

# Első fejezet

## Bevezetés

*A legirgalmasabb dolog a világon, azt hiszem, az, hogy az emberi elme képtelen kapcsolatot teremteni a különálló események között. A tudatlanság nyugalmas szigetén élünk a végtelenség fekete óceánjának közepén, s nem úgy rendeltetett, hogy messzire utazzunk innen. A tudományok - melyek közül mindegyik a maga irányában tör előre - mindeddig nem sokat ártottak nekünk; ám egy napon sor kerül majd a szerteágazó tudás mozaikköveinek összeillesztésére, s ez a valóságnak oly rémületes táblatait fogja megnyitni, hogy vagy eszünket veszítjük e kinyilatkoztatástól, vagy a halálos világosság elől egy új sötét kor békéjébe és biztonságába menekülünk.*

*H. P. Lovecraft: Cthulhu hívása  
(Kornya Eszolt fordítása)*



# Köszöntünk a Cthulhu hívásában!



*Cthulhu hívása* egy titkokkal, rejtélyekkel és rettegéssel teli játék. Egy rendíthetetlen nyomozó szerepét játszva különös és veszélyes helyekre jutsz el, aljas cselszövéseket leplezel le és szembezálsz az éjszaka rémségeivel. A józan elmét romba döntő entitásokkal, szörnyekkel és örült kultistákkal találkozol. Nem embernek szánt titkokat találsz istenkáromló tanok furcsa, elfeledett könyveiben.

Te és a társaid akár a világ sorsát is eldönthetitek. A *Cthulhu hívása* egy horror témájú szerepjáték, amely Howard Phillips Lovecraft írásain alapul. Lovecraft rengeteg művet vetett papírra az 1920-as és 30-as években a világon túli és az emberekből fakadó borzalmakról. 1937-ben bekövetkezett halála után a kozmikus horror történetei hírnevet és tekintélyt szereztek és Lovecraftot ma már a huszadik század egyik legjelentősebb amerikai horrorszírójeként tartják számon, aki számos íróra és filmrendezőre volt hatással, és elkötelezett rajongóinak táborá hatalmasra nőtt. Sőt, ma már maga Lovecraft is kultikus alaknak tekinthető. Az írásai a tudományos fantasztikumtól a gótikus rémtörténeteken át egészen a nihilista kozmikus terrorig terjednek – ami tökéletes alapanyagot nyújt egy szerepjátékhoz.

Lovecraft leghíresebb alkotása Cthulhu-mítosz néven vált ismertté. Ez olyan történetek sorozata, amelyek cselekményeiben vannak közös elemek, például titkos tanok bizonyos mitikus könyvei és idegen, istenszerű lények. A Cthulhu-mítosz más szerzők – leginkább Lovecraft barátainak és pártfogoltjainak – képzeletét is lángra gyújtotta, akik idővel szintén hozzáadték ehhez az összetett mitológiához, továbbfejlesztve annak fogalmait és alkotóelemeit. Lovecraft irodalmi hagyatékának örökösei még ma is írnak (és filmesítenek meg) „Cthulhu”-történeteket.

## A játék áttekintése

A *Cthulhu hívása* játék célja, hogy jól érezd magad a barátiddal, miközben felderítetek és megalkottok egy lovecrafti történetet. Az egyik játékos felveszi a játékvezető, más néven a Titkos Tudás Őrzője (röviden „Őrző”) szerepét. A szabályok szerinti feladata az, hogy a játékot irányítsa a többi játékos számára, akik az ismeretlen merész nyomozóinak („nyomozók”) szerepét töltik be. Ők próbálják felkutatni, megérteni és végül legyőzni a Cthulhu-mítosz borzalmait, rejtélyeit és titkait.

Az Őrző választja ki, milyen történetet mesél. Ezeket a történeteket „kalandoknak” is nevezzük, és a könyv végén kettő is található. A kaland egy történet vázát kínálja az Őrzőnek, amit bemutathat a játékosoknak. Az Őrző szerepe kicsit olyan, mint azé a rendezőé, akinek a filmjében a szereplők nem tudják, hogy fog alakulni a történet. Ezt a hasonlatot továbbgondolva a játékosok olyan színészek, akik a szerepükön belül szabadon improvizálhatnak.

