fölszakadjon, a duzzadó fal pedig gennyel teli pattanásként repedt szét. A zöld iszap, ami a nővérré fröcskölődött, csápokat növesztett, amik megragadták. Éreztem a pulzusát, mintha a saját kezeim*



rület az, amivel a lélek védekezik a lehetetlen létezéssel szemben. Amikor elveszítjük józan eszünket, a környező világ megváltozik. Új hazugságokat találunk ki, hogy megmagyarázzuk a valóságot, ugyanakkor részben látjuk az illúziók által elrejtett dolgokat. Visszanyerjük a bukás előtt hatalmunk egy részét, de néhány aspektusunk annyira roncsolódik, hogy nyomorékok leszünk, félig istenek, félig bolondok.

Az örület egy sikertelen szökési kísérlet. A pszichózisban átlátunk a fátylon az igazi valóságba, de képtelenek vagyunk a látottakat kezelni. Új hazugságokat találunk ki, hogy megmagyarázzuk a víziókat, és visszanyerjük lelki békénk egy részét.

Ha a kiegyensúlyozottságod -50 alá csökken, technikailag többé-kevésbé örült vagy. Ha valamilyen ok miatt pszichológiai vizsgálatnak vetnek alá, könnyen egy elmegyógyintézetben találhatod magad. Azonban a kivételesen magas kiegyensúlyozottság is természetellenes, mivel felborítja a mindnyájunkban létező sötétséggel fennálló egyensúlyt. Sokkal nehezebb felfedezni, hogy egy pozitív kiegyensúlyozottságú személy beteg, mivel ritkán lesz agresszív és pusztító. A környezet számára magasabb kilengés kell az észrevételhez. A +75 és afölötti lelki egyensúlyú emberek egy örülthöz hasonlóan reagálnak, és az elmegyógyintézetbe kerülést kockáztatják.

A szabályok mindenkire vonatkoznak, akinek a kiegyensúlyozottsága -50 alatt vagy +75 fölött van. Hasonlóképp vonatkoznak azokra, akiknek hátrányként skizofréniájuk, depressziójuk vagy mániájuk van, a lelki egyensúlytól függetlenül.

## Hallucinációk

A skizofrén emberekről köztudott, hogy hallucinálnak, de más mentális rendellenességben szenvedőkel is megtörténhet. A hallucinációknak két fajtája van: az igazi valóság villanása vagy a beteg elme által teremtett fantomok. A beteg képtelen eldönteni, hogy a kettő közül melyik következett be. Saját valóságot teremt, a világunk, az illúziókon túli valóság és a szintisza fantázia keverésével.

Egy örültben minden stresszhelyzet és feszültség hallucinálást válthat ki. A JM dönti el, hogy a víziók valóságosak-e. Stresszhelyzetben, vagy érzékeny helyeken Egópróbával lehet a hallucinálást elkerülni.

*fojtogatták volna, bőréhez tapadva és vérző búscafátokat kitépve. Kiszélesítettem a hasadékokot, és addig rengettem elmémmel a szobát, míg egy hatalmas robajjal, vakolatfelbő közegette rám nem szakadt a plafon. Aztán minden elfeketedett.*

## Eltorzult perspektívák

Ezzel a hallucinációtípussal az örült az igaz valóságba pillanthat. A tér és idő normális elképzelései felborulnak. Különböző időpillanatok keverednek egy helyen. A tér torzul, így két hely távolsága természetellenesen rövid vagy hosszú lehet.

Ezek a torzulások fizikailag hatnak rád. Valóban átéled a más időket. Tényleg hetekbe telik, mire a hálószobából eljutsz a fürdőszobába – vagy a kontinens másik oldalán találsz magad, amikor csak átmentél az úton cigarettáért.

Az élmémű emberek ezeket az eseményeket felülbírálják és egyszerűen nem látják. A "hétköznapi" emberek mindent felülbírálnak, ami az eltorzult perspektívákhoz kapcsolódik.

Ez egy olyan képesség, ami véletlenszerűen visszaüt a betegre. Nem tudja irányítani. Más szavakkal, a Játékmester kedve szerint használhatja.

## Kivetülések

A szellemileg sérült emberek mindig meg tudják tenni azt, amit mások csak a rettenetes helyzetekben: kivetíthetik fantáziaképeiket, hogy azok fizikai formát öltsenek. Ha a lelki egyensúlyod -50 alatt van, rémületes helyzetben mindig fennáll a veszély, hogy legszörnyűbb rémálmaidat projektálsz. Ezt egy sikeres Egódobással kerülheted el. Használd a Találkozás a Rettegéssel fejezet projekcióra vonatkozó szabályait.

## Alucinadok

Az alucinadok a hallucinációkból született lények. Nem a beteg emberek képzeletének teremtményei, hanem az igaz valóságba bepillantást nyújtó hallucinációkból születnek. A hallucináló személy akaratlanul idézi meg őket. Ha egyszer megjelentek, addig üldözik a szerencsétlen megidézőjüket, amíg léteznek.

Az alucinadok kétdimenziós lények, amik számos alakot vehetnek fel. Hasonlíthatnak az emberekhez vagy a négylábú állatokhoz. Mindig kerek, vérekes szemeik és fehér fogakkal teli állkapcsaik vannak. Amikor kitérik szájukat, állkapcsaik között egy harmadik dimenzió nyílik meg; ettől eltekintve nincs vastagságuk.

MOZ	10+2k10 (21)	EGÓ	1k10 (5)
ERŐ	10+2k10 (21)	ÉRZ	2k10 (11)
EG	3k10 (16)		

**Rémületdobás módosítója:** + 0

**Magasság:** 200-300 cm

**Súly:** -

**Érzékek:** emberi

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +9

**Sebzésbónusz:** +5

**Sebtűrés:**

5 karcolás = 1 könnyű seb

4 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 110

**Természetes páncél:** 2

**Képzettségek:** Lopakodás 21, Kitérés 21, Zúzófegyver 21, Korbácsok és láncok 21, Keresés 11

**Támadás:** Harapás 15 (krc 1-8, ks 9-13, ss 14-20, hs 21+), 2 karom 18 (krc 1-6, ks 7-12, ss 13-22, hs 23+)

**Otthon:** túl az illúziókon

**Megjelenők száma:** 2k10

## Elmegyógyintézetek

A elmegyógyintézetek a káosz kapui. Az örület szétfoszlatja az illúziókat, és kapukat nyit a másik oldalra. Ilyen helyeken inkább szabály, mint kivétel, hogy a valóság meggyengül. Beláthatunk Infernába vagy elnyelhet Achlys, a Káosz előtt létezett entrópia.

Az elmegyógyintézetek nyitott helyek. A környezet mindenki számára zavaró, aki érzékeny. Ha a lelki kiegyensúlyozottságod negatív, és egy bolondokházában dolgozol, minden héten csökken eggyel. Számos örült pszichiáter és elmegyógyász létezik.

Néha a kórházak segíthetnek egy örültnek, hogy visszanyerje a józan eszét. Ez nem túl gyakori, de megeshet. Egy jó kórház, hatékony terápiával havonta eggyel emelheti a kiegyensúlyozottságot, egészen nulláig. De nagyon kevés jó kórház létezik.

A rossz elmegyógyintézet inkább rombol, mint gyógyít. Ilyen helyeken a páciens kiegyensúlyozottsága havonta eggyel csökken. A Játékmester dobhat, hogy meghatározza a kórház színvonalát: 1-10 között rossz, 11-18 között átlagos, ami nem változtatja a lelki egyensúlyt 19-20 estén jó a kórház.

A gyógyuláshoz az kell, hogy a lelki egyensúlyod - 50 fölött kell hogy legyen. Azok, akik nagyon magas pozitív lelki egyensúly miatt vesztették eszüket, gyógyíthatatlanok.

## Amentoraz

Az amentoraz olyan lény, ami az elmegyógyintézetekhez és más olyan helyekhez vonzódik, ahol sok pszichotikus ember gyűlt össze. Az örültek zavarából és félelméből táplálkozik. Az amentoraz elszívja az emberek akarateréjét, amíg az áldozat egy növény-szintjére nem süllyed. Minden nap után, amit az amentoraz karmai között tölt, az áldozat Egója eggyel csökken. Amikor eléri a nullát, az amentoraz új áldozatot keres.

A szörnynek nincs határozott alakja. Árnyék, aki belopakszik a kórházakba, elrejtőzik, és várja az éjszakát. Felveheti olyan személyek alakját, akik az áldozat múltjához kapcsolódnak, vagy akikkel minden nap találkozik. Csak éjszaka ölt emberi alakot, nappal pusztá árnyék, ami kicsit sötétebb a szokásosnál, két vörös szemmel, amik néha kinyílnak és a semmibe merednek.

Amikor támad, emberi alakot ölt, az ágyhoz kötözi az áldozatot vagy bezárja az ajtót, hogy meggátolja a menekülést. Ettől eltekintve sosem használ fizikai erőszakot. Ehelyett felidézi az áldozat büntudatát, félelmeit, zavarát, olyan eseményekre emlékeztetve őt, amiket régen elnyomott, vagy kellemetlen gondolatokat vetít az áldozat elméjébe, esetleg az áldozat számára ijesztő emberek alakját ölti magára. Bármikor alakot válthat, és mindenféle illúziót teremthet. Az áldozat ez ellen nem védekezhet (nincs Egódobás), és egy pontot veszít Egójából minden éjszaka, amíg az Amentoraz jelen van. Az alábbi leírás az emberi alakra vonatkozik.

MOZ	10+2k10 (21)	EGÓ	30+10k10 (85)
ERŐ	10+2k10 (21)	KAR	változó
EG	nincs	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	változó		

**Rémületdobás módosítója:** + 10

**Érzékek:** látja az aurákat és a kiegyensúlyozottságot.

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +9

**Sebzésbónusz:** +5

**Sebtűrés:** fizikailag nem lehet sebezni. Ha komolyan megtámadják, árnyékká válik és menekül.

**Kitartás:** végtelen

**Erők:** Telepátia, Telekinézis 100 kg, 10 m/s, Alakváltás, Egócsökkentés – csökkentheti éjszakánként eggyel az áldozat Egóját, ugyanakkor növelve a sajátját.

**Korlátozások:** csak negatív kiegyensúlyozottságú embereket támadhat meg.

**Támadás:** tud fizikailag támadni, de ritkán tesz így. Ekkor sebzés a fegyver szerint. Nincs különleges fegyveres képzettsége.

**Otthon:** Ismeretlen. Az elmegyógyintézetek között közlekedik.

**Megjelenők száma:** egy. Valószínűleg egynél több ilyen lény létezik, de mindig egyesével jelennek meg.



## Terápia és analízis

A pszichoanalízis és különféle terápiák használata arra, hogy az emberek jobban megérthessék önmagukat. Bár nehéz, de ezek segítségével lehetséges fejleszteni a kiegyensúlyozottságot. Nagyon kevesen képesek arra, hogy szembenézzenek a saját gyengeségeikkel.

Minden alkalommal, amikor terápiára vagy analízisre kezdesz járni, Egópróbát kell dobnod. Ha sikertelen, abbahagyod, és hat hónapig nem próbálkozhatasz újra. Az, aki egy rémületes esemény miatt veszítette el érzelmei fölött az uralmat, és nem nyerte vissza, az hetente dob, amíg terápiára vagy analízisre jár. Ez addig érvényes, amíg vissza nem nyeri érzelmei fölött az uralmat. Ezután már csak havonta egy dobás szükséges.

A sikeres terápia vagy analízis havonta egy ponttal növeli a kiegyensúlyozottságot. Ez egyaránt segíthet a nagyon alacsony vagy a nagyon magas lelki egyensúlyúaknak.

## Az örültek birodalma

Ez nem egy, hanem számos helyet takar. Elhagyott gyárépület, üres falu, a hatalmas, földalatti termek, bármilyen hely, ami kiesik a szokásos hatóságok uralma alól.

Ilyen helyeken gyűlnek össze az örültek és a kitaszítottak, és építik fel a saját világukat. A gyógyíthatatlan örültek közül megválasztják a Bolondok Hercegét. Saját törvényeket és szabályokat alkotnak, amelyek a kívülállók számára gyakran érthetetlenek, vagy átláthatatlanul bonyolultak. Egy kevert nyelv alakul ki, ami a kívülállók számára érthetetlen.

A lakók koldulásból, lopásból és cserekereskedelemből élnek. A javakat elosztják a csoport tagjai között. Az összetartás teljes, a renegátok büntetése halál.

A "normális" emberek a bolondokat hibáztatják a környéken történő eltűnésekért, bűncselekményekért, kannibalizmussal és hasonló szörnyű tettekkel vádolják őket. Valójában az örültek társadalma általában nem kevésbé erkölcsös, mint bármely más társadalom.

Ilyen birodalmak léteznek Czezowiczban, egy kis, Varsó melletti faluban, Milthofban, Frankfurt egyik lepusztult külvárosában, tucatnyi amerikai faluban, Dewing elhagyott iparvárosában, Manchestertől délre. Az alábbiakban a legnagyobb ismertet írjuk le, a Frankfurt alatti Termeket.

## A Termek

A Termek egy földalatti repülőgépgyár Frankfurt alatt, ami a második világháború óta elhagyott. A

'40-es évek végén fiatal örültek egy csoportja költözött ide, miután az újjáépülő város különböző részeiből elűzték őket. Betörték az elhagyott gyárba, ami a város északi részén található, néhány óvóhely mellett. Rejtekhelyüket "Die Hallen"-nek nevezték, a falakon lévő feliratok – Halle 1, Halle 2, stb. – után. Kezdetben csak tíz örült volt itt, de az évek során egész Dél-Németországból érkeztek ide, így mostanra több százán vannak. A háború sokkal több embert kergetett az örületbe, mint korábban bármi, az 50-es évek elején pedig az újjáépítés miatt sokan lettek hajléktalanok.

A termek népének – ahogy magukat nevezik – vezetője egy fiatal, Maximiliannak nevezett férfi. A háború alatt született, a német-francia határon, korán árvaságra jutott. 1959-ben koronázták a Termek Hercegévé. A lakosság nőtt, és a 70-es években az emberek bővíteni kezdték a Termeket, új alagutakat ásva. Megszerezték a régi búvóhelyeket északon, és arrafelé terjeszkednek.

Még mindig látható, hogy a Termek valaha egy óvóhelyektől körülvett repülőgépgyár volt. Gépek és alkatrészek hevernek itt-ott, bár nagy részüket eladták, elvitték, vagy átalakították valami használhatóbbá. A termeket a plafonról lógó faggyúlámpák, vagy hordókban égő olaj világítja meg. A faggyúba tett növények sűrű, édeskés szaga lengi be a helyet. Sírás, kiáltozás és fülsértő sikolyok állandóan hallatszanak itt. Furcsa jelek vannak mindenütt a falakra, plafonra, gépekre festve. A Termek bizonyos részei le vannak zárva. A lakók vigyáznak, hogy mindig a megfelelő úton menjenek egyik helyről a másikra – ami nem mindig a legrövidebb út. Védőjelek, inkantációk, apró szertartások szükségesek, hogy egyik szobából átmelessenek a másikba.

Ezek a szertartások segítenek megakadályozni, hogy az illúzió fellebbenjen, mint ahogy egyébként kellene egy ennyire örülettel teli helyen. Néha látható egy apró reszketés a levegőben, a gépek valami mássá alakulnak, a falak színt és alakot váltanak. Amikor ez történik, valamelyik örült egy bottal, vagy valami más, susogó hangot kiadó tárggyal hadonászva rohan oda, és egy szertartással visszaállítja a rendet.

A Termek alatt vannak Frankfurt régi csatornáit, a gyár szervizalagútjai és az örültek ásta új alagutak. Ezeket a fúriák lakják, olyan pszichotikusok, akik megjelenésük, vagy különösen alacsony lelki egyensúlyuk miatt nem élhetnek a felső Termekben. Védőjelek és szertartások tartják őket távol a Termektől. Az alsóbb szinteken az illúzió rendszeresen szertefoszlik. Az alagutak hirtelen egy égő kemencébe vagy Metropolisba vezethetnek. A világ eltorzulhat, hogy az eltévedt vándor sosem talál vissza. Ezek a részek kapcsolatban állnak a mélyebben fekvő Földalatti labirintussal.

Az Örültek Hercege a Halle 1-ben, a legnagyobb teremben található klánjával együtt. A Halle 1-et további szintekkel bővítették az eredeti padló alatt. Egy széles gyalogjáró vezet öt szinttel lejjebb, Maximilian trónjához. Magát a trónt egy régi Messerschmittből alkották. A herceget tanácsadói, 20 felesége és körülbelül száz gyereke veszi körül. A megközelítésére vonatkozó szertartások nagyon pontosak és kötelezőek, továbbá három napot igényelnek. Maximilian sosem hagyja el a Halle 1-et.

A Termeknek 13 bejárata van, mindet őrzik. A belépés előtt mindenkinek rituálisan meg kell tisztulnia, úgy, hogy kezét egy tűzbe teszi és hamuval jeleket festenek a testére.

A Termekben beszélt nyelv keverék német, cseh és francia befolyással. Körülbelül olyan közel áll a némethez, mint a jiddis, és kívülállók számára nehezen érthető. A legkiemelkedőbb mániákusok egy külön dialektusát beszélik, amit az alsóbb rétegek nem értenek.

## **A klánok**

Jelenleg kb. 6000 örült lakik a Termekben. A kiegyensúlyozottságuk -50 és -150 között van. Néhány gyermeké magasabb, de fokozatosan csökken, ahogy felnőnek. A Termek alatt élnek a fúriák, olyan emberek, akiknek kiegyensúlyozottsága -100 alatti, és dührohamaik miatt kinézetük alig emberi.

A lakók nagyjából felét fizikailag is megváltoztatta az örület. Ez bármi lehet, gennyes daganatoktól kezdve karmokká változott körmökön, több végtagos, inhumán testen át a groteszkül felpuffadt testig. Mindenkit égésnyomok és sebhelyek torzítanak.

Az Örültek 20-50 fős klánokba oszlanak. Jelenleg 42 klán van. A klánok hierarchikus rangsorba szerveződnek, a legmagasabban az Elsőszülött, Maximilian klánja áll. Minden klánnak megvan a maga területe a Termekben és Frankfurtban, ahol lop, koldul vagy élelmet és felszerelést keresgél.

A hierarchia minden klánban kőbe vésett dolog, és az új klántagoknak fájdalmas beavatási szertartásokon kell átesniük. Az ambiciózus örültek rituális harccal, próbatételekkel, vagy a bonyolult örökösödést kihasználva léphetnek feljebb.

A klántagságot az égésnyomok és sebhelyek jelzik. A legkiemelkedettebb bolondokat félelmetesen eltorzítják az egész testüket behálózó sebek és égések.

## **Az örültek útja**

Az Örülteknek néha megvan az a képessége, hogy Metropoliszba, Infernóba vagy más világokba lássanak. Ezt a képességet szertartásokkal és mesterséges

jelentéssel igyekeznek a merev emberi tudat számára elviselhetővé tenni, hasonlóan a mágusokhoz. Ők azonban képesek átlépni az illúziókon és magukkal vinni másokat.

Az Örültek birodalma kapu más világokba, amit bárki használhat, aki meggyőzi az örülteket, hogy vezessék, és elszenvedi az utazást kísérő fájdalmas szertartásokat. Katze, Maximilian főpapja képes Metropoliszba, Infernóba és más világokba átlépni. Az Örültek néha áldozati szertartásokat tartanak, amik során Katze emberáldozatot mutat be infernói nefaritáknak, védelemért és tudásért cserébe.

Katzével átkelni az illúziókon nehéz és időigényes. Az utazót először tűzzel, vízzel, földdel és füsttel megtisztítják, majd tíz napra elzárják, és beleégetik Katze jelét. Aztán egy hosszú séta következik a folyosókon át, ahol számtalan oltárnál gyújtanak gyertyát, jeleket rajzolnak és törölnek le az utazó testéről, vizet és vért öntenek a falakra és a padlóra, csirkéket áldoznak, saját testükbe vágnak, furulyákkal és dobokkal ejtik transzba az utazókat.

Meghatározhatatlan számú nap után az illúzió szétfoszlik, és az igaz valóságba vezető út megnyílik.

Az Örültekkel való utazás előnye, hogy tudják, hová érkeznek és hogyan juthatnak vissza. Az illúziókon való átkelésben olyan képzetek, mint a legjobb mágusok.

## **Maximilian, a Bolondok Hercege**

Maximilian az 1940-es évek végén, hétéves árvaként került a Termekbe. Amennyire vissza tud emlékezni, mindig örültek között élt. A teste tinédzserkorában kezdett torzulni, és ő egyike azoknak, akik szertartásokkal képesek átkelni az illúziókon. Azonban ritkán hagyja el trónját a belső Termekben.

Maximilian hihetetlenül kövér. Bőre beteges, kékes árnyalatú. Sebhelyei miatt kékes bőre helyenként majdnem fekete, máshol majdnem fehér. Kopasz fejét nagy kinövések és egy harmadik szem torzítja, ami a homlokán nyílik. Kezei kicsik, és nincsenek körmei. Változatos színű műanyag fóliákat visel öltözet gyanánt.

Már gyermekként is szadista hajlamot mutatott. Az évek során ezt tökélyre fejlesztette. Élvezi mások szenvedését. A Termek ellenségeit és foglyait a trónja előtt kínozzák halálra. Vámpírként vágyik a vérre, amit kis adagokban a szolgálóiból szív, vagy szárazra szívja a foglyait.

Emellett őrzöngő megalomániás, aki teljes engedelmességet követel alattvalóitól. Gyakran utasítja őket értelmetlen vagy undorító feladatok elvégzésére, hogy bizonyítsák hűségüket. Pozícióját mások egymás elleni kijátszásával és mindenki rettegésben tartásával

szerezte. Testőrsége 40 kiválasztott, fiatal őrültből áll, akik vakon engedelmeskednek neki.