A nyomozóknak egyáltalán nem kell hasonlítaniuk az őket játszó személyekre. Sőt, a játékosok számára gyakran kifizetődőbb és szórakoztatóbb önmaguktól teljesen eltérő karaktereket alkotni: kemény magánnyomozókat, faragatlan taxifőroket vagy fenyegetően finomkodó okkultistákat.

A játék nagyrészt egyfajta beszélgetés. Az Őrző a környezet, a szereplők és a konfliktusok leírásával felvázolja a jelenetet a játékosoknak. A játékosok elmondják az Őrzőnek, hogy mit szeretnének tenni a nyomozóik. Az Őrző ezután közli velük, hogy képesek-e megtenni, vagy ha nem, akkor mi történik helyette. A játék közben egy rengeteg csavarral, fordulattal és mókával átszótt csoportos beszélgetés alakul ki.

A játékszabályok dobókockákat használnak, hogy meghatározzák egy akció sikerét vagy kudarcát egy drámai „konfliktus” során; például hogy képes-e a nyomozód félreugrani egy óriási szobor elől, ami éppen a fejére zuhan. A szabályok leírják, hogyan kell meghatározni az ilyen konfliktusok kimenetelét.

A *Cthulhu hívásában* az Őrző felelőssége a kalandok előkészítése és a játék előítéletek nélküli vezetése. Az Őrző feladata, hogy nyomozók ellenfeleit okosnak és kegyetlennek mutassa be.

## Együtműködés és versengés

A játék társas időtöltés. Ha egyedül akarod használni a képeletedet, ahhoz akár egy könyvet is olvashatsz. Azonban vigyázz! Amikor több ember összeáll, jóval érdekesebb és fantáziadúsabb közösségi fantáziát hoznak létre, mint amire egyetlen személy képes – és a közös erőfeszítés rendkívül szórakoztató és kielégítő élményt nyújt minden résztvevőnek. Közös alkotok meg és formáltok egy történetet, amelyben a nyomozóitok a főszereplők.

Akár együttműködnek a nyomozók, akár nem, a játékosoknak össze kell fogniuk. A nyomozókat ki lehet játszani kedves emberként, fondorlatos vadállatként vagy ahogy a játékosoknak tetszik. A játék szórakoztató aspektusának nagy része a játékosok leleményes szerepjátékából és a karaktereként folytatott beszélgetésekből fakad, valamint a történet előre nem látható, ijesztő vagy mulatságos fordulataiból.

A játékosok és az Őrző együttműködve, közösen építik fel a játék élvezetes és érthető „világát”. Az együttműködés jutalma nagyszerű. Ne feledd: mindennek az a célja, hogy jól szórakozzatok!

## Győztesek és vesztesek

A *Cthulhu hívásában* nincsenek klasszikus értelemben vett győztesek és vesztesek, a játék lényege nem a versengés. A játékmenet általában kooperatív. A résztvevők együtt dolgoznak egy közös cél eléréséért – általában azért, hogy leleplezzék és megghiúsítsák valamilyen sötét szekta vagy titkos társaság csatlósainak gaz tervét. Az ellenállás, amivel a nyomozók szembeálják magukat, gyakran egy idegen vagy ellenséges helyzet – amit egy pártatlan Őrző irányít, nem pedig egy másik játékos.

Ilyen helyzetben a győzelem azon múlik, hogy a nyomozók sikeresen elérik-e a céljaikat. És akkor veszítenek, ha a céljaikat nem sikerül elérniük (bár lehet, hogy később újra-

próbálkozhatnak). A játék során a nyomozók megsérülhetnek, ép elméjüket szétzúzó élményektől szenvedhetnek, vagy akár meg is halhatnak! Ám valakinek fel kell lépnie a világegyetem kozmikus borzalmaival szemben, és egyetlen nyomozó halála keveset számít, ha cserébe meghiúsul Cthulhu világot leigázó mesterterve.

Ahogy a túlélő nyomozók egyre tapasztaltabbak lesznek, az elfeledett tanok misztikus kötetiből hatalmat, a borzalmas szörnyekről ismereteket szereznek, és növelik a képzettségüket. Így a játékosok nyomozói folyamatosan fejlődnek, amíg el nem buknek vagy vissza nem vonulnak – bármelyik is következze be hamarabb.

## Példajáték

Ha még soha nem játszottál szerepjátékot, kíváncsi lehetsz, hogyan működik ez az egész. A következő példajáték egy tipikus játékülést mutat be. Ne aggódj az ebben előforduló kifejezések miatt, később majd jobban megismered ezeket, ahogy elolvasod a könyv további részét (a 386. oldalon egy hasznos **Szószerdet** is található).

Ez a példajáték a klasszikus 1920-as éveket használja háttérnek. A nyomozók azt próbálják kideríteni, miért tűnt el Morgan főnök, egy hírhedt alvilági figura.

Paula, Joe, Cathy és Arnold a játékosok, mindegyikük egy nyomozót irányít. Garrie az Őrző, ő vezeti a játékot (meséli a történetet és irányítja a Nem Játékos Karaktereket és szörnyeket a játékban). Figyeld meg, hogy bár a játékosok eltérően utalnak a karaktereikre, Garrie, az Őrző könnyen kiigazodik a mondandójukban és nem érzi, hogy szükség lenne következetességre.

A játékülés közepén csatlakozunk hozzájuk...



A nyomozók belépnek egy elhagyatott kúriába.

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Na, srácok, mi a terv?

**PAULA:** Szaglásszunk körbe Morgan főnök háza körül, keressünk nyomokat.

*Mindegyik nyomozó egyetért Paula tervével.*

**JOE:** Gyerünk! Mindenkit elviszek a Hupmobile-ommal. Van valaki az utcán? Éjfélkor indulunk.

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Ahogy megérkeztek Morgan házához, látjátok, hogy az utca igen sötét, mivel két utcai lámpa sem működik. A környék teljesen elhagyatottnak tűnik. Senkit sem láttok.

**CATHY:** A magánnyomozóm, Jake fel tudja törni a hátsó ajtó zárját.

*A játékosok egyetértenek a tervvel.*

**PAULA:** Én majd az utcán őrködöm.

**ARNOLD:** Egyelőre a kocsiban maradok és figyelek – a nyomozóm még mindig nagyon ideges.

**JOE:** Én Cathyvel megyek.

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Cathy és Joe, dobjatok egy Hallgatózás próbát.

**CATHY:** *(százoldalú kockával dob)* Sikerült!

**JOE:** Nekem nem sikerült. Szóval, Cathy, mit hallottál?

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Fa nyikorgását hallod; úgy hangzik, mint ha a ház bejárati ajtaja halkán kinyílna. Ne felejtse el a siker miatt bejelölni a Hallgatózás képzettségét.

**CATHY:** Rendben. *(Tesz egy pipát a karakterlapjára.)* Megragadom Joe-t, és megpróbálom elrejtőzni a kukák mögött.

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Oké, mindketten tegyetek egy Lopakodás próbát.

**JOE és CATHY:** Ez az! Mindkettőnknek sikerült *(mindegyikük kipipálja a Lopakodás képzettségét)*. Jól elbújtunk a szemét mögött.

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Nagyszerű. Mivel éjszaka van és nincs működő utcai lámpa a közelben, nem sokat láttok. Egy ormótlan alak lép ki a házból és surran az utcára. Amikor az utca közepére ér, felnyit egy csatornafedelelet és leugrik. Csobbanást hallotok. *(Garrie gyanús placcsanó hangot utánoz...)*

**CATHY:** Bezárta maga mögött az ajtót?

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Nem, nincs zárva, sőt tárva-nyitva áll.

**CATHY:** Visszaosonok és szólok a többieknek.

(GARRIE) ÖRZŐ: Figyeljetek, Cathy azt mondta nektek, hogy nyitva van a bejárati ajtó.