---

MOZ 6	EGÓ 35
ERŐ 30	KAR 30
EG 30	ÉRZ 15
MEG 3	MŰV 5

---

**Magasság:** 190 cm

**Súly:** 350 kg

**Érzékek:** normális

**Mozgás:** 3 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** -2

**Sebzésbónusz:** +4

**Sebtűrés:**

7 karcolás = 1 könnyű seb

6 könnyű seb = 1 súlyos seb

4 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 180

**Kiegyensúlyozottság:** -150

**Erők:** Örök fiatalság, Telepátia, Fegyver-sebezhetetlenség, Tűz-sebezhetetlenség, Elbűvöli a -30 és -75 között kiegyensúlyozottságúakat. Egódobással lehet elkerülni, hogy engedelmes rabszolgává váljanak.

**Korlátozások:** Vérszomj – naponta egy liternyi emberi vérre van szüksége.

**Képzettségek:** Tör 15, Korbácsok és láncok 15, Túlélés 20, Diplomácia 20, Vallatás 20, Kapcsolathálózat: őrülte 25, Szónoklás 15

**Támadás:** fegyver szerint

**Mágia:** Örületmágia 30 (speciális változat), varázslatok a Saját test megváltoztatásával bezárólag 20-as szinten.

## Őrülte

Az egyszerű őrülteknél -75 körüli lelki egyensúly van, továbbá kisebb testi torzulásai, pl. kinövések, daganatok, nyílt sebek, szimbiózisban élő paraziták vagy bőrbetegségek. Összefüggéstelenül beszélnek, szemek ide-oda ugrálnak, és nagyon kevésbé megbízható benyomást keltenek. Mindegyiküknek van legalább néhány égésnyom vagy sebhely az arcán, karján vagy törzsén. Általában rongyokban járnak. A Termekben sokuk meztelenül vagy csak egy ágyékkötőben közlekedik.

---

MOZ 2k10 (11)	EGÓ 1k10 (5)
ERŐ 2k10 (11)	KAR 1k10 (5)
EG 2k10 (11)	ÉRZ 2k10 (11)
MEG 1k10 (5)	MŰV 1k10 (5)

---

**Mozgás:** 5 m/kör

**Akciók:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +1

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

2 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 85

**Lelki egyensúly:** -50-5d10 (-78)

**Erők:** az őrülte 25%-a rendelkezik természetfölötti képességekkel az emberiségen túl c. fejezetből. Dobj 1k20-at. 1-5 között az őrültnek birtokában van 1k5 erő és korlátozás.

**Képzettségek:** Mászás 10,, Lopakodás 10, Kitérés 10, Tör 10, Dobófegyver 10, Zúzófegyver 10, Fegyvertelen harc 10, Rejtőzés 15, Keresés 15, Túlélés 15, Betörés 10

**Támadás:** fegyver szerint

## Fúriák

A fúriák a legextrémebb pszichotikusok, azok, akik messze túljutottak azon, amit emberinek nevezünk. Kiegyensúlyozottságuk -100 vagy az alatti, és számos testi torzulásuk van. Maximilian valójában egy fúria, de képes volt megtartani az emberiség látszatát, és létezni a társadalomban. A legtöbb fúria annyira őrült, hogy képtelen másokkal kommunikálni, még kevésbé csoportosan élni.

A fúriák teste nem emberi, általában nagyobbak egy embernél. Mind a négy végtagukon járnak, vagy előregörnyednek. Éles fogakkal, karmokkal, csáppokkal vagy egyéb természetes fegyverekkel rendelkeznek, amik biztosítják számukra a túlélést a Termek alatti világban.

A fúriák képtelenek uralkodni a képességükön, hogy átlássanak az illúziókon. Nincsenek jeleik vagy szertartásaik a védekezésre. Elméjükben különböző valóságokat látnak véletlenszerűen, és különböző világok között hanyódnak. Az őrülte olyan szertartásokkal tartják távol a fúriákat, amiket azok is képesek felfogni. Néhány őrült képes uralni a fúriákat és saját céljaira használni őket.

---

MOZ 10+3k10 (26)	EGÓ 1k10 (5)
ERŐ 10+3k10 (26)	ÉRZ 2k10 (11)
EG 10+3k10 (26)	

---

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Magasság:** 200-500 cm

**Súly:** 150-500 kg

**Érzékek:** éjszakai látás

**Mozgás:** 13 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +14

**Sebzésbónusz:** +6

**Sebtűrés:**

- 7 karcolás = 1 könnyű seb
- 6 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 4 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 160**Természetes páncél:** 2**Kiegyensúlyozottság:** -100-10k10 (-155)**Erők:** Infralátás, Fegyver-sebezhetetlenség, Tűz-sebezhetetlenség, Védelmező bőr**Korlátozások:** Vadászösztön, Kannibalizmus, Embertelen megjelenés, Irányítatlan alakváltás**Támadás:** Harapás 15 (krc 1-6, ks 7-13, ss 14-22, hs 23+), 2 Karom 15 (krc 1-7, ks 8-14, ss 15-25, hs 26+)**Megjelenők száma:** 1k10

## Cairath szolgálai

Cairath Szolgálai egy szekta az őrütek között. Egy acélból, csontból és vérből álló lényt imádnak, ami a városok alatti alagutakban vadászik, és minden húst felfal. A hívők azt képzelik, hogy Cairath isten, és áldozatokat mutatnak be neki. A Cairath azonban valószínűleg nem egy lény, hanem egy faj. Látszólag számosan vannak, szétszóródva a világban. A szolgálak magányos embereket kapnak el éjszaka, és megköttözve olyan helyeken hagyják őket a csatornáknak, ahol a Cairath gyakran megfordul. A legfanatikusabb szolgálak magukat is feláldozzák, hogy eggyéválhassanak Cairathnal.

Az őrütek birodalmában Cairath szektája szigorú ellenőrzés alatt áll, és tilos az őrütek közül bárkit is feláldozni.

## Cairath

A cairathok nagy ragadozók, amik a földalatti csatornáknak és katakombákban élnek. Úgy néznek ki, mintha az ilyen helyeken található anyagokból lettek volna összerakva: rothadó hússal fedett torz acélváz. Áldozataikat nem eszik meg, hanem saját

testükhöz ragasztják őket, ahol lassan beleolvadnak a fémbe és a korábbi húsmaradványokba. Ahhoz, hogy létezessen, a cairathnak állandóan új áldozatokat kell bekebeleznie. A szerencsétlenek még napokig élhetnek, a cairath testéhez ragasztva, kínlódva. A lény jelenlétét a testéhez ragasztott, még élő áldozatok nyöszörgése elárulja.

A cairathnak általában 2 lába és 2-5 karja van. Van egyfajta fém fejük, de nincsenek szemeik. Emberek, patkányok és más föld alatti lények teste látható, oszladozva, beleolvadva a lény testébe. A lény gyűlöli a fényt, és sosem üldöz senkit a föld fölött.

---

MOZ	10+1k10 (15)	EGÓ	1k5 (3)
ERŐ	10+1k10 (15)	ÉRZ	10+1k10 (15)
EG	20+2k10 (31)		

---

**Rémületdobás módosítója:** + 5**Magasság:** 400-600 cm**Súly:** 500-700 kg**Érzékek:** a látás egyfajta radarral történik nem fényvel. Jó hallás, nincs szaglás**Mozgás:** 7 m/kör**Cselekedetek:** 2**Kezdeményezés:** +3**Sebzésbónusz:** +7**Sebtűrés:**

- 8 karcolás = 1 könnyű seb
- 7 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 5 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 190**Természetes páncél:** 5**Támadás:** 1k5 karom (krc 1-6, ks 7-10, ss 11-14, hs 15+), Harapás (krc 1-5, ks 6-12, ss 13-19, hs 20+)**Mágia:** Halálmágia 50, összes varázslat. Megszállás varázslat TSZ: 30; képessé teszi egy ember megszállására. A varázslat leírását ld. fentebb.**Otthon:** csatornák és alagutak közvetlenül a felszín alatt.**Megjelenők száma:** 1



# Túl a Szenvedélyen

**A**vörös festékbe mártottam az ujjaimat, és köröket, hullámvonalakat rajzoltam a szemeim köré, az arcomra, végig a karjaimon, a mellek köré, a hasra és a combokra. Hullámos alakban magam köré is kiterjesztettem a rajzolatot. A nap utolsó sugarai vörös fényben fürdették a

szobát. Behunytam a szemem, és elmormogtam a megfelelő szavakat. Minden sötét lett. Hőség és csípős szag érződött.

Halk léptek hallatszottak, és kinyitottam a szemem. Az ablaknál egy nagy, párducszerű test rajzolódott ki, aztán eltűnt az árnyékban. Karmok karcolták a padlót. Nem láttam, csak

*a teste forróságát éreztem elég közlelről. A durva nyelv megérintette a lábamat, végigsimított rajta, kényeztetve engem. Magamboz bíztam a bársonyos testét. Súlyos mancsok nyomódtak a mellkasomhoz. Erős izmaiba fonódtam, bagytam, hogy a padlóra fektessen, belémbatoljon, cirógasson, betöltsön bőséggel.*



szexualitás egyedi dolog. Bennünk volt, mielőtt a Teremtő a valóságba zárt volna minket. Most vakok vagyunk a hatásaira. Sigmund Freud és követői megérezték, hogy az ösztönök fontosak, de nem tudták megmagyarázni, hogyan uralnak minket.

A szenvedély nem szerelem, hanem egy önző készletés a vágyunk kielégítésére és a szaporodásra. Élő lények vagyunk. A vágyunk, hogy leszármazottainkban éljünk tovább, tett minket azzá, amik vagyunk. Egy ember sem képes uralni ezt a készletést, még az ősi, isteni alakban sem. Csak a mentálisan vakok annyira ostobák, hogy megkísérlik uralni a vágyat ahelyett, hogy engednék, hogy vezesse őket.

Darwin – és később Freud – kezdte felismerni, hogy ez mit jelent; hogy a szenvedély egész létezésünk eredete. Mindent ural, amik vagyunk, amit teszünk. Ez nem volt titok, mielőtt a mostani valóságba zártak volna minket. Azokban az időkben nem zavart minket az igazság. Ma azonban aszott elménk félve hőköl vissza ösztöneinktől.

Amikor istenek voltunk, minden szexuális cselekedet ártatlan játék volt. Egyikünk sem rendelkezett az erővel, hogy kényszerítse a másikat. Most más a helyzet. Azt hisszük, hogy uralkodhatunk, vagy uralkodhatnak fölöttünk. A régi játékokat most komolyan veszük.

A halál hazugság, az örület menekülési kísérlet, az álmok az elménk lenyomatai. A szex azonban nagyobb nálunk. A szenvedély a legbiztosabb, de egyúttal a legveszélyesebb út az igazi valóságba. Megmutathatja nekünk istenségünket.

## Vonzódás

A karakter Megjelenése és Karizmája mutatja meg, hogy mennyire vonzó. Egy vonzó karakter könnyebben csábít el embereket, mint egy kevésbé vonzó. Ezt azonban nehéz pontos szabályokba önteni. A játékos viselkedése legalább annyit jelent, mint az értékei a papíron. Ha a játékos nem képes hihetően eljátszani a csábítást, a Játékmester ne engedje, hogy az csak a dobás miatt sikerüljön. A viselkedéstől független, dobásoktól és értékektől függő automatikus siker tönkreteszi a játék szerepjátékosi részét.

*A padló megremegett alattam. A csípős szag eloszlott. Lány bundája eltűnt, helyette emberi bőr vált láthatóvá. Egy viaszgyertyák által megvilágított, félhomályos szobára nyitottam a szemem. A férfi teste súlyosan fekiúdt rajtam. Hideg szemei azt mondták, hogy megtört fölötte a hatalmam.*

## Szenvedély

A szenvedély fizikai és lelki vágy, elfojthatatlan szükség arra, hogy egyesülj valakivel. Ez bebörtönzött szexualitásunk legkitartóbb kifejeződési formája. Legtöbbször megpróbáljuk elnyomni, hogy ne zavarja az életünket. A nulla körüli kiegyensúlyozottságú személy igyekszik mindenáron elkerülni a szexuális szenvedélyeket.

A vágy először egy másik személy, ritkábban lény iránti vonzódásként lép fel. Fokozatosan, hetek alatt alakul vak szükségé. Minden más mellékes lesz. A legfontosabb, hogy szeress, birtokold és csatlakozz a vágyad tárgyához.

A kezdődő szenvedélyt el lehet nyomni egy sikeres Egódobással, amihez a kiegyensúlyozottság minden öt pontja után +1 járul (pozitív és negatív kiegyensúlyozottságnál egyaránt). Hetente egyszer lehet dobni, de minden héten eggyel nehezebb lesz. A karakter Egójával megegyező számú hét után már lehetetlen az érzélem lerázása.

A szenvedély által elragadott személy felkészült arra is, hogy a halálba is követi vágya tárgyát. Számára nem létezik kibúvó.

Akkor, amikor a szenvedély eléri ezt a fokozatot, kezdenek szétfoszlni az illúzióink. Vágyunk tárgyán kívül semmit sem látunk. A többi dolog, ideértve az illúziók fenntartását, mellékes lesz.

Egy szenvedélyes ember ugyanazokat a torzult perspektívákat érzékelheti, mint egy örült, és ugyanúgy képes eltorzítani maga körül az időt és teret. Ez mindig kapcsolódik a vágy tárgyához. Ha távol van, a megszállott képes úgy eltorzítani a teret, hogy odajusson, vagy a szeretett személyt hozza magához. Ezt a megszállott teljesen tudat alatt teszi, képtelen rajta uralkodni.

A szexuális megszállottságban szenvedő emberek számára még az élet és halál közötti határ sem abszolút. A megszállott képes kaput nyitni Infernóba, vagy a holtaknak abba a birodalmába, ahol az imádott személy található, vagy bebörtönözheti a lelkét egy holttestbe, hogy ne veszítse el.

Ezek a dolgok a szenvedélyes személy tudatos énjétől függetlenül történnek. Isteni természetünk egy

része életre kel és cselekszik, irányíthatatlanul. A Játékmester dönt ilyen esetekben.

**Megjegyzés:** A szenvedélyek használata a játékban azt feltételezi, hogy a játékosok készek szenvedélyesen, megszállottan játszani. A Játékmester egyetlen játékos karaktert se kényszerítsen szexuális kapcsolatba.

**Példa:** Gilbertet elragadta a szenvedély. Natasa, egy fiatal isztambuli színésznő megszállottja. Párszor randevúztak, mielőtt Natasa pusztító kapcsolatba nem került Párizs nosferatuival, és alacsony kiegyensúlyozottsága miatt fizikailag meg nem változott. Gilbert végig kétségbeesetten kereste. Egy éjszaka, ahogy az utcákon kószál, a világ megváltozik körülötte. A sétányról nyíló egyik sikátor egy fölfelé vezető csigalépcsővé válik, aminek nem lenne szabad ott lennie. Fölmászik a lépcsőn és más utcákat lát, amik tovább tekeregnek fölfelé. Sötét boltívek fedik az utcákat, sokkal inkább egy arab negyed, mint Párizs belvárosának képét felidézve. Egy kis ajtóból keleti zene árad. Belép, és egy füstös szobában találja magát, sápadt, torz emberek között. Mind elcsendesednek és rámerednek. Natasa lép ki az árnyékból. Alig ismeri meg. Megváltozott; bőre acélként csillog, szemei sötétek és hidegek. Amikor meglátja Gilbertet, megfordul és a szoba másik végében lévő sötét nyíláson át elfut. Gilbert utána, még mindig égve a szenvedélytől.

## Perverziók

Ösztönösen érezzük, hogy a szex a kulcs ahhoz, amik vagyunk és amik lehetnénk. Ez legtöbbünket megijeszt. A szexet ezért veszi körül több tabu és szabály, mint az élet többi részét. A perverziók összefoglalóan jelentik a szabályok megszegését. Amikor megszegjük a szexuális tabukat, valami felszabadul bennünk, és elveszítjük az irányítást. Perverz tevékenységekben való részvétel sokkoló eredményeket okozhat. Az ártatlan játékoknak, amik során a tiltottal kacérokodsz, nincs ilyen hatása. Azok az élmények azonban, amelyeket a résztvevők valóban felüdítőnek, visszatásítónak vagy az elképzeltetn túlinak ítélnék, képesek szétzúzni a valóságot.

A nulla körüli kiegyensúlyozottságúak a legérzékenyebbek a perverzitásokra. Ők a Teremtő által alkotott kereteken belül egyensúlyoznak, egyik irányba sem térve ki túlságosan. Különösen érzékenyek, ha szembesülnek azokkal az erővel, amik belsőleg motiválják őket.

Minél magasabb vagy alacsonyabb a lelki egyensúlyunk, annál kevésbé valószínű, hogy hatással lesznek ránk a szexuális perverziók. A nulla körüli kiegyensúlyozottságú személyeknek Egópróbát kell dobni, hogy

ne sokkolódjanak a perverz cselekedetek miatt. Minden öt pontnyi kiegyensúlyozottság, legyen az pozitív vagy negatív, eggyel csökkenti a dobást.

Hogy pontosan mi jelenti a perverziót, az a karaktertől függ. Egy moralista személy, akinek a vallása helyteleníti a szexet, egy kis ölelkezést is perverznek tarthat. Egy szadomazochista homoszexuális a hamburgi szexklubokból nem sokkolható ilyen könnyen.

Amikor szexuálisan sokkolnak, nemcsak átlátunk az illúziókon, hanem régi istenségünket is megpillantjuk. Egy pillanatra hatalmunk van a Kozmosz fölött, és végtelen bepillantásunk létezésünk természetébe. Istenek vagyunk. Azonban a bepillantás gyorsan halványul, ahogy a sokk elmúlik.

A misztikusok és szexuálmágusok írják le ezt az érzést, és szerintük ilyenkor Istennel vagy a Kozmikus Mindenséggel egyesülünk. A szexuálmágusok irányított varázslatokkal próbálják ezt elérni, kevés sikerrel. A legtöbb esélye az istenség időleges visszanyerésére azoknak a halandóknak van, akiknek a kiegyensúlyozottsága nulla körüli, és képzeletüket messze meghaladó szexuális élmény éri őket. A szexuálmágusok lelki egyensúlya mindig +/-50 vagy több, így a szexuális tevékenységek nem hatnak rájuk annyira.

Szexuálmágusok egy kis csoportja rájött, hogyan lehet más emberek sokkétlményét magukra irányítani, így időlegesen felébredni. Egy ilyen mágus leírása alább következik.

## A Szerelem és Beteljesülés Egyetemes Egyháza

A Beteljesülés Egyházát a haiti mágus, Papa Beauchamps alapította az 1970-es évek végén. Beauchamps fiatalemberként a dél-indiai Keralában tanult szexuálmágiát, egy tantrikus guru irányítása alatt. Rájött azonban, hogy az istenséghez vezető ösvény nem a mágia, hanem az irányíthatatlan szexualitással való drámai szembesülés. Ez az ösvény gyakorlatilag zárva volt Beauchamps előtt, alacsony lelki egyensúlya és hatalmas szexuális tapasztalata miatt. Ennek megkerülésére olyan eljárásokat akart kifejleszteni, amik mások élményeit irányították volna magába.

Fiatalkorában Beauchamps az indiai guruval történt találkozásakor bepillantott saját isteni mivoltába. Ez a rövid élmény vitte rá, hogy újra és újra átélje, még ha más élményeiről is van szó. Abban reménykedik, hogy ez majd megmutatja neki az utat az istenséghez. Ez azonban hazugság. Nem veszi észre, hogy saját szexualitását már perverzióvá alakította, amiből képtelen menekülni.

Elhagyta a guruját, és 1978-ban, Miami-ban megalapította a Beteljesülés Egyházát. Az Egyházon keresztül Beauchamps olyan emberekhez jutott, akiken keresz-

tül szexuális élményeket tudott irányítani. Arra is rájött, hogy egy szekta irányítása jó üzlet. Végre luxuskörülmények közt élhetett. A Beteljesülés Egyháza gyorsan terjedt, mostanra 40.000 tagja van az észak-amerikai kontinensen és Európában.

A Beteljesülés Egyháza a hinduizmus által befolyásolt szekta, ami a szerelmet és a barátságot hirdeti. A tagok gyülekezetekben élnek, és minden tulajdonukat a szektára hagyják. A "szabad" szex az egyik alaptételük, és a tagoknak megtanítyják az egyszerűbb szexuális mágiákat.

Az Egyház vezetősége hét fokozatba rendeződik. A legmagasabb fokozat maga Papa Beauchamps. A legalacsonyabb fokozat a Csoportvezető, aki egy 15-30 fős gyülekezetet vezet. Az alacsonyabb rangúaknak engedelmessékedniük kell feljebbvalóiknak. A tinédzsereket a szabad szex ígérete csalja az Egyházba, de hamarosan egy lealjasító kapcsolatban találják magukat, amelyet a vezetők és az idősebb szektatagok uralnak.

### San André

Maga Papa Beauchamps San André szigetén él, Haititől délre. A Beteljesülés Egyházának tíz éve ott van a főhadiszállása. Az egész sziget Beauchamps birtokában van, az eredeti lakosságból csak egy aprócska halászfalu maradt meg, a többi házat lerombolták. A megmaradt halászok és családjuk rettegve figyelik az Egyház tevékenységét, és ha alkalmuk adódik, otthagyják a szigetet.

Körülbelül két éve Papa Beauchamps megerősítette a sziget biztonságát, és megtiltotta, hogy idegenek lépjenek partra. Azóta nem hagyta el a szigetet. Ez részben növekvő paranoiájának köszönhető. Indiai mestere is rájött, hogy miben sántikál, és azóta keresi.

Az Egyház tanítása szerint San André földi paradicsom, ahová a leghűségesebbek beléphetnek, hogy luxusban és tökéletes, bőséges szexben éljenek. Az igazság az, hogy a sziget csak azért létezik, hogy megkönnyítse Beauchamps terveit azzal, hogy "gyermekében" bepillantásokat vált ki. Ezt súlyos szexuális kihatással és vég nélküli orgiákkal éri el. Teljesen elzüllött, magas rangú szektatagok vezetnek ezeket. Néhány résztvevő magas rangú szektatag, akinek keményebbé kell válnia, mások fiatalok, akiknek nincsenek szexuális tapasztalatai, de merev szexuális erkölcsök vannak. Az ő ébredési élményeiket irányítja magára telepátia segítségével Papa Beauchamps, miközben közönségükkel.

A Beteljesülés Egyháza belekeveredett néhány emberrablási ügybe, hogy megfelelő fiatalokat szerezzen a san andréi kísérletekhez. Ez azonban kockázatos, és Papa Beauchamps szívesebben használ szabad akaratukból jelentkező szektatagokat. A szexuálisan ártatlannak talált új tagokat, akiknek kiegyensúlyozottsága nulla körül van, minden szexuális

élménytől elzárják, és a lehető leghamarabb San Andréra küldik.

### Papa Beauchamps

Papa Beauchamps magas, izmos, 40 év körüli férfi. Bőre világosbarna, szemei barnák, pillantása lágy. Ha céljainak az felel meg, nagyon bizalmat ébresztő, apai figuraként tud megjelenni. Csak azért él, hogy istenségét mások élményei segítségével megtapasztalja. Teljesen hiányzik belőle az empátia, és szó szerint bárminek kitesz másokat, ha így vethet egy pillantást a halhatatlanságára.

---

MOZ	15	EGÓ	25
ERŐ	15	KAR	30
EG	16	ÉRZ	10
MEG	18	MŰV	16

---

**Magasság:** 185 cm

**Súly:** 80 kg

**Mozgás:** 7 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +3

**Sebzésbónusz:** +3

**Sebtűrés:**

5 karcolás = 1 könnyű seb

4 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 110

**Kiegyensúlyozottság:** -65

**Képzettségek:** Pisztoly 15, Tőr 15, Korbácsok és láncok 15, Fegyvertelen harc 15, Úszás 15, Búvárkodás 15, Asztrológia 20, Mérgek és drogok 20, Hipnotizálás 20, Információszerzés 20, Meditáció 20, Okkultizmus 20, Jóga 20, A világ embere 20, Etikett 20, Csábítás 30, Kapcsolathálózat: pornóipar 20, Szónoklás 25, Földi vezetés 10

**Támadás:** fegyver szerint

**Mágia:** Szenvedélymágia 40, összes varázslat 20.

Speciális varázslat, ami lehetővé teszi, hogy valaki más időleges ébredését átélje TSZ: 26

### Coq Rouge

A Coq Rouge egy egész világra kiterjedő hálózat szexklubokból és pornórendezőkből. Benne van a filmek és újságok gyártásában, prostitúcióban, rabszolga-kereskedelemben és szexturizmusban. A világ összes nagyobb pornórendezője ide tartozik.

A Beteljesülés Egyháza és Papa Beauchamps részei a Coq Rouge-nak, és a szekta néhány tagját a hálózaton keresztül szerzi. Az egyház néhány tevékenységét a szektán belül készült pornográf képek eladásából, illetve az "elhasznált" tagok prostitúcióra kényszerítéséből finanszírozza.

A Coq Rouge hatalmas ipart ölel fel. A pornográfia a világ tíz legjövedelmezőbb vállalkozási tevékenysége.



gének egyike. A hálózat részben maffiaként működik. Azok a nagy rendezők, akik ki akarnak maradni, komoly bajba kerülnek. A zsarolás, megfélemlítés és erőszakos megoldások gyakoriak.

A hálózat vezetősége a legnagyobb pornócégek és prostitúciós csoportok vezetőiből áll. Számos szexuálmágus van köztük. Néhányan közülük Papa Beauchampshoz hasonlóan mások élményeit használják saját istenségük megpillantására. Mások hagyományos szenvedélymágiát gyakorolnak. Az egyik legbefolyásosabb vezető, Nathan Comrath Gamaliel halálangyal avatárja. Comrath a Comrath Inc. vezetője, amely rabszolgákkal és szexturizmussal foglalkozik.

Kívülről a Coq Rouge egy világszerte elterjedt szexklub-hálózat. A klubok a háló csomópontjai, ahol más csoportok csatlakoznak, főleg futárként és verőlegényként használt jobboldali radikálisok és sátánisták.

## Libithek

A libithek a mi világunkon kívüli lények. Talán a játékszereink voltak, mielőtt a Teremtő csapdába csalt minket. A szexuális téren erősen frusztrált emberek vonzzák őket. Áldozataikban erős szenvedélyeket keltenek, aztán macska-egér játékot játszanak velük, amíg a szerencsétlenek meg nem örülnek, vagy öngyilkosságba nem menekülnek, esetleg teljesen leépülnek.

A libithek szabadon változtathatják a kinézetüket. Senki sem tudja, hogy eredetileg hogy néztek ki, ha volt egyáltalán eredeti alakjuk. Szokásos viselkedésük szerint emberi alakban kerülnek kapcsolatba az áldozattal, elcsábítják, majd fokozatosan valami embertelenné és visszataszítóvá változnak. Az áldozat képtelen kitörni szenvedélye kötelékéből, és haláláig vagy örületéig a torz és perverz libith mellett marad.

---

MOZ	10+3k10 (26)	EGÓ	3k10 (16)
ERŐ	10+2k10 (21)	KAR	10+2k10 (21)
EG	10+2k10 (21)	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	3k10 (16)	MÚV	1k10 (5)

---

**Rémületdobás módosítója:** nincs

**Magasság:** 100-500 cm

**Súly:** 60-400 kg

**Érzékek:** érzékeli egy emberben a szexuális energiát; egyébként emberi.

**Mozgás:** 13 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +14

**Sebzésbónusz:** +6

**Sebtűrés:**

6 karcolás = 1 könnyű seb

5 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 15

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** Szervedély keltése. Az áldozatnak magasabb hatású Egódobást kell tennie, mint a libithnek, hogy elkerülje az érzelmi rabszolgaságot.

**Képzettségek:** változó

**Támadás:** fegyver szerint

## Darthea

A dartheák testnélküli lények, akik a szexualitás különféle formáinak megszállottjai. Embereket szállnak meg, hogy kiélhessék szexualitásukat. Más megszálló lényekkel ellentétben a dartheák nem nyomják el az áldozat elméjét. A megszállt egyén tudatában van minden cselekedetének, és a szexuális tevékenységet leszámítva ő irányít. A darthea minden lehetőséget megragad a szexre, minden elképzelhető formában. Az áldozat ezt úgy kerülheti el, hogy Egója 1/3-a alá dob és nagyobb hatást ér el, mint a darthea.

A dartheák nem veszik figyelembe a test igényeit táplálék és pihenés iránt. Az áldozat nem észleli, hogy megszállták, mivel a darthea nem idegen jelenlétként tűnik fel. Az áldozat sokkal inkább valamilyen szexuális neurózis (nimfomania, szatírkodás) ámokfutó áldozatának tűnik.

---

MOZ	mint az áldozat	EGÓ	10+3k10 (26)
ERŐ	mint az áldozat	KAR	10+1k10 (15)
EG	mint az áldozat	ÉRZ	mint az áldozat
MEG	mint az áldozat	MÚV	mint az áldozat

---

**Rémületdobás módosítója:** nincs rémületdobás

**Érzékek:** Képes érzékelni a megfelelő áldozatot; egyébként az áldozat érzékeit használja.

**Sebtűrés:** Nem lehet megsebezni. A megszállt test halálakor távozik.

**Erők:** Megszállás. Megszállhat egy embert, ha Egójával az áldozatnál nagyobb hatást ér el. A dartheák könnyebben szállnak meg nulla körüli kiegyensúlyozottságú embereket. A kiegyensúlyozottság minden 5 pontjéért (legyen az pozitív vagy negatív) csökkentsd eggyel a darthea hatását.

**Otthon:** ismeretlen. Túl az Illúziókon

**Megjelenők száma:** 1

## Gynachidák

A gynachidák az emberekkel szimbiózisban élő lények. Képtelenek megszülni saját gyermekeiket, ehelyett az embriót egy emberi pótanyába ültetik, aki kihordja azt. A gynachidák nagyjából humanoid lények, akik négy végtagjukon vagy felegyenesedve egyaránt képesek járni. Bőrük durva, szürkésfekete. A csontok és a fogak kemény, fémszerű anyagból vannak. A szemek csökevényesek.

A gynachidák magányos hűsevők, akik Metropoliszban és más, illúziókon túli helyeken vadásznak. Amióta az emberiséget bebörtönözték, a mi valósá-

gunkban kerestek anyákat gyerekeiknek. A gynachidák saját fajtársaikkal párosodnak, de a szülés helyett egy csőszerű szervvel beülteti egy emberi pótanyába a magzatot. Ezután magára hagyja a nőt. Hat hónappal később megszületik a kis gynachida. Élete első néhány hónapjában emlékeztet az emberre. Három hónap elteltével azonban gynachida tulajdonságok kezdenek megjelenni rajta, a durva, szürkés bőr, agyarak, farok, a négykézláb járás szokása. Hathónapos és egyéves kor között teljesen kifejlődik. Valamikor ebben az időszakban az anya gynachida eljön gyermekéért és egy másik valóságba viszi.

Köszönetképp a segítségért a gynachidák általában furcsa tárgyakat hagynak a mostohaanyánál, amik kristályból és ismeretlen ötvözetekből készültek. Néha egy felnőtt gynachida felkeresi mostohaanyját és elviszi Metropoliszba. Az alábbi értékek a felnőtt gynachidákra vonatkoznak.

---

MOZ	20+1k10 (25)	EGÓ	10+1k10 (15)
ERŐ	20+2k10 (31)	ÉRZ	20+1k10 (25)
EG	20+1k10 (25)		

---

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Magasság:** 200 cm

**Súly:** 130 kg

**Érzékek:** hőlátás, radar a távolságméréshez.

**Kommunikáció:** Képtelen az emberekkel kommunikálni. Testbeszéde a kutyákéra emlékeztet.

**Mozgás:** 12 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +13

**Sebzésbónusz:** +7

**Sebtűrés:**

6 karcolás = 1 könnyű seb

5 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 155

**Természetes páncél:** 2

**Támadás:** Harapás 20 (krc 1-5, ks 6-11, ss 12-19, hs 20+)

**Otthon:** Metropolisz

**Megjelenők száma:** 1

**“Rövid időre múltó éveinkbe hörtönöztek,  
csak hogy megfegyelmezzenek minket.”**

***-Dead Can Dance***



# Túl az Időn és Téren

**A**z utolsó egyenlet jelent meg a képernyőn. Kanyargó grafikonok fonódtak egybe és fakultak bele egy láthatatlan, távoli pontba.

Végrebajtás.

Begépeltem a parancsot, és a vonalak kiáradtak a képernyőről, körülvettek, ezernyi színben csillogtak a környező falakon. A szoba

változni kezdett. Fény és sötétség váltakozott egyre gyorsabban. A tapéta leszakadt. Az ablak felé fordultam. Az üveg régóta ki volt törve, a keret repedezett volt. Kívül, ahol az almafáknak kellett volna állni, egy szürke betonfal meredezett. Amikor ismét megfordultam, a számítógép eltűnt. Csak a szúrágta asztal állt a fal mellett. Hideg szél söpört át a házon.

*Rotbadás szaga lengett a levegőben. Hallottam, ahogy kinyílt egy ajtó, majd lépések hallatszottak a folyosó recsegő padlóján. Az ajtó kinyílt, és egy nő lépett be. Egy idős nő, ráncos arccal*

*és vékony, ősz hajjal. Én magam. A saját idős arcom. "Vártam rád. Van valami, amit tudnod kell." mondta ő, aki én voltam. Megfogta a kezem, és kivezetett az omladozó házból.*



tér és az idő börtönünk része. Módok arra, hogy érthetőbbé tegyük a létezésünket. Nem minden lénynek olyan az idő- vagy térfelfogása, mint nekünk. Valójában a mi képességünk ezeknek a dolgoknak a megértésére erősen korlátozott. Az időt lineárisnak, a teret háromdimenziósaként érzékeljük. Más lények több dimenziót látnak, és másképp érzékelik az időt.

A korlátozott érzékelésünk az idő foglyaivá tesz. Csak azt érzékeljük, ami szerintünk előre tartó mozgás. Ha "visszafelé" mozgunk az időben, megáll az idő, vagy másoknál gyorsabban mozgunk előre benne, akkor összezavarodunk. Ugyanez igaz a térre is. Képtelenek vagyunk dezorientáció és idegesség nélkül háromnál több dimenzióval szembenézni.

## **Idő**

Az idő abszolút. Nincs múlt, nincs jelen, és nincs jövő. Amit előrefelé tartó mozgásként érzékelünk csak egy módja az érzékelt adatok kezelésének. Az időn túl található az örökkévalóság, egy múlt és jövő nélküli abszolút állapot. Az örökkévalóságban az ember halhatatlan, mivel ha nincs idő, nincs halál sem.

Egy felébredt ember képes látni az örökkévalóságot. Mi, többiek csak alkalmanként vethetünk rá egy pillantást. Amikor ez történik, az idő elképzelése elhalványul, a múlt, jelen és jövő összeolvad. Ez számos módon jelentkezhet. A leggyakoribb, amikor különböző korok egymásra vetítődnek. A múlt személyei a jelenbe sétálnak. A tárgyak előregegynek, és szétesnek, hogy egy pillanattal később sértetlenül kerüljenek elő. Az idő visszafelé is folyhat, vagy a szokásostól eltérő sebességgel.

Az időérzékünk az elménk része. Nem tűnik el, amikor más világokba nézünk. Az idő látszólag Metropoliszban is létezik, de egy kicsit szeszélyesebb, mint itt.

A különösen magas vagy alacsony kiegyensúlyozottsággal bíró emberek képesek megváltoztatni az idő múlásának sebességét, megállíthatják vagy megfordíthatják azt. Mágia, bizonyos ereklyék és olyan helyek, ahol az illúziók szertefoszlanak szintén befolyásolhatják az időt. Az alábbi táblázat tartalmazza, hogy bizonyos lelki egyensúlyok hogyan hatnak az egyén időérzékelésére.

### **Egyensúly    Hatás**

-50/+75    A személy sokk esetén másképp érzékeli az időt. Az idő kétszeres vagy

feleakkora sebességgel telik, vagy legfeljebb egy órára megáll. Legfeljebb 3 hetes időugrás. A hatásokat nem lehet irányítani.

-100/+100    Megváltozott időérzékelés bármikor következhet, nem csak sokk esetén. Mint fentebb, de az idő visszafelé is folyhat, és legfeljebb 3 hónapos ugrások történhetnek. A hatások irányíthatatlanok.

-150/+150    A személy képes uralni az időérzékelését, hogy kétszeres vagy felezett sebességgel múljon az idő. Bármikor ugorhat 3 hetet az időben. Irányíthatatlan, legfeljebb 3 évnyi ugrások történhetnek. Az idő legfeljebb egy hétre megállhat vagy megfordulhat; ezt nem lehet irányítani.

-300/+300    Az illető képes kétszeres vagy felezett sebességgel múlatni az időt. Bármikor ugorhat 30 évnit az időben. Egy hétre megállíthatja az időt. Irányíthatatlan hatások csak sokk esetén következhetnek be.

-400/+400    Bármikor megváltoztathatja az idő múlását. Bármekkora időugrás. Bármilyen időtartamra megállíthatja az időt.

**Példa:** Natasa lelki egyensúlya -80. Komoly sokkot kap, amikor a Noszferatuk Hercege kis híján megöli. Amíg sokkban van, az idő egy órára megáll. Elmenekül a találkozás helyszínéről, és messze jár már, mire bárki észreveszi, hogy eltűnt, mivel a többiek számára egy másodperc sem telt el.

## **Paradoxonok**

Annak ellenére, hogy az idő abszolút, az időutazás paradoxonokat okozhat. Ezt egy metaforával érzékeltehetjük. Az idő homogén, mint a folyadék egy üvegben. Az időérzékelésünk azonban specifikus, mint színes folyadékcseppek, amik a nagyobb folyadékmennyiségben úsznak. A színes vonalak összefonódhatnak, keresztezhetik egymást vagy megtörhetnek. Ez nem hat a folyadék nagy részére, de a mi korlátozott felfogásunk paradoxonként érzékelheti.

Egy nyilvánvaló paradoxon: mi történik, ha valaki visszamegy az időben, és megöli a saját szüleit a születése előtt? Ha a születése előtt meghalnak, ő nem létezhet, így nem ölheti meg a szüleit. De ha létezik, megölte a szüleit, így nem létezhet, és így tovább. Belegabalyodik a paradoxon végtelen hálójába. Ezek könnyen lehet, hogy léteznek. A gyilkos csak akkor törhet ki a hálóból, ha másképp kezdi szemlélni az időt. Egy külső erő, ami másképp fogja fel az időt, szintén betörhet a láncba, és kikényszerítheti abból a gyilkost.

## Aetatok

Az aetatok időfelfogás nélküli lények, amennyire az emberek látják. Az örökkévalóságban élnek, de vonzódnak az idő korlátozott, emberi megközelítéséhez. Sokan azt hiszik, hogy az aetákat az arkónok és a Teremtő hozták létre, hogy ne ismerhessük az időt a maga valójában. Az aetatok érzékelik, hogy egy ember eltér a mintától, és másképp látja az időt. Bárki, aki gyorsabban vagy lassabban mozog, ugrál az időben vagy időutazást tesz, azt kockáztatja, hogy az aetatok felfedezik és elpusztítják.

Érzékeléscsökkenés szükséges ahhoz, hogy észleld, üldöz egy aetat. A karakter sötét árnyakként látja az aetákat, amik az időn keresztül felé közelednek. A "normál" időhöz való szoros ragaszkodással növelhető annak az esélye, hogy ne találjanak meg. Az aetatnál magasabb hatású Egópróba sikert jelent.

Az aetatok néha kétdimenziósak, mások látszólag háromnál több dimenzióban léteznek. Négy-nyolc lábuk van, és hosszú, inas testük. Körülöttük eltorzul a tér és az idő, így nehéz pontosan megfigyelni, hogy hogyan néznek ki. Az egyetlen dolog, ami felbukkan a torzulásból, egy hatalmas, vörös száj, ami elnyeli az áldozatot.

---

MOZ	10+2k10 (21)	EGÓ	10+1k10 (15)
ERŐ	10+2k10 (21)	ÉRZ	10+2k10 (21)
EG	10+2k10 (21)		

---

**Rémületdobás módosítója:** + 5

**Érzékek:** látja az eltéréseket az emberek időérzékelésében. Akadálytalan érzékelés az időben előre és hátra. Egyébként emberi.

**Mozgás:** 10 m/kör

**Cselekedetek:** 4

**Kezdeményezés:** +9

**Sebzéscsökkenés:** +5

**Sebtűrés:**

6 karcolás = 1 könnyű seb

5 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 135

**Természetes páncél:** 2

**Erők:** Időutazás, Érzékeli a normáltól eltérő időérzékelésű embereket.

**Támadás:** Harapás 15 (k 1-5, ks 6-10, ss 11-15, hs 16+)

**Otthon:** Túl az Időn

## Tér

A magunk körül látott három dimenzió csak egy módja a világ érzékelésének. Más lények képesek a valóságot akárhány dimenzióban látni. Mi csak matematikai számításokból vagyunk képesek tudomást szerezni a több dimenzióról.

Egy felébredt ember úgy játszhat a dimenziókkal, ahogy neki tetszik, és tetszése szerint nézi a valóságot. Egy mágus, vagy egy kivételesen magas vagy alacsony kiegyensúlyozottsággal rendelkező személy is képes lehet másképp nézni a teret. Az ilyen emberek részben képesek megváltoztatni az érzékelésüket. Két dimenzióban látva a világot, képesek azonnal egyik helyről a másikra utazni. Háromnál több dimenziót nézve a miénken túli valóságokba léphetnek be.

### Egyensúly Hatás a térérzékelésre

- 50/+75 Amikor az illető sokkot kap, a tér torzulhat. Legfeljebb 2 kilométeres teleportáció történhet. A távolságok tízszeresükre nőhetnek vagy tizedükre csökkenhetnek. A világ kétdimenziós-nak tűnhet. Az illető képtelen irányítani ezeket az eseményeket.
- 100/+100 Bármikor bekövetkezhet torzult térérzékelés. Legfeljebb 50 kilométeres teleportáció. A távolságok százszorosára nőhetnek, vagy századára csökkenhetnek. A világ kétdimenziós-nak tűnhet. Érzékelhető egy negyedik dimenzió.
- 150/+150 A személy képes befolyásolni a térérzékelését, és legfeljebb 2 kilométerre teleportálni magát, tízszeresíteni vagy tizedére csökkenteni a távolságokat. Sokk esetén akár 1000 kilométeres teleportáció is bekövetkezhet, a távolságok ezerszeresre nőhetnek vagy ezredrészükre csökkenhetnek. Számos dimenziót lehet érzékelni.
- 300/+300 Az illető képes befolyásolni a térérzékelését, legfeljebb 50 kilométerre teleportálni, százszorosára növelni vagy századrészüre csökkenteni a távolságokat, két- vagy négydimenzióssá tenni a világot. Sokk esetén irányíthatatlan események történhetnek.

-400/+400 Bármilyen távolságba teleportálhat, csökkentheti vagy növelheti a távolságokat, és bármennyi dimenziót érzékelhet.

**Példa:** Natasa nemcsak az időt állítja meg, amikor megtámadja a noszferatu. Sokkos állapotában eltorzítja a teret is, így tízszerakkora távolságot tesz meg, mint normális esetben. Az egy óra alatt, ami számára eltelik, de a világ számára nem, 50 kilométert tesz meg, és messze kint találja magát Párizs külvárosában.

## Aspectusok

Az aspectusok a miénktől eltérő térérzékelésű lények. A tér egyes részeit kétdimenziósnak, másokat négydimenziósnak érzékelnek. Közöttünk élnek, de csak akkor láthatók, ha térérzékelésük egybeesik a miénkkel. Ez akkor történik, amikor egy aspectus elveszti uralmát a saját térérzékelése fölött. Az egyensúlya visszanyeréséhez egy ember segítsége szükséges, akit arra kényszerít, hogy ugyanúgy érzékelje a teret, mint az aspectus. Ez majdnem mindig örülethez vezet, néha olyan idegrendszeri sokkhoz, amibe az ember belehal.