JOE és PAULA együtt: Menjünk be.

(GARRIE) ÖRZŐ: Te mit csinálsz, Arnold?

ARNOLD: Viccelsz? Hogy a professzorom betegye oda a lábát? Kizárt.

CATHY: Ört is állhat, amíg mi bemegyünk.

ARNOLD: Teljesen egyedül? Ki van zárva! Inkább bemegy!

(GARRIE) ÖRZŐ: Minden nagyon sötét és csendes odabent.

PAULA: Joe, add a zseblámpádat. Előremegyek. Mindenki más oltsa le a lámpáját – nem akarjuk, hogy az utcáról meglássanak.

(GARRIE) ÖRZŐ: Egy folyosón vagytok. Balra egy boltíven keresztül a nappaliba mehettek, vagy a jobbra lévő nyitott ajtón át egy dolgozószobának tűnő helyiségbe. Előttetek egy felfelé vezető lépcső. A lépcső alatt egy csukott ajtó. A zseblámpád fénysugarában néhány nedves folt csillan meg a padlón, talán lábnyomok. A víz mocskos és bűdös.

PAULA: Honnan jönnek a lábnyomok és hová vezetnek?

(GARRIE) ÖRZŐ: Nem tudod megmondani. Mindenki tegyen Észrevétel próbát! *(Senki sem veszi észre a lépcsőkorlát alján lévő vízcseppeket.)* Mit csináltok?

PAULA: Bemegyek a dolgozószobába, át akarom kutatni.

JOE: Én átkutatom a nappalit.

ARNOLD: A professzor átnézi az előszobaszekrényt.

CATHY: Jake felmegy az emeletre.

(GARRIE) ÖRZŐ *(Mivel a csoport szétvált, az Örző egyenként foglalkozik a játékosokkal):* Paula, a dolgozószobában könyvespolcokat találsz, ám meglepően kevés könyvet. Van még két nyitott irattartó szekrény, egy lezárt íróasztal, egy szék az asztal mögött és három nagy bőrfotel.

PAULA: Először az íróasztalt nyitom ki.

(GARRIE) ÖRZŐ: Zárva van. Ha fel akarod törni a zárat, dobj egy Lakatosság próbát.

PAULA: 23-at dobtam, ez kisebb, mint a Lakatosság képzettségem értéke, ami 34. Sikerült! *(Paula kipipálja a képzettséget.)*

(GARRIE) ÖRZŐ: Rendben. Szóval, az íróasztalban két érdekes dolgot találsz: egy lezárt borítékot, amin az áll, hogy „végrendelet” és egy „Innsmouth Hajózási Vállalat” című kis főkönyvet. Most akarod átnézni ezeket? *(Paula igencsak szeretné, de az Örző, hogy fenntartsa a feszültséget és a történet menetét, Cathyre fordítja figyelmét.)* Cathy, ahogy Jake felmászik a lépcsőn, vízcseppeket érez a fa lépcsőkorlát alján, mintha itt gyűlt volna fel a víz, miután valami nedves hozzáért a korláthoz.

CATHY: Hajjaj! Jake óvatosan halad tovább.

(GARRIE) ÖRZŐ: Két hálószoba és egy fürdő van ezen az emeleten. A jobb oldali hálószoba ajtaja nyitva. Valami dohos, majdhogyanem édes szag terjeng.

CATHY: Bekukucskálok a nyitott ajtón.

(GARRIE) ÖRZŐ: Ahogy belépsz a hálószobába, a szag erősebb lesz. Mindenhol vért és húscscafotokat látsz. Morgan főnök teljesen felöltözött teteme az ágyon hever. A koponyája tetejét letépték, a tartalmát durván kikaparták. Mindezt azért láthatod, mert a szoba nagyrészt egy halványzölden foszforeszkáló anyag borítja. Kérlek, dobj Épelmepróbát Jake-nek.

CATHY: Hopsz, nem sikerült.