Az aspectusok humanoidok, fejükön haj helyett vékony, csápszerű nyúlványokkal. Testük sok színben vibrál, néha kétdimenziós, néha többdimenziós. Az arcvonásokat a perspektívaeltérések eltorzítják, és különös színük van, de egyébként eléggé emberiek.

Ha egy aspectus véletlenül a mi valóságunkba kerül, keres egy alvó, vagy tehetetlen személyt, majd a fején lévő nyúlványokat az ember fejéhez illeszti. Ez közvetlen kapcsolatot teremt az idegrendszerük között. Ezután dolgozni kezd az ember idegein, és 1k10 óra alatt az ember térérzékelése megegyezik az aspectuséval. Az ember kiegyensúlyozottsága a kapcsolat minden órájában 1k10-zel csökken. Egódobás szükséges, hogy elkerülje az idegrendszer végzetes kiegészését. Amikor az aspectus befejezte a munkáját, mindketten úgy látják a valóságot, ahogy az aspectus. Örökre eltűnnek az emberi világból. Az ily módon eltűnt személyeket csak olyasvalaki hozhatja vissza, aki sikeresen megtanulja az aspectus térérzékelését, vagy képzett tér/időmágus.

---

MOZ	2k10 (11)	EGÓ	3k10 (16)
ERŐ	2k10 (11)	ÉRZ	2k10 (11)
EG	2k10 (11)		

---

**Rémületdobás módosítója:** -5

**Érzékek:** általában az embertől eltérő módon érzékelik a teret.

**Kommunikáció:** képtelenek az emberekkel kommunikálni.

**Mozgás:** 5 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +2

**Sebtűrés:**

4 karcolás = 1 könnyű seb

3 könnyű seb = 1 súlyos seb

3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 85

**Természetes páncél:** nincs

**Erők:** Térérzékelés átadása embereknek. Csápjait egy ember fejéhez illeszti, ezzel megbénítva áldozatát. Ez 1k10 percig tart. Ezután átadja saját térérzékelését. Ez 1k10 óráig tart.

**Támadás:** Fegyvertelen harc 10 (sebzés: mint egy ember), Csápok 1, bénító mérge kibocsátása, aminek ereje 3k10. Ha az áldozat Egészségének 1/3-ánál többet veszít, megbénul és elkábul.

## Achlys

Achlys az, ami az időn és téren túl van. Ahol az idő és a tér megszűnik létezni, közeledünk az ürességhez, a teremtés előtt létezett semmihez.

Az, aki túlzottan eltorzítja a tér- és időérzékelését könnyen Achlys közelében találhatja magát. Ott minden fokozatosan szétolvad, a dimenziók eggyé válnak, az anyag egy formátlan, szürke masszává válik, az idő örökkévalósággá válik. A görögök ezt nevezték káosznak. Ezen túl, ahol sem anyag, üresség vagy örökkévalóság nem létezik, található Achlys.

Bárki, aki túlzottan szertefoszlatta a tér/idő érzékelését, Achlys közelében találhatja magát. Ha egyszer oda kerültél, az üresség magához vonz. Gyenge tér- és időérzékeléssel a káoszon túluhanva Achlysba kerülhetsz. Olyan, mint egy fekete lyuk, ami egyre nagyobb vonzást fejt ki, ahogy közeledsz. Achlysban az ember megszűnik létezni. Ha belépünk Achlysba, megszűnünk létezni, sosem voltunk és sosem leszünk.

A Metropolisz és az összes többi városok alatt elterülő földalatti labirintuson keresztül létezik egy közvetlen fizikai út Achlysba. Ezt szekták és isteni lények őrzik.

Néhányan, akik megvilágosodást kerestek, az Achlysban végezték. Létezik egy világszerte elterjedt kultusz, a Labirintus Őrzői, ami Achlyst imádja. A szekta tagjai fokozatosan az üresség felé vonzódnak, amíg végül örökre megszűnnek létezni.



# A kultuszok

**A** fáklyák táncoló árnyakat varázsoltak a falakra. Az irodát fekete füst töltötte be, ami könnyeket csalt a szemembe. Fátylas alakok mozogtak Peter irodájában, ahol az asztalát véres oltárrá változtatták. Furcsa, vérrel és hamuval festett jelek borították a törött üvegfalakat, amik a kis szobát a többi irodától elválasztották.

“-Iiaaaa, thaumatorgon Astaroth, iiiiaa!!”

A férfiak és nők üvöltő kórusa arra készítette, hogy összehúzódjak, és még beljebb húzódjak a szekrénybe, ahol elrejtöztem. Fekete fátylas kultisták szorultak a törött üvegfalnak. Grotoszki férfiak tartották vissza őket, akik szoros bőr és plasztik overallokat viseltek, kezükben pedig méteres gumibotokat bordoztak. Egy dob kezdett dübögni, majd egy másik, mígnem mindenkinek a feje a ritmusra bólogott.

*A lépcsőbáz ajtaja kinyílt, és egy alacsony, lepedőbe burkolt alakot vezettek az oltárhoz. A fátylas papok letépték a lepedőt, szabaddá téve Peter meztelen testét. Szörnyen összeverték, egész testét kékesfekete zúzódások borították. Alig ismertem meg az arcát. Úgy tűnt, elkábították. Szemei üresen meredtek előre. Egy fátylas papnő az oltárra lökte, és felemelt egy üvöltő láncfűrész.*

**M**i emberek nem teljesen vagyunk tudatlanok azzal kapcsolatban, hogy mi folyik a látóterünkön kívül. Halálangyalokat, arkónokat, nepharitákat és lictorokat pillanthatunk meg a fátylakon keresztül. Érezzük, hogy a világ nagyobb annál, amit látunk. Szezták és vallások keletkeznek, amikor megpróbáljuk megmagyarázni azt, ami a logikus magyarázatokon és az érzékeinken túl van. A mi világunkon túli lényeket nagyobbak, hatalmasabbnak érzékeljük, és imádattal, lenyűgözve fordulunk hozzájuk.

A világunkon túli lények a szeztákat használják az emberek feletti uralom megszerzésére, vagy az egymással szembeni harcra. Különböző szezták harcolnak egymással, és léteznek olyan kiterjedt szervezetek is, amik célja csak a más szeztákkal való harc.

Kultuszok alatt nemcsak a különféle vallási rítusokat gyakorló, nem emberi lényeket tisztelő okkult társaságokat értjük. A kultuszok lehetnek hatalmas szervezetek lictorok vagy halálangyalok irányítása alatt, amiknek célja az emberek fogságban tartása vagy a más kultuszok elleni küzdelem. Minden olyan csoportot szeztának nevezhetünk, ami titokban működik és a mi valóságunkon túlnyúló céljai vannak. Alább leírunk néhány különféle típusú szeztát.

## Vallási szezták

A vallási szezták valamilyen, a mi valóságunkon túli lényt tisztelnek, egy felébredt embert vagy egy egyszerű halandót, aki társai szemében istenné tette magát. Egy princípiumot is tisztelhetnek, például a szerelmet vagy az erőszakot. Az ilyen kultuszok mögött gyakran a princípiumot megtestesítő arkónok vagy halálangyalok állnak.

Az alább leírt *Kárhozottak Légiói* a vallásos kultuszok egy példája.

A vallási kultuszok másik példája *Cairath Szolgái*, koldusok és örültek testvérisége, akik Cairathot, egy acélból és csontból álló lényt tisztelnek, ami a földalatti alagutakban él, és mindent felfal, ami az útjába kerül. Cairath Szolgái az egész világon léteznek az örültek között.

*“– Thaumargoth Astaroth hoc sacrificum servis vobis accipio!”*

*Becsuktam a szemem, de nem tudtam kizárni Peter balálsikolyát, a láncfűrész hangját, ahogy a testébe mar, a tömeg ordítását. Amikor ismét felnéztem, a falakat vér borította. A benti alakokat csak halványan lebetett felismerni, árnyékként a vörös háttér előtt. Peter csak sikoltott és sikoltott és sikoltott...*

A *Halál Gyermekei* egy princípiumot, a halált tisztelő csoport. Ők a halált megszabadulásnak tekintik, és a végső megsemmisülést keresik, amikor a halandó véglegesen és visszavonhatatlanul meghal. A Halál Gyermekei, vagy Cumazotzi, ahogy magukat nevezik, az azték halálimádat számos jellemzőjét átvették. A Cumazotzi központja Los Angelesben található, a tagok elszórva Mexikóban, Közép-Amerikában és az USA déli részén.

## Őrzőkultuszok

Az őrzőkultuszok a vallásos szeztáknak egy speciális fajtája, ami valamilyen szent vagy titkos tárgyra vigyáz. Legtöbbjük félig vallásos csoport, akik azt hiszik, Pandora szelencéjét vagy a Szent Grált őrzik, holott a valóságban a “szent ereklyéjük” csak egy értéktelen középkori tárgy. Azonban létezik néhány valódi őrzőkultusz. A Labirintus Őrzői, akiket alább leírunk, ilyen csoport, éppúgy, mint az edinburghi Grállovagok. Ezek az utóbbiak egy kehelyt őriznek, ami állítólag megvilágosodást és halhatatlanságot tartalmaz. Más őrzőszezták évszázados titkokat óvnak. Ilyen a barcelonai Juena szepta, akik a Paradicsom kulcsát őrzik, ahová az emberek egyébként csak a halál után juthatnak.

## Tudáskereső kultuszok

Ezek a kultuszok tudást és az igazságot keresik. Ritkán erőszakosak, de egy számukra fontos információ megszerzéséért erőszakot is alkalmazhatnak. A legtöbb tag tudós, kutató vagy arkanista. A lictorok mindig beszivárognak a tudáskereső csoportokba. Néhány szeztát ők maguk alkottak, hogy hamis információikkal még a művelt és kíváncsi embereket is a tudatlanság és fogság sötétségében tarthassák.

A tudáskereső kultuszokra példa lehet az angliai “Az Arany Alkony” okkult társaság és a Német Parapszichológiai Társaság.



## Hatalmi csoportok

A hatalomra törekvő csoportok kultuszokhoz hasonló formát ölthetnek, hogy tevékenységük valódi természetét álcázzák. Közismert példa a szabadkőművesek. A hatalmi csoportok gyakran másfajta kultusz, pl. egy vallásos szekta álcájában tevékenykednek. Számos vallási szektáról derül ki, hogy egyszerű hatalmi csoport, ha elég magasra mászik az ember a ranglétrán. A terrorizmussal, tiltott álláspontokkal foglalkozó politikai csoportok szintén ide tartoznak, ilyenek pl. a neonácik és a baloldali szélsőségesek.

A hatalmi csoportoknak ritkán vannak kapcsolatai a mi világunkon túli lényekkel. A tagok általában embertársaik között szeretnének befolyást szerezni, és nem igazán érdeklik őket az illúziókon túl lévő dolgok. Kivételt azok a csoportok képeznek, akik úgy vélik, hogy a nem-emberi lényeket a hatalom és befolyás megszerzésére használhatják.

## Illuminati

Számos társaság létezik azok számára, akik felismerték, hogy foglyok vagyunk, és a megvilágosodás fölszabadíthat. Különösen nagy titokban tevékenykednek, és mindig üldözik őket a lictorok és halálangyalok. Az ilyen szektákat a lictorok és az arkónok mindig megsemmisítik, ha tudomást szereznek a létezésükről. A 20. század vége felé számos illuminati szekta kezdett majdhogynem nyíltan tevékenykedni a New Age mozgalom keretein belül. Ezeket egy laza kapcsolatháló és a néhány valódi illuminátorcsoportot álcázó elterelő mozgalom kapcsolja össze. A tagok gyakran szétszóródnak az egész világban és titokban találkoznak béketárgyalásokon, gyógyító szeánszokon és sámánizikus fesztiválokon.

## Perverziós szekták

A tiltott és titkos vágyak felismerése ősi alapja a szektáknak. Ezek a szekták a forrásai az eltűnt gyerekekről, gyilkosságokról, az erőszak orgiáiról szóló rémtörténeteknek. A perverziós szekták olyan embercsoportjai, akik a társadalom által nem tolerált sötét vágyaknak engedelmessé válnak. A leggyakoribbak a különféle szexkultuszok. Az egész világon léteznek, minden komolyabb méretű városban. A callgirl ügynökségek és bordélyházak gyakran meg tudják adni a szexkultuszok címét. A Coq Rouge világméretű hálózata jőpárezer szexkultuszt irányít. A Beteljesülés Egyháza egy speciális szexkultusz, aminek célja, hogy vezetőjének biztosítsa a felébredés pillanatait.

Ennél speciálisabbak a tömeggyilkosok kapcsolathálózatai az USA-ban és Nagy-Britanniában. A tagok titokban találkoznak, hogy megosszák élményeiket. A valóban durva perverziós szektáknak általában van valamilyen kapcsolata Infernával, halálangyalokon vagy nefaritákon keresztül.

## Felügyelő kultuszok

Az arkónok és a lictorok olyan szektákat irányítanak, amik célja, hogy az emberiséget eltereljék a túlzott felébredéstől. Ezek a szekták gyakran csak azért léteznek, hogy más csoportokat le vadásszanak, általában azzal az ürüggyel, hogy annak a csoportnak a tagjai perverzek vagy bűnözők. Hamis bizonyítékokat gyártanak, így a felforgató elemeket egy életre elzárhatják, a veszélyes szektákat megsemmisíthetik. A Fény Oltalmazó Lovagjai ilyen csoport, számos tudást és felvilágosodást kereső szektát számoltak fel, továbbá több száz New Age-est és okkultistát juttattak börtönbe.



## Kultuszok alkotása

Ebben a játékban a kultuszok egy mód arra, hogy a játékosok számára emberi ellenfeleket teremts. A valóságunkon kívüli kapcsolatokkal rendelkező csoportok összekötőként szolgálhatnak a mindennapos valóságunk és az illúziókon túli világ között.

A nagyobb szektákban gyakran merev, szigorú rangsor érvényesül. Legalul az egyszerű tagok kis csoportjai találhatók, akik keveset tudnak a csoport valódi működéséről. Feljebb találhatók a szekta valódi vezetői, akiknek céljai nem mindig azok, amiket a tagoknak mondanak. Ha megnézed a ranglétra csúcsát, könnyen lehet, hogy az emberi világon kívüli, Metropoliszba vagy Infernába tartozó lényeket találsz, akik a saját céljaikra használják a kultistákat.

Egy egyszerű kalandforma lehet az, hogy a karakterek megismerik, majd talán fel is fedik egy szekta felsőbb rétegeit. Talán csak egy egyszerű bűnszövetkezettel kerülnek konfliktusba, de minél magasabb helyét vizsgálják a bűnözők közötti rangsornak, annál

okkultabb és kevésbé emberi dolgokkal szembesülnek. Végül a szekta elleni harc talán a valóságunkon kívülre, Metropoliszba vagy Infernóba viszi őket.

Amikor megalkotsz egy szektát, gondold át, milyen szerepet játszik a kalandban. A karakterek ellenfele lesz? Olyan, alvilági vagy a mi világunkon túli helyekre vezeti őket, ahová egyébként nem mennének? Információkat ad nekik? Segít a karaktereknek egy veszélyes helyzetben? Ezek a dolgok döntenek el, hogy milyennek kell lennie a szektának. Ha ezeket kitalálod, foglalkozhatsz a részletekkel. Alább adunk egy sablont, ami segíthet a szekták megalkotásában. Az ismertetett kultuszok a sablon szerint kerültek leírásra.

### **Cél és ideológia**

Mit terveznek a kultisták és vezetőik? Mire irányul a tevékenységük? Van politikai vagy vallási ideológiájuk, és ha van, akkor milyen?

### **Méret**

A tagok száma.

### **Szervezet**

A szekta felépítése. Lehet például egyetlen csoport, vezetővel vagy anélkül, vagy számos különböző csoport, esetleg független sejt, amik nem tudnak egymásról, de egyetlen közös vezető alá tartoznak.

### **Vezetők**

Kik a szekta vezetői és hol találhatóak?

### **Tagság**

A társadalom mely rétegeiből szerez a szekta tagokat?

### **Erőforrások**

Az erőforrások határozzák meg, hogy meddig képes a szekta üldözni a karaktereket, és milyen veszélyes. Hozzáfér a csoport katonai felszerelésekhez vagy mágiához?

### **Földrajzi eloszlás**

Néhány szektának világszerte vannak irodái, mások egyetlen városra, vagy akár csak egyetlen kisvárosra terjednek ki.

### **Találkozóhelyek**

A szekta összegyűlhet vidéki luxusvillákban, cégek birtokolta felhőkarcolókban, piszkos alagsorokban, elhagyott óvóhelyeken vagy földalatti templomokban. Erőforrásai és általános jellemzői döntenek el, hogy milyen típusú találkozóhely a valószínű.

### **Ismertetőjelek**

A különleges ruházat, ékszerek, kézjelek és kódszavak, amik segítségével fel lehet ismerni a szekta tagjait.

### **Módszerek**

Kész a szekta erőszakot alkalmazni? Vagy inkább lecsukhatja az ellenfeleit, valamilyen büntényt rájuk kenve? Esetleg az illúziókon túlról idéznek meg lényeket, hogy azok végezzenek a szekta ellenségeivel?

### **Nem-emberi kapcsolatok**

Vannak a mi világunkon túli lények a szekta vezetői között? A tagoknak van kapcsolata ilyen lényekkel?

### **Nyíltság/titkosság**

A szekta tevékenykedhet viszonylag nyíltan, mint egy vallási vagy politikai szervezet. Lehet, hogy fedőszervként fenntart egy társaságot vagy alapítványt. Vagy működhet teljesen titokban is, tagadva a létezését. A nyíltságtól függ, hogy a karakterek milyen könnyen tudnak beszivárogni a szektába gyanú keltése nélkül.

### **Kapcsolatok más csoportokkal**

Ha a szekta szoros kapcsolatban áll más szervezetekkel, a karakterek több ellenséget is szerezhetnek, ha provokálják a szektát. Az elszigetelt csoportoknak nem áll rendelkezésükre ilyen segítség ellenségeikkel szemben.

### **Ellenségek**

Vannak a szektával állandóan szembenálló erők? Ha a karakterek összeütközésbe kerülnek egy szektával, segíthet nekik a másik.

## **A Kárhozottak Légiói**

A kárhozottak légiói olyan szekták láncolata, amik Astaroth, a Sötétség Hercegének és Infernó urának tisztelete köré épül. Ezek a kultuszok a gonosz elkötelezettjei. Meg akarják teremteni Infernó földi mását, és kinyitni az Infernóba vezető kapukat. Ezeknek a kultuszoknak a nevei utalnak az elkárhozott bűnösökre, akik követték Astarothot, amikor elhagyta Infernót és belépett a világunkba. Ezek a bűnösök ma már az egész világon szétszóródtak, és számos szektába és katonai szervezetbe épültek be. Vannak más Astaroth-hívő szekták is, amik magukat a kárhozottak légióinak nevezik. Közös bennük, hogy fő céljuk Astaroth segítése az emberiség fölötti teljes uralom megszerzésében. Ettől függetlenül a különböző szekták harcolhatnak egymással, és eltérő módszerekkel, ideológiákkal működhetnek. Először a valódi légiókat írjuk le.

### **A légiók**

A kárhozottak légiói követték Astarothot, amikor elhagyta Infernót és fizikailag megtestesült a világunkban. Tíz ilyen légió van, mindegyikben 100.000 tag. Nem szekták a szó szokásos értelmében, de Astarothot és a halálangyalokat imádó kultuszok veszik körül őket, tevékenységük pedig titkos.

A légiókat elhagyott, magányos területen lévő katonai létesítményekben tarják, ahol nem keltenek feltűnést. Formálisan annak a nemzeti hadseregnek a részei, amely területen állomásoznak. Azonban csak Astarothot szolgálják, és csak a saját tisztjeiknek engedelmességednek. Néhány ember is tartozik a

légiókhoz, de a túlnyomó többségük kárhozott, aki Astaroth segítségével öltött fizikai testet.

Két légió Asunciontól nyugatra, Argentína és Paraguay határán állomásozik. Juan Martínez, Hareb-Serap egyik avatárja képzi ki a csapatokat és befolyásolja mindkét országban a hadsereget, hogy megdöntsék a hatalmon lévő gyenge, félig demokratikus kormányokat. Az argentin és paraguayi csapatokon belüli szekták halálangyalként tisztelik Hareb-Serapot, és követői azon dolgoznak, hogy megtisztítsák a hadseregek vezetését a "hitetlenektől".

Három légió Ázsiában van. Kettő közülük délkeleten, Taskentben és Tbilisziben állomásozik, ahol tevékenységüket összehangolják az orosz maffiáival. Emberi alakot öltött razidok vezetik őket, és mindent megtesznek, hogy háborúkat robbantsanak ki a terület kisebbségei között. Egy légió Moszkva közelében állomásozik, Chagidiel halálangyal avatárjának vezetésével.

Az USA-ban két légió van: az egyik a mexikói határnál, a másik egy régi, korábban elhagyott északnevadai katonai bázison. Kínában és Indiában szintén állomásoznak légiók. Az utolsó Németországban, a régi drezdai barakkokban van elszállásolva.

## A legionáriusok

A Kárhozottak Légiói zömmel purgatóriákból, Infernó elkárhozott lelkeiből állnak. Örökkévalóságokon át kínozták őket Infernóban, így nagyon jól ismerik a kint és retteget. Most egyfajta féldémonná alakították őket akik embernek látszanak, de nagymértékben inhumánok.

A legionáriusok még mindig azok az emberek, akik haláluk előtt voltak, rendelkeznek halvány emlékekkel az Infernó előtti életükről, és felismerik azokat az embereket, akiket haláluk előtt ismertek. Azok, akik ismerték őket életükben, ebben az alakjukban is megismerik őket. Ha olyasvalakivel találkoznak, aki életükben fontos volt számukra valószínűleg megpróbálják kitörölni ezt a fájdalmas emléket vagy úgy, hogy menekülnek, vagy pedig megölik az illetőt.

Saját erejükből sosem lettek volna képesek elhagyni Infernót és alakot öltetni. Astaroth ereje az, ami a világunkban tartja őket. Bármikor visszaüzheti a legionáriusokat Infernóba. Ennek tudatában a legionáriusok retteget és vakon engedelmessé válnak a Sötétség Harcegeinek.

A kárhozottak szemre emberinek néznek ki, még ha legtöbbjüknek van is valamilyen fizikai torzulása. Néhányuk bőre elszíneződött vagy leprás, másoknak karmai, agyari, sosem gyógyuló sebei, púpjai vagy rothadó húsa van.

Sokuk mesterséges végtagokkal bír: acélból és műanyagból készített karokkal, lábakkal, sőt, fejekkel is. Léteznek olyan művégtagok, amikbe fegyvert építettek. Ezek +5-öt jelentenek a legionáriusnak arra a fegyveres képzettségre és egy extra cselekedet.

A legionáriusok egyfajta élőhalottak, és az általunk használt értelemben nem lehet megölni őket. Más élőholtakhoz hasonlóan az ő végtagjaik is tovább élnek ha a testtől elválasztják azokat. Az egyetlen módja a megsemmisítésüknek a felaprításuk, és a darabkákat még akkor is élni fognak. A fizikai testük valójában csak akkor semmisül meg, ha visszakerülnek Infernóba. Egy halálmágus képes megidézni, megkötni vagy elűzni a legionáriusokat.

---

MOZ	3k10 (16)	EGÓ	2k10 (11)
ERŐ	4k10 (22)	KAR	1k10 (5)
EG	speciális	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	1k10 (5)	MŰV	1k10 (5)

---

**Érzékek:** emberi. Előfordulnak hőlátást biztosító protézisek.

**Mozgás:** 7 m / kör

**Cselekedetek:** 3

**Kezdeményezés:** +4

**Sebzésbónusz:** +4

**Sebtűrés:** speciális. Minden végtag önmagában is életképes. Széttéphetők, de nem megölhetők. Egy súlyos vagy halálos seb azt jelzi, hogy a testrészt elvált a testtől. A levágott végtagok megpróbálnak újraegyesülni a testtel. Ez harci helyzetben 1k10 körig tart, hacsak valaki nem akadályozza meg. Minden nagyobb testrész (karok, lábak, törzs) a legionárius Erejének felével rendelkezik, és körönként 1 métert tehet meg. Ha egy legionáriust hamuvá égetnek, 24 óra múlva visszanyeri alakját, ha a hamvak egy helyen vannak. Ha a hamvakat beleszórják a szélbe, évekbe telhet, amíg újra összeállnak a részek.

**Kitartás:** végtelen

**Kiegyensúlyozottság:** -100-10d10 (-155)

**Erők:** Immúnisak az elektromosságra és a radioaktivitásra. Nincs szükségük ételre, itálra vagy oxigénre. Az alacsony kiegyensúlyozottságúak összes képességével rendelkeznek.

**Képzettségek:** Mászás 15, Automata fegyverek 16, Pisztoly 16, Nehézfegyverek 16, Kitérés 16, Tör 20, Zúzófegyver 20, Korbácsok és láncok 20, Fegyvertelen harc 22, Rejtőzés 10, Keresés 10, Vallatás 10, Földi vezetés 10

**Támadási mód:** fegyver szerint

## Sátánisták

A sátánisták olyan kultisták, akik Astarothot imádják, és igyekeznek segíteni az emberiség fölötti uralom megszerzésében. A gonoszt tisztelik, és Infernó mását akarják megteremteni a Földön. Azt vallják, hogy részei a Kárhozottak Légióinak, és felderítőként vagy kisegítőként szolgálnak mellettük.

A sátánisták számos, rivális csoportra és frakcióra oszolva találhatóak, szétszóródva a világban. Általában erősen individualisták, így a csoportok állandóan felbomlanak és újraszerveződnek. A legstabilabbak

azok a szekták, amiket erős hierarchia és egy vaskezü vezető tart félelemmel és erőszakkal uralma alatt.

A sátánista ranglétra alján a "Pokolimádók" vannak, erőszakos csavargók, akik a kiemelkedettebb vezetők számára pusztán verőlegények vagy drogszállítók. A befolyásosabb sátánisták titkos páholyokba szerveződnek, amik nem tudnak egymás létezéséről, és a lehető legnagyobb titokban tevékenykednek.

Számos sátánista kóstol bele a feketemágiába, hogy hatalmat szerezzen, és létrehozza a földi poklot. Számos halálmágus van köztük.

## Pokolimádók

A Pokolimádók a legalantasabb sátánista szekták. Céljaik a lehető legtöbb pénz és hatalom megszerzése, a luxuskörülmények közötti élet és az, hogy másokon zavartalanul átgázolhassanak. Filozófiájuk egyszerű: az erő hatalom, és a hatalom mellett áll az igazság. Megvetik a gyengeséget, és azt vallják, hogy csak arra a hatalomra van szükség, ami fizikai erőn, vagy mások erőszakos elnyomásán alapul.

A pokolimádók kis létszámú Astaroth-hívő csoportok a kívülállók és csavargók között. Minden szekta 10-100 tagot számlál. A szekták bandák, amiket egyvalaki vezet. A csoportok között gyakoriak a tagcserék.

A nem teljesen szilárd felépítés ellenére vannak olyanok, akiket a nyugat-európai pokolimádók vezetőinek lehet tekinteni. Rainier Hartmut, a berlini rendőrfelügyelő és a rotterdami autó- és droggereskedő Vincent van der Damme egyaránt komoly befolyással bír a bandákra. Az Egyesült Államokban egy húszas éveiben járó, magát Jegesnek nevező férfi számos bandát irányít Los Angeles környékén, a New York környéki fiatalok bűnözőket pedig állítólag egy alig 16 éves, Elroy nevű zseni irányítja.

A pokolimádók általában 15 és 35 év közötti férfiak. A fizikai erővel kapcsolatos megszállottság nagyon megnehezíti a nők és idősebb emberek felvételét.

A bandák hozzájuthatnak automata fegyverekhez és modern robbanóanyagokhoz. Sokan közülük szoros katonai kapcsolatokkal rendelkeznek. A hivatalnokok sosem akarják elismerni kapcsolatukat a Pokolimádókkal, így azok nehezen fejtenek ki nyomást a hivatalos csatornákon keresztül. Számos csoportban a drog- és fegyverkereskedelem jó bevételt hoz.

A Pokolimádók mindenütt megtalálhatók Európában, a Közel-Keleten, Észak-Afrikában és Amerikában. Japánban és Délkelet-Ázsiában elszórt szekták léteznek, míg Kínában és Fekete-Afrikában ritkán fordulnak elő.

Számos Pokolimádó állandó mozgásban van, menekül a hatóságok és a gyilkossági vádak elől. Kapcsolataik segítségével el tudnak rejtőzni a rendőrök elől. Elhagyatott, külvárosi házakban, vagy ideiglenes vidéki táborokban húzzák meg magukat.

Számos más erőszakos bandához hasonlóan öltözködnek, és nehezen lehet őket megkülönböztetni a neonáciktól és a motorosbandáktól: fekete bőrruha, kopott farmer, láncokkal, szegecsekkel és egyéb jelképekkel díszítve. A német vaskereszt gyakori jelkép, akárcsak a horogkereszt. A valódi pokolimádók jelszavak és titkos kézfogások segítségével ismerik fel egymást.

A pokolimádók erőszakosak. Sosem használnak finom módszereket, előnyben részesítik az erőszakot és a terrort. Sosem riadnak vissza attól, hogy összeütközésbe kerüljenek a törvénnyel, és nem riasztja őket ellenségeik esetleges bosszúja sem. Egy pokolimádó számára a gyávaság a legnagyobb szegény.

Néhány ilyen szekta kapcsolatban áll az illúziókon túli lényekkel. Elszórva Astaroth legionáriusai találhatók a szektatagok között. Alkalmassint egy nefarita vagy razid csatlakozik egy csoporthoz, hogy segítsen nekik egy rablásnál vagy gyilkosságnál. Néhány éve nagy port kavart az az eset, amikor egy belgiumi Pokolimádó banda elkapott és halálra kínozott néhány rendőrtisztet – valójában az egész egy csapat nefarita műve volt.

A Pokolimádók nem tagadják nyilvánosan a létezésüket, de nem is reklámozzák magukat. Szívebben rejtik tevékenységüket a sötétség leple alá. Szektáiknak szoros kapcsolata van neonácikkal, rasszistákkal, fasisztákkal és néhány anarchista csoporttal. Astaroth légióival és több "tisztább" sátánista csoporttal is kapcsolatban állnak.

A Pokolimádók legkitartóbb ellenfele meglepő módon a maffia. Ennek eredményeképp Olaszországban és Dél-Franciaországban ritkák a Pokolimádók. A maffiának vannak kapcsolatai a katolikus egyházban és egyes, lictorok vezette szervezetekben. Ezek mindegyike veszélyes elfajzásnak tekinti a Pokolimádókat. Az észak-afrikai muszlim fundamentalisták megkísérelték kiirtani az ottani Pokolimádókat.

### Pokolimádó

A tipikus Pokolimádó 15-25 év között európai vagy amerikai férfi. Bármilyen szociális háttere lehet, de általában kevés kapcsolata volt apjával és nehéz gyermekkort élt át. Tinédzserként lett Pokolimádó, és számos államot bejárt a szektájával. Megfosztották jogai gyakorlásától, és több államban körözik. Legalább egyszer már gyilkolt, és teljesen könyörtelen.

---

MOZ	2k10 (11)	EGÓ	2k10 (11)
ERŐ	10+1k10 (15)	KAR	2k10 (11)
EG	10+1k10 (15)	ÉRZ	2k10 (11)
MEG	2k10 (11)	MŰV	1k10 (5)

---

**Mozgás:** 5 m / kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +2

**Sebtűrés:**

- 4 karcolás = 1 könnyű seb
- 3 könnyű seb = 1 súlyos seb
- 3 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 105**Kiegyensúlyozottság:** -25-5k10 (-52)

**Sötét titkok:** (bármelyik a következőkből) Családi titok, Okkult élmény, Bűn áldozata, Bűnös, Paktum Astaroth-tal vagy halálangyallal.

**Előnyök:** nincsenek**Hátrányok pontértéke:** 10+5d10 (35)

**Képzettségek:** Automata fegyverek 11, Pisztoly 11, Tőr 15, Zúzófegyver 15, Korbácsok és láncok 15, Fegyvertelen harc 15, Elsősegély 11, Autószerelés 11, Nyelv: egy vagy két plusz nyelv 11, Betörés 11, Vezetés (autó és motor) 15

**Támadás:** fegyver szerint**Megjelenők száma:** 5k10 (27)

## Páholyok

A "páholyok" a diszkrétebb sátánista szekták összefoglaló neve. Tevékenységük fekete mágiát, hatalmi intrikákat és a Kárhozottak Légiói számára folytatott kémtevékenységet foglalja magába. Bizonyos páholyok olyan cégeket irányítanak, amik a fegyver- és drogsempészet fedőszerveként működnek. Mások törvényesebb üzleti tevékenységeket fedeznek, amiket Astaroth irányítani akar.

A páholyok tagjai ritkán válnak valamilyen ügy fanatikusaivá. Céljaik sokkal inkább egoisták. Személyes hatalmat és vagyont akarnak, amit Astaroth szolgálatában vélnek megszerezni. Tudatában vannak annak, hogy a Sötétség Hercegének dolgoznak, és az ideológiájuk is fejlettebb, mint a Pokolimádóké. Számos páholytag varázsló, és a Pokolimádók által gyakorolt primitív erőszak kultusz itt csak elvéve bukkan fel.

Minden páholyoknak 10-300 tagja van, néha kisebb sejtekbe szétosztva. A páholyt egy Thanathieracha vezeti, aki egy demogorgonnak felel. Minden demogorgon egy nagyobb területért, általában egy teljes országért felelős. A különböző páholyok keveset tudnak egymásról.

100-150 demogorgon létezik, elszórva a világban. Mindannyian nagyhatalmú mágusok, razidok, nephariták vagy halálangyalok avatárjai. Végző fokon Astarothnak felelnek.

A páholyok legtöbb tagja jómódú, köztisztviselőként álló polgár. A páholyok nem fogadnak be olyan tagokat, aki nem lehet hasznukra.

Kiterjedt erőforrásaik vannak. Egy páholy a világon bárhová elküldheti tagjait, képes verőlegényeket szerezni, hogy elbánjon az ellenfelekkel, és befolyásolhatja az igazságszolgáltatást, hogy az ellenségeket súlyos bűnökkel vádolja. A rendőrségi és jogi kapcsolataik lehetővé teszik, hogy bűnjeleket gyártsanak,

megvesztegessék vagy megfenyegessék az esküdteket, így befolyásolhassák a tárgyalásokat. Ha a páholy komoly veszélyben van, a demogorgonhoz fordulhat segítségért. Ha a demogorgon közbenjár, még komolyabb erőforrások kerülnek bevetésre, beleértve katonaiakat is.

Páholyok az egész világon léteznek, de nagy részük nyugaton és Délkelet-Ázsiában található. Afrikában és Észak-Ázsiában kevés létezik. Az arab világban szintén kevés sikerük van.

A páholyok gyakran ártalmatlan titkos társaságoknak, exkluzív kluboknak álcázzák magukat. Tevékenységük modern irodákban folyik, adminisztratív személyzettel, pontos könyveléssel, stb.

A páholyok tagjai titkos kézfogások és jelek segítségével ismerik fel egymást. Sosem viselnek látható jeleket. A páholyok előnyben részesítik a színpadok mögötti, háttérben folytatott tevékenységet. Csak végső esetben fordulnak az erőszakhoz, akkor is úgy, hogy azt nem lehet hozzájuk visszavezetni. Pizskos munkájukat leggyakrabban a Pokolimádók vagy más bandák felbérével intézik el.

A páholyok közeli kapcsolatban állnak nem-emberi lényekkel. Számos tag halálángyal. Nefariták és razidok rendszeresen vesznek részt a találkozókön, és halálangyalok avatárjai felügyelik a tevékenységeket. A páholyok Infernóból tudnak lényeket idézni ellenfeleik megfélemlítésére.

A páholyok minden tevékenysége szigorúan titkos. Bonyolult biztonsági eljárások szavatolják, hogy semmilyen kompromittáló tény nem kerülhet elő a páholy tevékenységéről. Hatalmas anyagi és politikai erőforrásaiknak köszönhetően a legveszélyesebb helyzetekből is képesek megmenteni tagjaikat. Angolnákhöz hasonlóan csúsznak ki a legszorosabb jogi csapdákból is.

A páholyoknak vannak kapcsolatai a Pokolimádókkal, akiket egyszerű feladatokra használnak, és a Kárhozottak Légióival, akikkel együttműködnek. Más hatalmi csoportokkal és okkult társaságokkal is kapcsolatban állnak.

Az arkónok saját ügynökeikkel keresztül szeretnének behatolni ezekbe a szektákba és megsemmisíteni őket. A katolikus egyház sok időt és munkát szánt arra, hogy a páholyok és ágazataik tevékenységét felderítse és megsemmisítse.

### Demogorgon

#### James Hammond Buchanan III

James Buchanan a közép-keleti tengerpart (ideértve Washington DC-t is) Demogorgonja. A közeli Virginiában lakik Charlottesville-ben, ami egy szép kisváros. Buchanan sebész, a Virginiai Egyetemen professzor és a Látogatók Tanácsának, amely az egyetem irányító testülete, köztisztviselőként álló tagja. Harminc évében került kapcsolatba a sátánistákkal, és gyorsan emelkedett a ranglétrán. 1991-ben nevezték ki Washington demogorgonjává.

James magas, energikus, izmos férfi, aki a hatvanas éveiben jár. Haja fehér, vastag szálú, sasorrú arca hatalmat és megbízhatóságot sugároz. Hátán egy nagy, spirálformájú sebhely látható, aminek közepén egy mély, sosem gyógyuló seb van, amiből állandóan genny és fekete folyadékok szivárognak. Ezt a fizikai torzulást James alacsony kiegyensúlyozottsága okozta.



A tisztesség álarca mögött James Buchanan egy szörnyeteg. A páholyokban töltött ideje előtt hideg, hatékony személy volt, aki kötelességeit pontosan végezte és sosem hagyta, hogy a benne lévő sötétséget észrevegyék. Amikor belépett a páholyba, valami eltört benne, és a pusztításvágy hulláma jelent meg. Hamarosan elhíresült az USA keleti részének sátánistái között kegyetlensége és érzéketlensége miatt.

Amikor Washington DC páholyának thanathierarc-hája lett, Gamalielnek áldozta feleségét és lányát.

Buchanan megmaradt gyermeke, James ("Buck") Hammond Buchanan IV, a Virginia Egyetem harmadéves hallgatója. Buck apja nyomdokaiba lép a sátánisták között. Egy népszerű szervezet tagjaként befolyásos emberek gyermekeit nyeri meg a páholy számára. Amikor demogorgonná nevezték ki, az idősebb Buchanan a környékbeli egyetemek tizenöt diákját áldozta fel véres rituálékban, amikben Buck segédkezett neki.

MOZ	9	EGÓ	32
ERŐ	10	KAR	15
EG	26	ÉRZ	8
MEG	9	MŰV	19

**Magasság:** 187 cm

**Súly:** 75 kg

**Mozgás:** 4 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +0

**Sebtűrés:**

7 karcolás = 1 könnyű seb

6 könnyű seb = 1 súlyos seb

4 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 160

**Kiegyensúlyozottság:** -80

**Sötét titkok:** Bűnös, Paktum halálangyalokkal és Astarothtal.

**Előnyök:** Jó hírnév, Befolyásos barátok, Mágikus érzék.

**Hátrányok:** Fanatizmus, Mentális elfojtás: érzések és pozitív emlékek, Kapzsiság, Intolerancia, Egoizmus, Kényszeresség: mások bántása

**Képzettségek:** Pisztoly 15, Korbácsok és láncok 20, Számítógép 15, Mérgek és drogok 25, Információszerezés 20, Okkultizmus 25, Angol 15, Német 15, Francia 15, A világ embere 20, Diplomácia 15, Etikett 15, Vallatás 20, Kapcsolathálózat: orvosok 15, Kapcsolatok: sátánisták 20, Szónoklás 15, Orvostudomány 20, Anatómia 20, Sebészet 15, Toxikológia 15, Természettudomány 15, Biológia 15, Kémia 15

**Támadás:** fegyver szerint

**Mágia:** Halál tana 40 (Halállátás 30, Halál befolyásolása 30, Halállény idézése 30, Halállény megkötése 30, Halállény elűzése 30, Halállény kiűzése 15, Pokoljárás 25, Testcsere 25, Élet meghosszabbítása 25, Vudu szertartás 20, Más testének elrothasztása 20)

**Otthon:** Charlottesville, Virginia

## A Labirintus Őrzői

A Labirintus Őrzői egy széleskörben elterjedt szekta, ami Őt, Aki Odalent Vár, az Achlys kapuit őrző lény tiszteletére alapul. A szekta a labirintushoz kötődik, a minden város alatt létező, hatalmas alagútrendszerekhez, amik egymásba folynak, ha elég mélyre merészkedsz. A szekta tagjainak célja, hogy eljussanak Achlys kapuin túlra, a káosz előtt létezett ősi ürességbe.

A szekta legkiemelkedőbb tagjai évekig tartó megtisztulás után ereszkednek alá a Ktonor városában lévő kapun. Ez az Alsóbb Labirintus bejárata. Azok, akik átjutnak ezen, eljutnak a kapuig, ahol Aki Odalent Vár él. Ha ez az istenség úgy akarja, átengedi őket az Achlysba nyíló kapun oda, ahol minden élet és anyag megszűnik. Az Őrzők azt vallják, hogy az Achlysba való belépés nem megsemmisülés, hanem az isteni Egésszel való áldásos egyesülés.

A Labirintus Őrzői kisebb szekták százaiként léteznek a világ nagyvárosaiban. Csak olyan városok-

ban található meg, amiknek egymilliónál több lakosa van. Több hasonló szekta is létezhet egy városban anélkül, hogy tudnának egymásról. Alagsorokban és egyéb földalatti helyeken találkoznak, ahol olyan szertartásokat űznek, amik közelebb viszik őket Hozzá, Aki Odalent Vár. A szekták spontán módon, olyanokból alakulnak, akiknek Ő, Aki Odalent Vár megjelent álmában. A szertartások változók: ezoterikus, csak meditáló csoportoktól a véres áldozatokig minden forma létezik. Az álmok és látomások természete befolyásolja a kultikus csoportok alakját.

Ezek mögött az ágak mögött húzódnak meg a Labirintus igazi Őrzői, a mozgalom vezetői. Ők a mély alagutakban és termekben élnek, ahol minden város összeolvad, Ktonor földalatti városában. Ha egy helyi csoport megfelelő méretűre nőtt, ezek a vezetők felkeresik, és elmagyarázzák a tagoknak, hogy nincsenek egyedül, valójában több százezer szektatársuk van világszerte.

A legkiválóbb tagokat magukkal viszik és az Őrzők soraiba fogadják, olyan szertartások során, amiknek részeként megvakítják őket. Egy beavatott Őrző sosem hagyja el a labirintust és megveti a fényt.

Mivel ezeket a szektákat olyanok hozták létre, akiket Ő, Aki Odalent Vár közvetlenül magához idézett, a társadalmi hátterük változó. Léteznek csoportok a társadalom felsőbb rétegeiben, de a legtöbb tag a szegények, kizsákmányoltak közül való, akik a metróalagutakban és nyomornegyedekben élnek.

A kultusz erőforrásai a tagok számától és társadalmi helyzetétől függenek. A Ktonorral kapcsolatban álló csoportok onnan kérhetnek segítséget. A földalatti Őrzők keveset tudnak a felszínen zajló eseményekről, és a felszíni kultistákra hagyatkoznak kapcsolat gyanánt.

A szekta az összes olyan városban létezik, ami kapcsolódik a labirintushoz, azaz egymilliónál több lakosa van.

A kultisták földalatti szentélyekben gyülekeznek, amik a újradekorált óvóhelytől kezdve a katakombákban és csatornákon át a tagok háza alá épített templomokig bárhol lehetnek. Minden ilyen szentélyt alagutak kapcsolnak a mélyebben fekvő labirintushoz.