(GARRIE) ÖRZŐ: Oké, Jake elveszít 1D6 Épelmét. (Garrie 4-et dob 1D6-tal.) Jake 4 épelmepontra veszít – elzöldül, felsikolt, majd elhányja magát a gusztustalan látványtól. Halljátok Jake sikolyát az emeletről.

MINDENKI: Rohanunk segíteni.

(GARRIE) ÖRZŐ: Oké. Ahogy beléptek a szobába, és meglátjátok a rettenetes jelenetet, tegyetek épelmepróbát. *(Megteszik, váltakozó eredménnyel.)*

CATHY: Miután Jake visszanyeri az önuralmát, keres egy fürdőszobát és letörli a ballonkabátját.

(GARRIE) ÖRZŐ: A többiek mit csinálnak?

JOE: Alaposan meg akarom vizsgálni a hullát, anélkül hogy hozzáérnék. Valamint figyelmeztetem a többieket, hogy ne lépjenek a vérbe.

PAULA: Átkutatom az emeleten lévő többi szobát.

ARNOLD: A professzor veled tart.

(GARRIE) ÖRZŐ: Joe, látod, hogy a holttestre még több mocskos víz fröccsent. Egy része egyenesen az agyüregben van. Találsz néhány horzsolást az arcából megmaradt területen. Dobj egy Észrevétel próbát.

JOE: Sikerült. És most?

(GARRIE) ÖRZŐ: Két méternél kicsivel magasabban egy véres, vizes kéznyom van a falon. Karomnyomokat is látsz, a tenyérlenyomat legalább 20 centi széles, bár az ujjak eléggé rövidek. Egyáltalán nincs elmosódva, a lenyomaton ki tudod venni a tenyér vonalait is.

JOE: Húha! Pisszegek Paulának, Jake-nek és a professzornak, hogy jöjjenek vissza. A professzornál van a fényképezőgépe, Arnold?

ARNOLD: A fenébe! Tudtam, hogy a professzor elfelejtett valamit! Uh, a tenyérlenyomatra présel egy füzetlapot, hogy másolatot készítsen.

(GARRIE) ÖRZŐ: Megszerzi a lenyomatot. Arnold, a professzorod különös szimbólumokat is észrevesz a szemben lévő falon. Ahogy tanulmányozza őket, mintha mozognának, hipnotikusan örvénylenek.



„Hajjaj! Jake óvatosan halad tovább.”

ARNOLD: Ajjaj! Közelebről is meg akarja vizsgálni.

(GARRIE) ÖRZŐ: Nincs elég ideje. Mindenki tegyen a nyomozója Hallgatóságával egy próbát *(Joe, Arnold és Cathy kudarcot vall. Paula sikerrel jár).* Paula, csörömpölést hallasz az utcáról. A többiek semmit sem hallanak.

PAULA: Vajon mi lehet az? Remélem, nem a csatornafedél csapódott le!

(GARRIE) ÖRZŐ: A bejárati ajtó hirtelen bevágódik, és halljátok, hogy valaki felfelé trappol a lépcsőn! *(Az örző topog a földön és felhúzza a vállát a hatás kedvéért.)*

ARNOLD: A professzorom az ablaknál várakozik – kész kiugrani!

PAULA: Kivilágítok a hálószobaajtón, próbálok kivenni, mi közeledik.

CATHY: Jake előhúzza a .38-as rövidcsövű revolverét és Paula válla fölött figyel.

JOE: Jake és Paula mögé kuporodom, de a biztonság kedvéért előveszem a katonai késem.

(GARRIE) ÖRZŐ: Az ember egy iszonytató paródiája csoszog a szobába. Majdnem két és fél méter magas, végtagjai deformáltak, eltorzultak. Az arca csupa ránc. Egyetlen vonása sem kivehető. Beteges, barnás-zöldes bőre lötyög, rothadó húscsíkrok lógnak kezéről-lábáról. Ugyanolyan mocskos víz csepeg róla, amit már korábban láttatok. Mindannyian tegyetek épelmepróbát. Ha sikerül, 1 pontot veszítetek, kudarc esetén 1D10-et!