Ktonorban az Őrzőket beteges, szürkés bőrszínűkről, szürke szövetszálakról és üres szemüregükről lehet felismerni. A szekta egyszerű tagjai nem viselnek speciális jelvényeket. Más hívőkkel olyan kódmondatokkal lépnek kapcsolatba, mint például "Achlyson túl semmi sincs" vagy "Igazság a sötétségből". A szertartásokon néha speciális öltözetet viselnek, de ez csoportonként változik.

A Labirintus Őrzői fanatikusok, de nem hajlanak a szükségtelen erőszakra. Szerintük a labirintus titkain kívül minden egyéb másodlagos, és megvetik a fenti

világ "tudatlan" lakóit. Ha úgy gondolják, hogy szükséges, akkor erőszakhoz folyamodnak.

Az Őrzők vezetői egy speciális mágiaformát ismernek, aminek segítségével képesek az alvilág olyan teremtményeit uralni, mint például a lárvákat, az éjszaka gyermekeit, a psilositákat, a cairathokat és még az eredetileg ide tartozó razidokat is. Megidézhetnek ilyen lényeket, hogy harcoljanak mellettük. A szektának nincs kapcsolata olyan nem-emberi lényekkel, amik a föld fölött élnek.

A labirintus őrzői nagyon titkolózó szekta, ami sosem árul el semmit tevékenységéről a "felvilágiaknak", ahogy a beavatatlanokat nevezik.

A szektáknak van kapcsolata más, föld alatt élő csoportokkal, főleg örültekkel. Nincsenek állandó ellenségeik, de mindenkit megtámadnak, aki veszélyezteteti tevékenységüket.

### Daniel Boughlin

Daniel Boughlint kilencéves korában idézte magához Ő, Aki Odalent Vár. Annak a lakóháznak a pincéjében játszott éppen, amiben a szülei laktak, amikor egy sötétben nyíló szem jelent meg előtte. A szem utasította, hogy gyűjtse össze a barátait és alapítson egy templomot az épület alatti raktárhelyiségekben. Daniel megtette, amire utasították. Összeszedte néhány játszótársát, és titokban hűséget esküdtek Neki, Aki Odalent Vár.

Ezután Daniel álmában azt a parancsot kapta, hogy fogjon el egy alkoholistát azok közül, akik a pincében szoktak aludni, és vigye a templomba. Ott majd megidézük az alvilág őreit és áldozatot mutatnak be. A játszótársai azt hitték, az egész csak tréfa, de amikor a betonpadló széthasadt és az éjszaka tíz gyermeke jött el az áldozatért, rádöbbenek, hogy ez véresen komoly. Az alkoholistát eltűnt a sötétségben, és soha nem került elő.

Daniel Boughlin és barátai felnőttek és addig bővítették a szektát, amíg az 30 tagot nem számlált. Ekkor egy Őrző érkezett Ktonorból, és beszélt nekik a többi hasonló szektáról. Danielt magával vitte Ktonorba, ahol átesett a beavatáson és teljes jogú Őrző lett. Azóta sosem hagyta el az alvilágot, bár néha meglátogatja barátait a Manchester alatti templomban.

Daniel Boughlin alacsony és vékony. Bőre sápadt, hullafehér, szemei vakok. Vékony, szürke fátlyakat visel, amik alig rejtik el a testét.

---

MOZ	2	EGÓ	28
ERŐ	12	KAR	9
EG	26	ÉRZ	15
MEG	7	MŰV	9

---

Magasság: 165 cm

Súly: 55 kg

**Érzékek:** Vak. A sötétben egyfajta radarérzéssel tájékozódik. Egyebekben normál emberi.

**Mozgás:** 6 m/kör

**Cselekedetek:** 2

**Kezdeményezés:** +0

**Sebzésbónusz:** +1

**Sebtűrés:**

7 karcolás = 1 könnyű seb

6 könnyű seb = 1 súlyos seb

4 súlyos seb = 1 halálos seb

**Kitartás:** 160

**Kiegyensúlyozottság:** -60

**Sötét titkok:** Paktum Vele, Aki Odalent Vár, Bűnös

**Előnyök:** Mágikus érzék

**Hátrányok:** Fanatizmus, Fóbia: fény, Mentális elfojtás: az alvilág előtti élet, Intolerancia, Rémálmok: víziók Róla, Aki Odalent Vár, Kényszeresség: szertartásokat kell bemutatnia Neki, Aki Odalent Vár

**Képzettségek:** Lopózás 12, Tőr 15, Kard 15, Fegyvertelen harc 12, Rejtőzés 20

**Támadás:** Katanát és tört hord.

**Mágia:** Speciális kultista mágia, amivel megidézhet, megköthet és elűzhet psilositákat, cairathokat, lárvákat és az éjszaka gyermekeit. Tudásszint 30, képzettség szint 25.

**Otthon:** Ktonor

**“A jövő múltjának sötétségéből,**

**a mágus úgy szeretné ...**

**ha lenne egy lehetősége kilátni**

**két világ közül ...**

**Tűz, jöjj velem!”**

**–A félkarú férfi**

***Twin Peaks***





# AZ Ébredés

**K**ora tavasz volt. Az első fecskék a tetők fölött cikáztak: nem tudom, bány év telt el, amióta visszavonultam a felhőkarcoló tetején lévő "lakosztályba". Húsz, talán harminc. Az épület északi oldaláról figyeltem a napkeltét. Nyugtalanul aludtam, álmaimban gonosz árnyak kísértettek.

*Abogy a nap a tetők fölé emelkedett, valami történt. Árnyék borult a napkorongra, a tiszta égbolt elsötétült. Szörnyű előérzetem támadt, és gyorsan visszatértem a kunyhómba a tetőn. A hó ropogott a lábam alatt, a hideg százszor rosszabbnak érződött, mint amilyennek egy kora tavaszi reggelen kellett volna lennie. Lélegzetem meglátszott a levegőben.*

*A távolban a kunyhóra mintha árnyék borult volna. A napsugarak valahogy elkerültek. Az ajtó résnyire nyitva állt. A szemem meglátta a tető szélén lévő tűzlétrához vezető utat. Senki sem járt arra, amióta leesett a hó. Most azonban nagy, nem emberi lábnyomok vezettek a kunyhóhoz.*

*Jeges hideg áradt szét a testemben. A fejem lebetetlenné hitt gondolatokkal telt meg. Gonosz, baraggal és lealacsonyítással átszótt gondolatokkal. Abogyt közeledtem az ajtóhoz,*



mit Ébredésnek hívunk, az evilági kötelekektől való megszabadulás, az ember isteni mivoltának visszanyerése.

Minden vallás célja a létezésére, de mindegyikük számára megfoghatatlan volt. Amikor a buddhizmus a Nirvánáról, a hinduizmus a Brahmával való egyesülésről beszél, nem az Ébredést írják le, hanem azt az utolsó és legnehezebb szakaszt a létezésnek, ami közvetlenül megelőzi az Ébredést és a szabadulást. Az Ébredéskor nem egyesülsz valami nagyobbval és nem veszíted el önmagad, hanem azzá az istenné válsz, ami minden emberben létezik.

Egy felébredt személynek a képzeletünket felülmúló hatalma van, és képes úgy látni a világot, amilyen az valójában. Azonban nagyon kevesen érték ezt el.

Két eltérő út vezet a Felébredéshez. Az egyik feltétele, hogy olyan mértékben elfogadd az állati, testi természetet, hogy képes leszel áttörni az illúziókon és megpillantani az igazságot. Ehhez -500 alá kell csökkenteni a lelki egyensúlyodat. Ez a sötét út. A másik módszerrel teljesen a mentális, lelki edzésnek szenteled magad, elutasítva a testedet, és +500 fölé növeled a lelki egyensúlyodat. Ez a világos út.

A játékos karakterek számára az Ébredés nehezen elérhető. Már +/- 100 körüli lelki egyensúlynál is nagyon nehéz kijátszani a karaktereket. Lehetnek kivételek, de az Ébredésre vonatkozó szabályok főleg NJK-k számára vannak. A Felébredtek kitűnő mellékszereplők, akik segítik vagy a saját céljaikra használják a karaktereket. A tapasztalt, megfontolt játékosok kipróbálhatják az extrém lelki egyensúlyú karakterekkel való játékot, egészen végig az Ébredésig, de ezt általában nem ajánljuk.

## **Megváltoztatott kiegyensúlyozottság**

Az Ébredés egyetlen módja a szélsőséges kiegyensúlyozottság elérése. Ezt számos módon lehet elérni. Az egyensúlyt előnyök és hátrányok felvételével is

*az lassan kitérült. Bent sűrű sötétség volt. Élő sötétség. Érzékelte a jelenlételemet és egy árnyékkézet nyújtott felém. Tudtam, biztosan tudtam, hogy nemcsak az életem, de a lelkem is veszélyben volt. Minden, ami voltam, itt és most megszűnbetett volna létezni. Megperdültem és robantam a tűzlétra felé, abogyt csak bírtam.*

*Most már tudom, hogy a saját megváltásom elől futottam. De mindennek el kell múlnia. Akkor a menekülés volt az egyetlen lehetőség.*

lehet változtatni. A Játékmester dönti el, hogy mikor és kinek volt olyan élménye, ami egy új hátrányt vagy előnyt indokolhat. Az előnyök tapasztalati pontokba kerülnek. Még amikor a karakter valamilyen megtörtént esemény miatt kap egy előnyt, akkor is rá kell költeni a tapasztalati pontokat.

Az egyensúly akkor is változhat, ha előnyök vagy hátrányok tűnnek el. Amikor egy hátrány eltűnik, az egyensúly annyival nő, amennyi ponttal a hátrány eddig csökkentette. Egy előny eltűnésekor fordított a helyzet. Tapasztalati pontokkal fokozatosan le lehet vásárolni a hátrányokat, így emelve a kiegyensúlyozottságot. Az előnyöket ugyanígy lehet eltüntetni.

Minél távolabb van a kiegyensúlyozottság a nullától, annál nehezebb változtatni. -100 alatt két pontba kerül a csökkentése, négy pontba a növelése, +100 fölött fordított a helyzet. -200 alatt három pontért csökkented és hatért növeled. Ennek megfelelően, három pontért növeled vagy hatért csökkented +200 fölött. -300 után négy pontért csökkented, nyolcért növeled, -400 alatt ötért csökkented és tízért növeled. A pozitív oldalon ellenkező előjellel, de ugyanígy működik a változtatás.

A halálkor a kiegyensúlyozottság általában visszaáll nullára. Vannak olyan szertartások, amik ezt megakadályozzák, és lehetővé teszik, hogy a legutóbbi élethezből valamennyit megőrizz. A hinduk sokat kísérleteztek mágikus szertartásokkal, hogy megőrizzék a kiegyensúlyozottságot az újjászületéskor.

## **Az Árnyék**

Az érzéketlenségnek, ami a szélsőséges kiegyensúlyozottságokat olyan nehezen elérhetővé teszi, van egy további mellékhatása is, a változtatás megnehezítése mellett. Az egyensúlyi szinttől való félelmed fizikai alakot ölt az Árnyékként, az ikerlelkédként. Az Árnyék egy tükörkép, ami minden emberben kialakul, aki eléri a +/-100-as lelki egyensúlyt. A világos úton járók Árnyéka sötét, a sötét úton járóké világos.

Az Árnyék emlékeztető, hogy egy oldaladat túlzásba viszed. Valójában a tudatalattid, ami megpróbál teljes személlyé válni, de kudarcra van ítélve, mert még mindig feketén-fehéren látod a valóságot.

Az Árnyék fizikai lény, ami úgy néz ki, mint te, de a belőled hiányzó vonások hangsúlyozottan vannak benne jelen. Ha a kiegyensúlyozottságod alacsony, Árnyékod fényes, angyali lény, harmóniával teli. Ha egyensúlyod magas, az Árnyék groteszk, torz képmásod. Ha a kiegyensúlyozottságod +140, az Árnyékodé -140. Rendelkezik minden tulajdonsággal és képzettséggeddel.

+/-100-as lelki egyensúlynál jelenik meg az Árnyék, és kezd kísérteni. Mindig emlékeztet arra, hogy amit teszel, az szélsőséges, és létezik a személyiségednek egy másik oldala is, amit elfojtasz.

+/-250-nél kezdődik a szembenállás. Az árnyék minden rendelkezésére álló eszközzel megpróbál megakadályozni abban, hogy magasabbra emelkedj vagy mélyebbre süllyedj. Bármeddig elmegy, hogy meggyőzzön a visszafordulás szükségéről. Hosszú küzdelemben bonyolódasz az árnyékoddal, aminek csak az Ébredés elérése vet véget.

## A sötét út

A sötét út fizikai és agresszív. Eltávolít másoktól és az összes társadalmi kötöttségtől. Azokon az alapvető ösztönökön és érzéseken alapul, amik már azelőtt is léteztek, hogy kialakult volna a személyiséged vagy megtanultál volna beszélni. Fokozatosan eltávolodsz az emberi kapcsolatoktól. Ez történik alacsony lelki egyensúlynál:

- 25 Nem tudsz úgy átmenni egy pszichológiai vizsgálaton, hogy "abnormálisnak" ne nyilvánítanának. Lehet mágikus érzéked.
- 50 Nem tudsz úgy átmenni egy pszichológiai vizsgálaton, hogy "elmebetegnek" ne nyilvánítanának. Sokk esetén a tér- vagy időérzéked torzulhat és a kivetítés veszélye is fennáll.
- 75 Lehetnek korlátozásaid. Sokk esetén fizikai torzulásokat szenvedhetsz el. Képtelenné válsz mély érzelmi kapcsolatok fenntartására és azonnal megszakítasz minden olyan viszonyt, ami túl személyessé válik. Sokk esetén fennáll a kivetítés veszélye. Elkerülsz a +75-ös vagy magasabb kiegyensúlyozottságú embereket.
- 100 Az előnyeid minden -100 alatti pontért eggyel csökkennek. Teljesen elveszted az uralmat a hátrányaid fölött. Az Árnyékod kísérteni kezd. Maradandó

fizikai torzulásaid alakulnak ki. Elkerülsz a +100-as vagy magasabb lelki egyensúlyú embereket.

- 150 Maradandóan skizofrén. A -40 és -100 között kiegyensúlyozottságú embereket lenyűgözöd. Képes vagy megváltoztatni a tér- és időérzékelésedet.
- 200 A hátrányaid fertőzővé válnak. A környékeden lévő negatív egyensúlyúak elszenvedik a te hátrányaidat negyedannyi pontért, mint te.
- 250 Szembenézel az Árnyékoddal és hosszú csata kezdődik. A kifinomultabb hátrányok, mint a Mohóság vagy a Szerencsejátékos nem érvényesülnek többé rád. Éhség, düh, félelem és szexuális vágy vezérel. A fizikai alakod eltorzul, többé nem nézel ki embernek.
- 300 Javul az uralmad az idő- és térérzékelésed fölött. Közelítesz a káoszhoz. A távolból is képes vagy érzékelni a gonoszt, fájdalmat és félelmet, továbbá vonzanak azok a helyek, ahol negatív érzések koncentrálnak.
- 400 Teljes az uralmad a tér- és időérzékelésed fölött, képes vagy teleportálni magad, növelni vagy csökkenteni a távolságokat, és utazni az időben. Belépsz a káoszba és a foglyul esést kockáztatod.
- 500 Eggyéválsz Árnyékoddal és eléred a Felébredést.

## A világos út

A világos út elemzésre, tudásra és irányításra összpontosít. Abból a feltevésből indul ki, miszerint a világ egy rendezett, megérthető hely és a tudatod képes mindennek a mélyére hatolni és megérteni az univerzum egészét. Fokozatosan uralmad alá vonod érzéseidet és vágyaidat, addig elemelve és alakítva őket, amíg megtörik a hatalmuk fölötted. A szociális kapcsolatok és a más emberekkel meglévő viszonyok fontossá válnak. Mindenáron kerülöd a konfliktust és harmóniára törekszel. Ez történik magas kiegyensúlyozottság esetén:

- +25 Lehet mágikus érzéked.
- +50 Természetes empátiád van, az emberek biztonságban érzik magukat melletted. Elkerülsz a -75-ös vagy alacsonyabb lelki egyensúlyú embereket.
- +75 Nem tudsz úgy átmenni egy pszichológiai vizsgálaton, hogy "elmebetegnek"

ne nyilvánítanak. Senki nem szállhat meg, akinek -250 fölötti a lelki egyensúlya. Tér- és időérzékelésed torzulhat. Mindenki, akinek -100-as vagy magasabb negatív kiegyensúlyozottsága van, kerül téged.

- +100 Automatikusan megkapod a Testérzék előnyt. Bármikor bekövetkezhet megváltozott tér- vagy időérzékelés. A -200-nál nem alacsonyabb kiegyensúlyozottságú emberek kerülnek. 100 fölött a hátrányaid gyengülnek, minden pontnyi egyensúlyért egy ponttal csökkennek. Csak szélsőséges önvédelem esetén vagy képes erőt használni. Helyzettől függetlenül képtelen vagy agressziót érezni. Az Árnyékod kísérteni kezd.
- +150 Az érzékelésed mindig kiélesedett. Képes vagy befolyásolni a tér- és időérzékelésedet. A +40 és +100 közötti kiegyensúlyozottságú embereket lenyűgözöd.
- +200 Az előnyök fertőzőek lesznek. Környezetekben minden pozitív lelki egyensúlyú ember negyedannyi pontért megkapja az előnyeidet. Elveszted a durvább érzéseidet, többé nem érzel félelmet, örömet, dühöt vagy szexuális vágyat.
- +250 Az Árnyékod elleni harcod hosszú, kemény csatává válik. Többé nem szükséges innod, enned vagy aludnod. Vékonyabb és "átlátszó" leszel.
- +300 Javul a képességed a tér és idő befolyásolására. Többé nincsenek fizikai vagy érzelmi szükségleteid. Többé nem érzel vágyat, hogy elérj valamit, és a tökéletes békét keresed, távol a diszharmonikus emberektől.
- +400 Képes vagy teleportálni, csökkenteni vagy növelni a távolságokat, és befolyásolni az idő múlását. Közeledsz a Nirvánához, és befelé forduló, békés elmeállapotba kerülsz, ahol a saját gondolataidon való meditálással vagy elfoglalva. Komoly a veszélye annak, hogy csapdába esel ebben az állapotban.
- +500 Egygyévsz az Árnyékoddal és Felébredsz.

## Káosz és Nirvána

A Káosz és a Nirvána az utolsó lépések a Felébredés előtt. Amikor eléred valamelyik ilyen állapotot, úgy érzed, mintha egyesültél volna valami nálad nagyobb, vagy egy, a tiednél hatalmasabb elme részévé váltál volna. Ezt nevezheted a teljes megsemmisülésnek vagy a kozmikus rendnek. Ez az érzés azonban csalóka és csábító, könnyű csapdába esni a káoszban vagy a Nirvánában. Ahhoz, hogy továbbhaladhass az Ébredés felé, egy kívülről jövő impulzus kell, ami a megfelelő irányba hat. Ez érkezik egy másik személytől, egy Felébredt embertől vagy valamilyen más lénytől. Enélkül ott ragadsz.

## Az Ébredés

Azok, akik felébrednek, képesek a teljes valóságot látni; Metropoliszt, Infernót, az álmvilágokat, és más, rendes esetben az emberi látáson túli világokat. Megszabadulsz a haláltól és többé nem veszed el emlékeidet, amikor a test meghal. A tested Astaroth legionáriusainak testéhez hasonlóan regenerálódik. Ha a tested teljesen megsemmisül, csecsemőként újjászületsz, és egy éven belül visszanyered az emlékeidet. Az újjászületett test meg fog egyezni a régi testeddel, ugyanazokat a képességeket, erőket és képzettségeket fogod birtokolni.

Felébredt személyként a mágusokhoz hasonlóan, de bármiféle szertartások vagy varázslatok nélkül tudod manipulálni az anyagot és a dimenziókat. Minden Mágikus Tan mestere leszel anélkül, hogy inkantációkra vagy egyéb segédeszközökre lenne szükséged. A "varázslatok" használata nem kerül időbe és nem veszítesz Kimerültséget sem. Képes vagy varázslatokat tanulni a Valóság Tanából, ami nemcsak az illúziókat, hanem magát a valóságot befolyásolja. Ez azonban nem automatikus, hanem egy megtanulható képzettség.

Ezekben a szabályokban nincs leírva a Valóság Tana. Olyan rituálék tartoznak bele, amik az igazi valóságot változtatják meg és még az eredetileg emberek lakta világokon túlra is képes vagy bepillantani segítségükkel. A tér és idő kevés jelentőséggel bír számodra, pusztán akarattal képes vagy mindkettőben utazni.

Felébredtként visszanyered teljes erődöt. Minden tulajdonságod tízszeresére nő.

Az előnyök, hátrányok, korlátozások, különleges képességek és fizikai torzulások eltűnnek. Többé nincs kiegyensúlyozottságod, és bármi történhet, nem kapsz sokkot.

# Nemjátékos karakterek és lények

**E**zekben a szabályokban minden lény olyan formátumban van leírva, ami megkönnyíti közvetlen használatukat a játékban. Amikor új lényeket alkotsz a kalandjaidhoz, azt ajánljuk, hogy használd ugyanezt a formátumot.

Kezdetnek határozd meg a lény tulajdonságértékeit. A másodlagos információkat ezek alapján dönts el. A lény nem igazán lesz elképzelhető, ha például alacsony MOZ-a van, de sok cselekedete. Az ilyen dolgok ugyan lehetségesek, de jó magyarázat szükséges hozzá.

Amikor lényeket vagy NJK-kat alkotsz, nem feltétlenül kell követned a karakteralkotásnál használatos szabályokat. Egy egyénnek lehetnek az átlagnál magasabb vagy alacsonyabb értékei. Bármilyen, számodra megfelelő értéket megadhatsz.

Ellentétben a játékos karakterrel, itt nem szükséges kiegyensúlyozni az előnyöket, hátrányokat és képzettségeket. Adj a lénynek olyan előnyöket, hátrányokat, korlátozásokat, erőket és képzettségeket, amik szerinted illenek hozzá. A képzettség szintek legyenek hihetőek, ha tekintetbe veszed a lény vagy személy addigi tevékenységét. Ha egy mód van rá, ne vidd a képzettségeket annak a tulajdonságnak az értéke fölé, amihez tartoznak.

**Leírás:** Hogy néz ki a lény? Mit csinál?

**Személyiség:** Ez határozza meg, hogy a lény hogyan reagál a karakterekre.

**Tulajdonságok:** Először add még a kockák számát, amivel egy ilyen típusú lényt véletlenszerűen lehet generálni. Utána zárójelben add meg az átlagértékeket. Ezt felhasználhatod, ha gyorsan szükséged van egy ilyen lényre. Egyedi lények esetében csak a valós érték van feltüntetve.

**Rémületdobás módosítója:** Ez adódik hozzá a karakter Egódobásához, ha egy ijesztő helyzetben találkozik a lényvel. A Játékmaster dönti el, hogy mely helyzetekben szükséges a dobás.

**Magasság:** Milyen magas a lény.

**Hosszúság:** A négy lábú állatokat így is méri.

**Súly:** A lény súlya, kilogrammban.

**Érzékek:** Ez alapvetően emberit feltételez, így esetükben csak azt kell megjegyezni, ha vakok vagy valami különleges érzékkel bírnak. Más lényeknek lehetnek a hőlátáshoz, radarhoz hasonló érzékeik, esetleg csak jobbak vagy rosszabbak az érzékszerveik az emberinél.

**Kommunikáció:** Az alap az emberi beszéd. A lényeknél tüntesd fel, hogy beszéddel, telepátiával, jelekkel vagy valamilyen más módon kommunikálnak.

**Teherbírás:** Ezt kilogrammban add meg, ha van valamilyen speciális jelentősége, egyébként egyenlő a lény Erejével kilogrammokban.

**Mozgás:** Hány métert tud megtenni egy harci körben.

**Cselekedetek:** Az egy harci körben rendelkezésre álló cselekedetek száma, ha nem használ valamilyen különleges fegyvert.

**Kezdeményezés:** Ezt a tulajdonságokból lehet kiszámolni.

**Sebzéshónusz:** Ezt a tulajdonságokból lehet kiszámolni.

**Sebtűrés:** Ez az Egészségen alapul. Néhány lénynek speciális sebtűrése van, mivel testrészei még akkor is élnek, ha a testet darabokra szeggatják. Az isteni lények számos halálos sebet elviselnek, más lényeket pedig egyáltalán nem lehet fizikailag megsebezni.

**Kitartás:** Ez az Egészségen alapul.

**Kiegyensúlyozottság:** Ezzel csak emberek rendelkeznek. Egy emberi kategóriának megadhatsz egy dobáskódot és egy átlagértéket, hogy gyorsan alkothass NJK-kat.

**Természetes páncél:** Mekkora sebzést fog fel a lény bőre.

**Korlátozások:** Válassz *Az emberiségen túl* korlátozásai közül, vagy alkoss sajátokat. Nem kell a pontértékekkel bíbelődni. Válassz annyit, amennyivel olyanná teheted a lényt, amilyenné akarsz.

**Erők:** Válassz *Az emberiségen túl* erői közül, vagy alkoss sajátokat. Nem kell a pontértékekkel bíbelődni. Válassz annyit, amennyivel olyanná teheted a lényt, amilyenné akarsz.

**Sötét Titkok:** Csak az emberi NJK-k-nál

**Előnyök:** Csak emberi NJK-k. Ha egy embertípust írsz le, adj meg egy átlag pontösszeget. Azután eldöntheted, hogy kinek hány pontnyi előnye van.

**Hátrányok:** Csak emberi NJK-k. Ha egy embertípust írsz le, adj meg egy átlag pontösszeget. Azután eldöntheted, hogy kinek hány pontnyi előnye van.

**Képzettségek:** Válassz szabadon. Nincs szükség a játékos karakterek alkotásánál használt pontrendszerre. Az NJK-k több vagy kevesebb képzettséggel rendelkezhetnek, mint a játékosok a kaland kezdetén. Olyan képzettségeket válassz, amiket az NJK valóban birtokolhat, foglalkozásából és érdeklődéséből fakadóan, és mindegyikhez rendelj hozzá egy megfelelő értéket.

**Támadás:** Ha a lénynek vannak természetes fegyverei (karmok, agyarak, stb.), itt jegyezd fel ezek használati szintjét és sebzését.

**Mágia:** A Mágikus Tanok és a varázslatok szintjei. Új varázslatokat is alkothatsz az NJK-k számára.

**Otthon:** Ahol a lény él vagy ideje legnagyobb részét tölti.

**Élettartam:** Ezt akkor add meg, ha a játék szempontjából fontos, azaz, ha a lénynek kifejezetten rövid vagy hosszú az élete.

**Megjelenők száma:** Add meg a dobáskódot, ami a véletlenszerű találkozásoknál használatos. Add meg a csoportban megjelenők átlagos számát is. Szabadon is dönthetsz, hogy mennyi jelenik meg.

# Kalandok és kampányok

**H**a minden jól megy, a kaland egy jó horrortörténeté válik. A karakterek egy ismerős, biztonságos, normális életből olyan helyzetekbe kerülnek, ahol rémületes és ismeretlen dolgokkal kell szembenézniük. A világuk lassan szétesik, és kiderül, hogy sokkal sötétebb és veszélyesebb, mint hitték. Veszélyben, kiszolgáltatottnak és tehetetlennek érzik magukat – de végül, ha hajsza hóján is, de sikerül megmenekülniük, és visszatérni a hétköznapi világ bizonyos fokára.

Egy kaland általában egy fő cselekményszázból, az ehhez kapcsolódó eseményekből, a Játékmester által leírt helyekből és azokból a személyekből áll, akikkel a karakterek találkoznak. Minden esemény olyan, mint egy könyv fejezete vagy egy film jelenete. A helyszínleírások adják meg a cselekmény helyszínét. Megpróbáljuk leírni a kaland felépítését, hogy megmutassuk, miként áll össze különböző ötletekből.

## A cselekményszál

Ez a történet kerete, a karakterek előtt álló út, ha elveszed az összes mellékes cselekményt és elterelést. Korlátozott számú cselekményszál van, amiket a

végtelenségig lehet variálni a személyek, helyek és részletek változtatásával. Leírunk néhány intrikát és eseményt. Ezek csak durva alapok, amiknek környezetet kell biztosítani és részletesebben kidolgozni ahhoz, hogy működjenek. Ettől függetlenül segítségére lehetnek a kaland megalkotásában. Az irányadók közül néhány összefügg, és összeolvasztható, hogy a kalandban két cselekményszál legyen. Több cselekményszázból pedig teljes szerepjátékbeli kalandsorozatot lehet alkotni.

## Akadályozz meg valami rosszat

A játékos karakterek lehetnek testőrök, akiknek egy gyilkossági kísérletet kell megakadályozni, vagy őrizhetnek egy szent tárgyat, amit egy szekta fanatikus tolvajai el akarnak lopni. Kultistákkal és razidokkal harcolva megpróbálhatják megakadályozni, hogy egy halálangyal testet öltjön a Földön. Megakadályozhatják, hogy egy jövendölés vagy átok beteljesüljön.

A kaland váratlan fordulatot vehet, ha a meggátolni kívánt esemény mégis bekövetkezik, és kiderül róla, hogy csak egy sokkal nagyobb és ördögibb veszély apró része volt csupán. Egy olyan veszélyé, amivel most szembe kell nézniük.

## Megtalálni valakit vagy valamit

Valami elveszett. Egy személy, tárgy vagy akár egy hely eltűnt. Ez a klasszikus detektívtörténet. Egy másik cselekményszállal alakulhat, ha a karakterek megtalálják amit keresnek, és megpróbálják kitalálni, hogy valójában mi is történik körülöttük.

## Bosszú

Egy barátot, családtagot vagy más, közelálló személyt meggyilkoltak vagy bántottak. A karakterek a bűnösöket keresik, hogy bosszút álljanak vagy az igazságszolgáltatás elé vigyék a bűnösöket. Vagy valaki más akar bosszút állni, és a karaktereket csak közvetítőként használja.

A bosszú motívuma más cselekményszállal fejlődhet, ha a karakterek felfedezik, hogy több áll a gyilkosság vagy támadás mögött, mint hitték. Talán az áldozat nem volt olyan ártatlan, mint hitték. A jófiúk rosszakká válhatnak és fordítva. Vagy talán a bűntett csak egy része egy sorozatnak.

## Rejtély megoldása

Egy "ki tette?" történet. Valakit meggyilkoltak. Valamit elloptak. Valaki szörnyű változott. Valaki megvásárolt egy teljes várost, és kilakoltatja az embereket. Élőholtak jelennek meg a semmiből, és rettegést terjesztenek a városban. Valaki üldözi a karaktereket, megpróbál végezni velük, és ők nem értik, miért. Végtelen számú rejtély van. A karakterek megoldhatnak egyet, csak hogy rájöjjenek, a háttérben egy sokkal nagyobb létezik.

## Utazás

Egy utazás maga is lehet cselekményszál, bár valószínűleg melléksztorik szükségesek ahhoz, hogy érdekes legyen. Az illúziókon keresztül, Metropoliszba vagy Infernóba való utazás önmagában is egy kaland lehet.

## Információszerzés

A *bildungsroman* szerepjátékbeli megfelelője. A karakterek fokozatosan egyre többet és többet tudnak meg valamiről, vagy a mi világunkon túli valóságról vagy valamilyen okkult jelenségről. A tudás utáni keresésük során különféle helyzetekben, veszélyek és problémák között kell helytállniuk. Ezek megoldásával többet tudnak meg. Megváltoznak és új ambíciókat fedeznek fel magukban, ahogy a tudásuk nő. Ezt kombináld egy akciódús, de egyszerű cselekményszállal, hogy érdekesebbé tedd.

## Egy szekta felfedése és megállítása

A karakterek tiltott tudásra, féltve őrzött titokra bukkannak, ami egy gonosz szekta birtokában van. Vagy a kultisták csak úgy gondolják, hogy a karakterek túl sokat tudnak. A szektának kiterjedt befolyása van, alattomos ügynökei mindent megtesznek, hogy megállítsák a karaktereket. Egyetlen esély, ha a szektát a hatóságok és a nyilvánosság előtt leleplezik. Be kell

szívárogniuk a szektába, hogy bizonyítékokat gyűjtsenek.

## Megtenni valamit

A karaktereknek meg kell tenniük valamit. A mágikus szertartást időben végre kell hajtani, hogy Menethon visszajusson Metropoliszba és megállíthassa a lictorokat. A karakterek ellenfelei megpróbálják megállítani őket.

## Fuss az életedért

A karakterek halálos veszélyben forognak. Nem-emberi lények vadásznak rájuk. Ismeretlen betegség vagy átok sújtotta őket, ami végez velük, ha nem találnak gyógymódot. Meg kell találniuk a veszély forrását és megsemmisíteni.

Rákényszerülhetnek, hogy másokat – barátokat, rokonokat, stb. – mentsenek meg, akik halálos veszélyben vannak vagy valahol fogságban sínylődnek.

## Motiváció

A cselekményszál nem mindig elegendő magyarázat, hogy a karakterek miért keverednek bele a kalandba. Szükségük van motivációra, valamire, ami cselekvésre kényszeríti őket. Ez lehetőleg természetesen kapcsolódjon a cselekményszálhoz és a történethez. Alább következik néhány motiváció, amiket kombinálhatsz, változtathatsz ízlésed szerint:

- Hamisan vádolva – a karaktereknek rá kell jönniük az igazságra, hogy ne legyenek bűnbakok.
- Megakadályozni valamilyen, a karakterek számára nemkívánatos eseményt.
- Bosszú
- Hűség egy személyhez vagy szervezethez
- Kíváncsiság
- Pénz
- Vallás
- Valakinek szívességgel tartoznak
- Előny vagy hátrány kényszeríti őket, pl. egy lovagias férfi, aki egy nőnek akar segíteni
- Valamilyen kitűzött cél elérése
- Zsarolás

## A Játékos Karakterek találkoznak

Azok számítanak a legjobb kalandoknak, amiben a karakterek személyesen is érintettek. Személyiségükben vagy háttérükben valami arra készíteti őket, hogy részt vegyenek. Ilyen történetek alkotásához a karakteralkotásnál befolyásolnod kell a játékosaidat, hogy kapcsolat legyen a karakterek között. Olyan csoportot kell alkotniuk, ahol a kapcsolatok természetesek és valóságosak. Alább következik néhány ilyen

lehetséges kapcsolatforrás, amiket a karakteralkotásnál vagy a játék kezdetekor egyaránt felhasználhatsz.

Ha nehézséget okoz, hogy a karaktereket egy megmagyarázható módon szervezd csoportba, engeddd, hogy két csapatot alkossanak. Azután valamilyen módon kapcsolod össze a két csoportot.

- Barátok és ismerik egymást.
- Munkatársak vagy olyan emberek, akik a munkájuk során ismerkedtek össze.
- Szomszédok.
- Közös hobbijuk van.
- Rokonok.
- Együtt jártak iskolába.
- Van egy közös barátuk, akinek szüksége van rájuk.
- Jelen voltak, vagy ki voltak téve egy múltbeli eseménynek.
- Közös ellenségeik vannak.
- Egyszerűen egy helyen voltak, amikor valami drasztikus dolog történt, ami együttműködésre kényszerítette őket.

## **A kezdet**

Egy kaland kezdete lehet békés és nyugodt, hogy a karaktereknek legyen esélye megismerni egymást. Vagy egyszerűen beledobhatod őket az események sűrűjébe. Lehet, hogy már a történet előtt is csapatot alkottak, lehet, hogy a kaland során lesznek azzá. Bármelyik is legyen igaz, a kezdet fontos. A karaktereket itt kell meggyőzni, hogy egyazon irányba induljanak, hogy a történet többi része is működhessen. Alább következnek néhány ajánlott kezdés, de természetesen mindegyiket módosítanod kell a saját kalandsorozathoz illesztve.

- Gyilkosság tanúi lesznek, vagy egy barátjukat meggyilkolják.
- Egy barát vagy közeli rokon eltűnik.
- Megbízást kapnak.
- Megtámadják, megátkozzák őket, rejtélyes álmaik vannak, ismeretlen betegség sújtja őket vagy valami más, ami bevonja őket a történetbe.
- A következmények felismerése nélkül belerángatják őket valamibe.
- Találnak egy furcsa tárgyat, találkoznak egy idegenrel vagy egy különös helyen járnak.
- Valaki segítséget kér tőlük.
- Valaki szerint túl sokat tudnak és üldözni kezdi őket.

## **Események**

A szerepjáték folyamán az aktuális események sokszor fontosabbak, mint a háttérben futó történet. A

játék arra koncentrál, ami itt és most történik. Ha egy vagy több jó, drámai helyzet van, az elfeledtethet egy gyengébb sztorit. De mindegy, milyen jó a sztori, ha unalmasak az epizódok. Az alábbi események bármilyen típusú kalandban előfordulhatnak. Módosítsd őket a helyzetnek megfelelően. Néhány esemény nyugodt, mások akciódúsak. A játék érdekesebbé tétele érdekében keverd a gyorsabb és a lassabb eseményeket.

- Rajtaütés
- Megszállás
- Megfigyelés (személy vagy hely)
- Autós üldözés
- Kriminálisvizsgálat egy bűntény helyszínén
- Álmodás
- Halál
- Menekülés az ellenségtől
- Átok
- Fogság
- Foglyok vagy a karakterek vallatása
- Szerelem és csábítás
- Az illúziók szertefoszlása
- Betörés
- Beszivárgás
- Információszerzés archívumokból, stb.
- Szörnyek vagy gyilkosok üldöznek
- Eltérítések
- Kommandós akciók
- Szembenézés az ellenfelekkel
- Mágikus szertartások
- Találkozás új NJK-kal
- Katasztrófák és balesetek
- Utazás
- Szex
- Betegség
- Harc
- Eltévedés

## **Mellékszálak és bonyodalmak**

Egy cselekményszál sose legyen teljesen egyenes. Az túlzottan megkönnyíteni a karaktereknek, hogy kitalálják, mi fog történni. Kellenek mellékszálak, zsákutcák és bonyolító körülmények, amik váratlan eseményeket idéznek elő. Néhány példa:

- Megszállás
- Rossz személyt keresnek
- A személyek eltérő célok és impulzusok között hányódnak



- Hamis információ miatt rossz irányba haladnak
- Az ellenség megtalálja őket
- Szerelmem vagy szenvedély, ami megváltoztatja valakinek a lojalitását
- A csoport szétválík
- Az illúziók szétesnek
- A probléma bonyolultabb lesz, új szinteket fedeznek fel
- Fizikai változások a karaktereken
- Mentális változások a karakterekben
- Új barátok vagy ellenségek szerzése
- Új információra derül fény
- Valaki hazudik
- Kívülállók folynak bele a sztoriba

## A befejezés

Egy túl laza befejezés könnyen egy egyébként jó kaland antiklimaxává válhat. A játékosok általában egy végső szembenézést várnak az ellenséggel, egy izgalmas csatát, amiben a világ megmenekül, vagy a nagy titokra végre fény derül. A kalandok ne fakuljanak el, vagy folytatódjanak a szappanoperákhoz hasonlóan. Legyen egy meggyőző befejezésük. Próbáld a befejezéssel elvarrni a laza szálakat és tartogass ekkorra néhány nagyobb felfedezést.

## Helyek

A kalandokban nagyon fontosak a helyleírások. A környezet adja meg a hangulatot. A horrorsztorik gyakran biztonságos, ismerős környezetben játszódnak, ahol a kényelmes hely valami rettenetessé válik, ahogy a retteget befurakszik. A **Kult** durvább környezetben játszódik. A kalandjaink gyakran nyomornegyedekben, hírhedt intézetekben, steril irodákban, rosszhírű bárokban vagy elhagyott, rozsdásodó gépekkel teli gyárakban kezdődnek. Onnan még messzebb juthatunk a hétköznapi valóságtól, ahol biztonságban érezzük magunkat, egészen az illúziókon túlra. Természetesen létrehozhatunk egy békésebb hátteret is, de nehezebb lesz egy idilli, középosztálybeli környezetet kombinálni a játék háttérvilágával.

Az akció új helyre történő áttétele egy új epizód kezdetekor jó módszer a hangulat megváltoztatására és a változatosságra. Ez nem azt jelenti, hogy a játékosokat világméretű útra kell küldened. Egy város a legtöbb szükséges környezetet képes biztosítani.

Az, hogy mennyire részletesen írod le a helyszínt, attól függ, hogy mennyire akarod használni őket. Egy olyan hely, ahol a karakterek csak áthaladnak, nem lesz túl részletes, akár improvizálhatod is. A hangulatteremtő környezetekhez több figyelem szükséges. Teremthetsz várakozást, ha részletesen

leírsz egy békés, nyugodt környezetet, de furcsaságokat szősz bele, pl. a függönyök mozognak pedig nem fúj a szél, vagy az árnyékok felkúsznak a falra.

Néhány hely esetében nagyon részletes leírás szükséges. Ha számíatsz arra, hogy a karakterek betörnek valahova és átkutatják a helyet, minden kérdésükre tudnod kell a választ. Ha betörésre vagy kommandós akcióra számíthatsz, a legjobb, ha részletesen elkészíted a helyszíneket.

A normális valóságunkon kívüli helyek esetében a leírásod irányítja a játékosok képzeletét. Ha képtelen vagy életszerűen leírni Metropolisz recsegő acél gyalogjáróit, ködös síkatorait és kanyargó tűzletráit, nem várhatod el, hogy a játékosok élethűen beilleszkedjenek a környezetbe.

## NJK-k

Emberek mozgatják előre a történetet. Érdekes NJK-k megmenthetnek egy egyébként unalmas kalandot. A szabály ugyanaz, mint a helyszínek esetében: a fontos szereplőket részletesen kell leírni. A mellékszereplőket és hasonlókat lehet improvizálni is. Az NJK-ról szóló fejezetben található egy sablon a megalkotásukhoz.

Ahhoz, hogy egy személyt érdekessé tegyél, az kell, hogy ne egysíkú legyen. Egy érdekes személynek láthatatlan mélységei és olyan jellemvonásai vannak, amiket a karakterek fokozatosan ismernek meg, ahogy különböző helyzetekben, egyre hosszabb ideje ismerik. Egy sokoldalú személyiség izgalmassá teszi a játékot, mert a karakterek nem lehetnek biztosak abban, hogy mit tesz.

## Kalandsorozatok

A kalandsorozat részeit egy közös téma fűzi össze. A kalandokat különféle módokon lehet összekötni. Lehetnek fejezetek egy nagy, kiterjedt cselekményszálban. Ilyen esetekben egyszerű, ártalmatlan ellenfelekkel teli sztoriktól a bonyolult intrikáig terjednek, amikben a karakterek a csúcspontot félelmetes ellenségekkel néznek szembe. Másik forma a különböző rövid kalandok laza láncolata, amit egy elvontabb téma tart össze, és fokozatosan közelít a kalandsorozat nagy fináléjához.

Ezek közül az előbbit könnyebb használni a **Kult** világában. Ártatlanul kezdődik, a karakterek viszonylag ártalmatlan ellenfelekkel kerülnek szembe, de hamarosan felfedezik az ezek mögött rejtő veszélyesebb ellenfelet. Ennek vizsgálata során egy még sötétebbre és rettenetesebbre bukhatnak. Így akár egy egyszerű, a szomszédságukban történt bandaháborús gyilkosságtól egy világméretű, Infernóból irányított összeesküvésig juthatnak el.

A kalandsorozat részeit többféleképpen illesztheted össze. A legegyszerűbb egyetlen, folyamatos történetet



alkotni, amit a karaktereknek követniük kell. Az első kaland információi alapján következik a kettes, ami a harmashoz vezet, és így tovább.

Egy bonyolultabb, de kifizetődőbb módszer a modulok használata. A kalandsorozatnak pontos kezdete és befejezése van, a kettő közötti kalandokat azonban bármilyen sorrendben le lehet játszani. Az, hogy a kalandsorozat milyen irányt vesz, attól függ, hogy a karakterek mit tesznek. Az elején kapott információk a számos epizód bármelyikéhez vezethetnek. Az, hogy melyikkel kezdenek határozza meg a történet további kibontakozását.

Egy ilyen laza felépítésű játék több improvizációt követel a JM-től, de sokkal nagyobb meglepéssel tölti el a játékosokat, mert így érezhetik, hogy nagyobb befolyást gyakorolnak a történetre.

**“Tucatnyi bíbor forrásból tör fel a húsom.**

**Fájdalom sikolt végig minden egyes**

**idegsejten ...”**

**–Alan Grant/John Wagner**

*Függelék*

**KÖNYV**



# Index

## A

Aaron Greenberg	227	Arzén	133	Chagidiel	188	karakterkészítés	20, 22, 38
Achlys	246	Aspectusok	246	Cián	133	Együttérző	45
Achlytidák	207	Astaroth	186	Citadellák	208	Éhség és szomjúság túrése	125
Acrotidák	209	Asztrológia	58, 169	Coq Rouge	240	Éhség, szomjúság,	
Aetatok	245	Átdobás	122	Corpophagus	212	hideg és hőség	131
Akaratlan médium	40	Átjárók	191, 192, 223	Crustacz	210	Éhség/szomjúság elviselése	45
Aki Odalent Vár	200	Átkok	40	Csábítás	61	Éj gyermeke	78
Akrobatika	56	Átlátni a szenvedélyen	166	Csábító	187	Éjszakai harc	63
Alapképzettségek	50, 54	Átmeneti fizikai		Családi titok	33	Ejtőernyőzés	56
Álcázás	61	elváltozások	91	Csapat	19	Elbaltázott támadási	
Áldozat	153	Átok	33, 40	Csatamezők	193	dobások	104
Alkímia	169	Audio-vizuális eszközök	72	Cselekedet	14	Elektromosság	130
Alkohol	134	Autók	144	Cselekedetek	29, 101	Elektronika	58
Álmodás művészete	160, 221	Autólista	145	Cselekményszál	262	Élet meghosszabbítása	165
Álmok	161	Automata fegyverek	98	Csillagok foglya	81	Életszínvonal	64
Álmok és valóság	223	Automata tüzelés	98	Csípőből lövés	103	Elfeledett	41
Álmok megváltoztatása	221	Automatikus siker	52	Csökkent kitartás	105	Elfojtott emlékek	41
Álmok tana	160	Autós üldözések	139	Csökkentett találati esély	105	Ellenfél nehéz	
Álom teremtése/ elpusztítása	162	Azghoulok	202	Daniel Boughlin	255	helyzetben	102
Álomhercegek	226	Az emberiségen túl	77			Ellenszenves az állatoknak	41
Álomjárás	162			<b>D</b>		Elmegyógyintézetek	232
Álomjárók	224	<b>B</b>		Darthea	241	Élő holtak	213
Álomlátás	160	Balesetek	129	Demogorgon James Hammond		Élő istenek	206
Álomlányok elűzése	161	Balszerencse	40	Buchanan III	253	Élő város	202
Álomlányok kiűzése	161	Becsületes	45	Demonológia	169	Előkészületek	153
Álomlányok megidézése	160	Becsületkódex	45	Depresszió	40	Előnyök	14, 44
Álomlányok megkötése	161	Befolyásos barátok	45	Deride Aristides	227	Előnyök és hátrányok	37
Általános képzettségek	56	Belső Labirintus	200	Digitalis	133	Előnyök pontértéke	45
Altatók	134	Bepillantás a téridőbe	157	Diplomácia	60	Elsősegély	58
Alucinadok	231	Betörés	62	Dobás	54	Eltorzult	41
Alvilág gyermekei	198	Betörési eszközök	73	Drogfüggés	40	Eltorzult perspektívák	231
Amentoraz	232	Bíná	184	Drogok és narkotikumok	134	Emberiség fogsága	180
Amfetamin	134	Biztonsági rendszerek	60	Dupont Circle		Embertelen megjelenés	81
Analízis	233	Bölcsészettudomány	63	Metróállomás	195	Éneklés	62
Anthrax	206	Börtönök	193			Erinyae	210
Antikrisztus	186	Budo manőverek	56, 58, 123	<b>E</b>		Erő	27
Anyag foglyai	213	Búvárkodás	57	Ébredés	257, 260	Erő-alapú képzettségek	58
Anyanyelv írása/olvasása	55	Bűn áldozata	33	Egészség	28, 30	Erők	81
Anyáskodó	45	Bűnös	33	Egészségpróba fertőzés		Erős immunrendszer	45
Áramérzékenység	80	Bűntények helyszínei	193	ellen	128	Értékbecslés	60
Áram-sebezhetetlenség	82	<b>C</b>		Egó	28	Érzékek befolyásolása	154
Archetípusok	22, 24	Cairath	236	Egó alapú képzettségek	58	Eséstechnika	56
Arkónok	184, 209	Cairath szolgálói	236	Egódobás módosítói	88	ÉSZ alapú képzettségek	62
Armand Mahfouz	224	Caren Birchlime	228	Egoizmus	41	Észlelés	28
Árnyék	258	Célbatalálni a		Egy sötét világ	9	Eszméletvesztés	127
Ártatlanul vádolt	40	fegyverekkel	97	Egyszerűsített		Éter	134
		Célpont mérete	103	karakterek	26, 29, 32, 48, 50	Éteriek	94
				Egyszerűsített		Etikett	61

Exorcizmus	94	Gyógyulás	126, 128	Hideg és meleg tűrése	125	Jujitsu	123
Ezüst/réz/vasérzékenység	81	Gyors hivatkozási táblázat	19, 20	Hideg/meleg elviselése	46	<b>K</b>	
		Gyors reakciók	82, 125	Hipnózis	59	Kabbala	169
<b>F</b>				Hirtelen haragú	42	Kalandok	14, 173, 262
Fájdalom elviselése	45	<b>H</b>		Holdfény	104	Kampányok	262, 265
Fájdalomtűrés	125	Hajók	146	Holtak városa	205	Kannibalizmus	80
Fanatizmus	41	Hajók kezelése	140	Hósiességpontok	15, 76	Káosz	260
Farkasszerzetek	204	Halál	127, 151	<b>I</b>		Kapcsolathálózat	61
Fegyverek és páncélok	106	Halál befolyásolása	163	laido	124	Kapzsóság	42
Fegyveres		Halál határvidékén	212	Ichthyrianok	225	Karate	123
képzettségek	15, 51, 97, 123	Halál pillanata	212	Ideggáz	133	Kárhozottak légiói	250
Fegyveres manőverek	15, 51	Halál tana	162	Idéző	15, 148	Karizma	28
Fegyver-sebezhetetlenség	82	Halálangyalok	188	Idő	244	Katasztrófa súlytotta	
Fegyvertáblázatok	108, 109	Halállátás	162	Idő a harc közben	101	területek	193
Fegyvertartozékok	69	Halállények idézése	163	Idő az álmokban	223	Kegyelemdőfés	103
Fegyvertelen harc	55	Halálon túli lények kiűzése	164	Idő és tér	151, 157, 158	Keltetőcsarnokok	199
Fegyvertörés	124	Halálos ellenség	42	Idő és tér tana	157	Kendő	123
Fékeveszett lövöldözés	103	Halálvágy	40	Idő és utazás	136	Kényszeresség	42
Félelem vallási jelképektől	80	Hallucinációk	231	Idő halála	138	Képesség	14
Felszerelés	65, 67, 153	Halott istenek	206	Igazlátás	159	Képességdobás	14, 26
Felszerelések leírása	71	Halott Nap	218	Illuminati	249	Képességek	25
Felügyelő kultuszok	249	Hamis világ	179	Illúzió szertefoszlik	190	Képességek gyakorlása	75
Felütés	124	Hamisítás	62	Illúzió szétfoszlatása	154	Képességérték	14, 26
Fényérzékenység	81	Hammad al-Szúfi	226	Infernó	216	Képességpontok	14, 26
Fényképezés	62	Hanguralom	125	Információszerzés	59	Képzetségdobás	15
Fényképezőgépek	191	Harc	96	Infralátás	82	Képzetségek	15, 49
Ferocok	204	Harc a rosszabbik kézzel	105	Inkarnációk	182	Képzetségek harc közben	99
Fertőzések	126, 128	Harc sebesülten	105	Intolerancia	42	Képzetségek leírása	54
Fizikai képességek	27	Harci folyamat	99	Intuáció	46	Képzetségi szint	15
Fizikai változások	89	Harci idő	137	Invokáció	151	Képzetségpontok	15, 50
Fóbia	41	Harcművész képzettségek	122	Irányítatlan alakváltás	81	Képzőművészet	60
Fogalmak és rövidítések	14	Harcművésze-		Írott jelentés	60	Keresés	55
Fojtogatás	124	tek	14, 51, 57, 120, 123	<b>J</b>		Keresztelés	169
Fokozott éberség	46	Harcművészeti manőver	14	Járművek találati helyei	144	Keresztülnézni az illúziókon	90
Fokozott érzékek	82	Hareb-Serap	189	Járművek típusai	144	Kétkezes harc	63
Forgószél támadás	124	Hárítás	122	Járműves harc	142	Kezdeményezés	15
Földalatti világ	207	Hárítás	14, 98	Járműves		Kezdeményezési bónusz	29
Földi vezetés	62	Hasis	134	manőverek	15, 140, 141	Kezelhetőség	140
Főzés	59	Hatalmi csoportok	249	Járműves üldözés	141	Kézigránátok	106
Friedrich Köpfel	227	Határvidék	195	Játék hősei	17	Kiai	124
Fulladás és fojtogatás	132	Határvidékiek	197	Játék rendszere	13	Kiégett okkultista	149
Fúriák	235	Hatás	14, 15	Játékmester	15	Kiegyensúlyozottság	15, 47
Füst	130	Hatodik érzék	46, 126	Játékmester feladatai	171	Kiegyensúlyozottság	
Gamaliel	189	Hatótáv	108, 112	Játékos karakter	15	változásai	48
Gamichicoth	188	Hátrány	15	Játékos karakterek		Kí-erők	59, 122, 125
Gépváros	204	Hátrányok	39	Játékos karakterek		Kígyóméreg	133
Gesztusok	153	Hátrányok hatásai	88	találkoznak	263	Kikerülés	125
Gevurá	185	Hátrányok összefoglaló táblázata	39	Játékosok	174	Kínzás elviselése	46
Golab	188			Jelképkötöttség	80	Kirakók	191
Gránátok	104	Hátratántorodás	103	Jóhírű	46	Kirasht	209
Gyakorlat	75, 121	Háttér	18	Jóslás	62	Kirliáni aura	46
GYHT	19	Helikopterek	146			Kísértetek	215
Gynachidák	241	Helyszínelés	62				



Rémület kivételései	91	Szénmonoxid	133	Tér és idő lényei		Újraélesztő drogok	213
Rémületdobás	15	Szenvedély	151, 238	kiűzése	158	Újratöltési idő	108
Repülőgépek és helikopterek	140	Szenvedély befolyásolása	166	Tér és idő lényei		Úszás	55
Repülőőrűgás	125	Szenvedély lényei		megidézése	157	Utazás	138
Részleges takarás	103	Szenvedély megidézése	167	Tér és idő útjai	158	Útvesztő	203
Rituálé	15	Szenvedély lényei		Terápia	233	Üldözött	44
Robbanási sugár	108	Szenvedély megkötése	167	Teremtő	181	Üldözött	44
Robbanószer	73	Szenvedély tana	166	Természetes fegyverek	82, 107	Ütés	122
Robbantás	60	Szenvedélyes		Természetfeletti élmény	35	Ütéstoppítás	125
Romló irányítás	143	Szenvedélyes szerencsejátékos	43	Természettudományok	63	<b>V</b>	
Romok	203	Szerem és Beteljesülés		Testcsere	164	Vadállat	187
Rossz fényviszonyok	104	Egyetemes Egyháza	239	Testérvény	47, 122	Vadászmezők	203
Roszhírú	43	Szerencsejáték	63	Testtrálya	213	Vadászöszton	80
Rögtönzött fegyverek	107	Szerencsés	46	Téves személyazonosság	44	Vágás	123
Rűgás	120	Szerrepjáték (definíció)	11	Thaumiel	188	Vallási szekták	248
<b>S</b>		Szertartások és áldozatok	152	Tiferet	185	Vallatás	61
Saját test megváltoztatása	156	Szexuális vonzerő	44	Tigrismancs	125	Valós idő	136
Samael	189	Szimpatikus az állatoknak	47	Tigrisugrás	125	Valóság	151
Sámánizmus	170	Színészkedés	60	Tiltott tudás	36	Varázslat	16
Samara Nyeme	228	Szobrok	191	Tiphany Reeder	183	Varázslatok	151
San André	240	Szónoklat	62	Togarini	189	Város	194
Sátánisták	251	Sztrichnin	133	Tökéletes dobás	16	Védelmező bőr	82
Sátánizmus	170	Szűrás	123	Tökéletes és sorscsapásos dobások	53	Védőkör	153
Sathariel	188	Szűk helyek	104	Tökéletes találatok és elbaltázott támadások	99	Végtelen kintartás	82
Sebesülések	126	Szükséges Erő és Mozgékonyosság	108	Tömeg befolyásolása	168	Véletlen találati táblázat	98
Sebzésbónusz	15, 30, 99, 122	<b>T</b>		Történelmi időmérés	138	Vérsomj	80
Sebzéstűrés	15, 30	Találkozás a rémségekkel	85	Tudáskereső kultuszok	248	Világ embere	60
Sebzéstűrés járműveknél	143	Találkozás a rémségekkel	85	Tudásszint	15	Világos út	259
Sérülés és sebek	98	Támadás hátulról	102	Tudathasadásos	44	Villámátadás	122
Sisakvirág	133	Támadás oldalról	102	Tudományos képzettségek	14, 51, 63	Visszatartott hatás	122
Skizofrénia	43	Tánc	56	Túl a Szennvedélyeken	237	Vízben és víz alatt	104
Sorscsapás	15	Tantrizmus	170	Túl az Álmokon	220	Vizualizáció	153
Sötét citadellák	217	Tapasztalat	74	Túl az Időn és Téren	243	Vonzódás	238
Sötét titkok	15, 32, 33	Tapasztalat és gyakorlat	74	Túl az Örületen	230	Vudu szertartás	165
Sötét út	259	Tapasztalati pontok	15	Túlélés	60	Zelóták	208
Speciális harci helyzetek	104	Tárgykeresés	159	Tükrök	205	Zenélés	57
Speciális harci szabályok	102	Tárgykeresés	159	Tükörtermek	191	Zuhanás	131
Spiritualizmus	170	Társadalomtudományok	63	Tűz	130		
Sport	57	Távolsági táblázat	112	Tüzelés mozgás közben	103		
Stoppo: Gamaliel egy inkarnációja	189	Techronok	205	Tűzérzékenység	80		
Sugárzás-sebezhetetlenség	82	Teherbírás	29	Tűz-sebezhetetlenség	82		
Szakma	57	Telekinézis	82	<b>U</b>			
Számítástechnikai eszközök	72	Telepátia	82	Új hátrányok	90		
Számítógépek	58	Teljes sötétség	104	Új képzettségek	50		
Szektaközpontok	193	Templom	152	Újjászületés	212		
Szellemek és purgatidák	94	Tengerészet	60				
		Tér	245				



Név

Foglalkozás

Születési idő

Születési hely

Lakhely

Munkáltató

Cím

Életszínvonal                      Magasság                      Súly

Életkor                      Hajszín                      Szemszín

Család

Barátok/ellenségek

Jövedelem, tulajdon és felszerelés

Személyiség/speciális jellemzők

Háttértörténet

MOZ \_\_\_\_ EGÓ \_\_\_\_

MEG \_\_\_\_ MŰV \_\_\_\_

ÉRZ \_\_\_\_ EG \_\_\_\_

ERŐ \_\_\_\_ KAR \_\_\_\_

Teherbírás

Mozgás

Cselekedetek száma

Kezdeményezési bónusz

Sebzésbónusz

Halálos seb bónusz

Egódobás módosítója

karcolás=1 könnyű seb

könnyű seb=1 súlyos seb

súlyos seb= 1 halálos seb

MT    Krc    Ks    Ss    Hs    HT    Újratölt.    E/M  
Képz.                      Kal.                      Tár

MT    Krc    Ks    Ss    Hs    HT    Újratölt.    E/M  
Képz.                      Kal.                      Tár

**ALAPKÉPZETTSÉGEK ÉRTÉK**

Mászás  
 Automata fegyverek  
 Puska és számszeríj  
 Íj  
 Maroklőfegyver  
 Nehézfegyverek  
 Lopakodás  
 Kitérés  
 Dobás  
 Közelh. és dobóf.  
 Tőr  
 Dobófegyverek  
 Zúzófegyverek  
 Szálfegyverek  
 Kard  
 Ostorok és láncok  
 Balta  
 Fegyvertelen harc  
 Úszás  
 Rejtőzés  
 Keresés  
 Anyanyelv ír/olv.

**MOZ ALAPÚ**

Akrobatika  
 Lefegyverzés  
 Villámtámadás  
 Lefogásból kitérés  
 Fegyvertörés  
 Körkörös vágás  
 Iaido  
 Kombináció  
 Támadás enyhítése  
 Fojtófogás  
 Tigrisugrás  
 Elkerülés  
 Felütés  
 Forgószél  
 Tánc  
 Ejtőernyőzés  
 Eséstechnika  
 Szakma  
 Sport  
 Zenélés  
 Búvárkodás  
 Célpontváltás  
 Kettős lövés  
 Színelte támadás  
 Kombináció  
 Fegyverrántás

**ERŐ ALAPÚ**

Körkörös rúgás  
 Repülő rúgás  
 Kiütés  
 Tigrismancs  
**EGŐ ALAPÚ**  
 Asztrológia  
 Lehallgatás  
 Könyvelés  
 Kiai  
 Számítógépek  
 Elektronika

Elsősegély  
 Mérgek és drogok  
 Hipnózis  
 Információszerzés  
 Kriptográfia  
 Főzés  
 Meditáció  
 Motorszerelés  
 Numerológia  
 Okkultizmus  
 Parapszichológia  
 Rádiózás  
 Tengerészet  
 Írott jelentés  
 Nyelvek

Robbantás  
 Biztonsági rendszerek  
 Képzőművészet  
 Értékbecslés  
 Világ embere  
 Túlélés

**KAR ALAPÚ**

Diplomácia  
 Etikett  
 Csábítás  
 Vallatás  
 Álcázás  
 Kapcsolathálózat  
 Lovaglás  
 Éneklés  
 Színészkedés  
 Jóslás  
 Szónoklat  
**ÉRZ ALAPÚ**  
 Helyszínelés  
 Fényképezés  
 Hamisítás  
 Betörés  
 Földi vezetés  
 Légi vezetés  
 Megfigyelés  
 Szerencsejáték  
 Éjszakai harc

**Alap nélküli**  
 Kétkezes harc  
**Tudományos képz.**  
 Bölcsészettud.  
 Orvostudomány  
 Természettud.  
 Társadalomtud.

Egyéb **ÉRTÉK**

Fegyv/felsz    érték    krc    ks    ss    hs

Harcműv.    érték    krc    ks    ss    hs

Páncél    súly    takar    TF    KÖZ    TÚZ    NBC

Hátrány/Korlátozás Pontok

**Hátrányok összpontszáma**

Előny/Erő Pontok

**Előnyök összpontszáma**

Előnyök \_\_\_\_\_ -hátrányok \_\_\_\_\_ =kiegy. \_\_\_\_\_

Sötét titkok

Fizikai elváltozások

Hősiességpontok Tapasztalati pontok



## VIGYÁZAT

A Kult egy olyan játék, ami az emberi lélek sötét oldalát térképezi fel; néhányan ezt visszataszítónak tarthatják. A Kult nem ajánlott 16 évesnél fiatalabb játékosoknak.



Ez a nemhivatalos fordítás

**ingyen  
terjeszthető**

**A** lánccsörgés és egy beteges bűz több folyosón átvezetett, amelyek falait egytől egyig tompaszürke felületű csempe borította. Villódzó fénycsövek adtak egy kis sárgás fényt. Lábam megcsúszott az olajtól és vértől mocskos padlón. Csótányok másztak a csempék közti repedésekben. Valaki messze kínjában ordított...

**A Kult** egy napjainkban játszódó horror-szerepjáték.

Ez itt és most játszódik, a ma valóságában. De a valóság nem az, aminek mi gondoljuk. Körülöttünk egy sötét és veszélyes világ van, és semmi sem az, aminek látszik.

A valóságunk egy illúzió, amit fogvatartásunkra hoztak létre. Egy diktatórikus teremtő korszakok óta bebörtönzött minket. Az igazi világot számunkra láthatatlanul olyan lények uralják, akik hamis álcájuk mögül uralkodnak fölöttünk; ők börtönőreink és kínzóink

A Kult karakterei sötét hősök, akiket a Végzet irányít. Amikor szertefoszlanak az illúziók, szembekerülnek az igazi valósággal.

**A Kult**

egy teljes szerepjáték:

**A HAZUGSÁG:** Szabályok a játékos karakterek létrehozására, képességekkel, sötét titkokkal, előnyökkel és hátrányokkal, képzettségekkel. 16 elkészített archetípus (mind-egyik színesen nyomva), amik lehetővé teszik, hogy gyorsan elkezdhesd a játékot egy érdekes karakterrel.

**AZ ÓRÜLET:** Szabályok a rémségekkel történő találkozássokra; fejlett, reális harci szabályok és egy széleskörű, logikus mágiarendszer.

**AZ IGAZSÁG:** Egy egységes háttér, hogy különböző horrorhangulatok létrehozásában legyen a segítségedre. Az illúzióink egy sötét valóság, és részletesen ismertetésre kerül a függöny mögött ólalkodó lényekkel és kultuszokkal együtt.



**Metropolis Ltd**