## Még nem játszottál szerepjátékkal?

Ha még nem játszottál szerepjátékkal, talán kíváncsi vagy, hogy miről is van szó. Hogy eloszlássunk néhány tévhitet és a helyes útra tereljünk, hasznos lehet elmondani, milyen egy átlagos játékkalomban (alább egy játék teljes, minden részletre kiterjedő leírására is sort kerítünk).

John, a párja és két barátjuk péntek este hét óra tájban összegyűlnek John házában. Miután megbeszélték, hogy mi történt a héten és előkészítettek némi inni- és harapnivalót, leülnek John nappalijában. A házigazda papírt és ceruzát ad mindenkinek, majd keresztülvezeti őket a nyomozói megalkotásán. A társaság összehasonlítja a karakterötleteit, miközben kockákkal dobznak és kitöltik a nyomozólapokat. Már nyolc körül jár az idő.

John a nyitójelenet leírásával indítja a játékot. Elmondja, miként elegyednek beszédbe a nyomozók egy férfival, aki azt akarja, hogy vizsgáljanak meg egy, a tulajdonában lévő régi ingatlant; a pletykák szerint kísértetjárta hely lehet! Az egyik játékos azonnal reagál, a nyomozója hangját utánozva azt mondja, hogy az ilyesmi „teljes sületlenség”. Ahogy a történet egyre jobban kibontakozik, mindenki bekapcsolódik, elmondják, hogy a karaktereik mit tesznek vagy mondanak. Drámai konfliktusok alakulnak ki és kockadobások döntenek el a kimenetelüket. Néha a játékosok elérik a céljukat, máskor az események látszólag összeesküdenek ellenük. Mindezt a résztvevők egyszerűen beszélgetve játsszák el, és dobókockával határozzák meg néhány szituáció kimenetelét. Senki sem kel fel a székéből, hogy színészkedjen, nem vesznek fel jelmezeket, és kellékeket sem használnak.

John és a játékosai úgy fél tizenegy körül hagyják abba a játékot. Beszélgetnek még egy kicsit, mielőtt tizenegy felé elkészönnének egymástól. Mindenki várja a jövő heti találkozót, hogy kiderüljön, hogyan alakul tovább a történet.

Ez persze csak egy példa. A játékosok száma és a játékkalomban hossza csapatonként eltérő.

## Hogyan használd ezt a könyvet?

Ebben a könyvben mindent megtalálsz, ami egy *Cthulhu hívása* játékhoz kell – kivéve a kockákat, írószereket, jegyzettömböt és pár barátot. Segédanyagok gazdag választéka hozzáférhető a játékhoz, többek között rövid, gyorsan lejátszható kalandok, a világot átfogó, több játékalkalmon átívelő kampányok, világleírások, online fórumok és így tovább.

Mielőtt először mesélnél, érdemes megismerkedned a *Cthulhu hívása* szabályaival és fogalmaival. Ez a szabálykönyv több kulcsfontosságú részre tagolódik.

Szabályok (harmadiktól a kilencedik fejezetig) – minden, amit a játékhoz tudnod kell, beleértve a nyomozók megalkotását, a játékszabályokat és azokat a tanácsokat, amelyek segítségével a legtöbbet hozhatod ki a *Cthulhu hívásából*.

Az Őrző információi (tizediktől a tizenhatodik fejezetig) – ez csak azoknak szól, akik *Cthulhu hívása* játékot szeretnének vezetni (értsd: az Őrzőnek). A *Cthulhu hívása* a rejtélyek és titkok játéka, és ezen oldalak elolvasása tönkretelheti a szórakozásodat, ha nem tervezed, hogy a Titkos Tudás Őrzője leszel.

Ha most ismerkedsz a *Cthulhu hívásával*, ajánljuk, hogy olvasd végig a Bevezetőt (különösen a 13–16 oldalon lévő **Példajátékot**). Ezután olvasd el a szabályokat. Ezenfelül, ha tervezed, hogy te is vezetsz majd játékot, akkor olvasd el a **Tizedik fejezet: Játékvezetés** című részt is, és ismerkedj meg Az Őrző információinak fennmaradó részével (182–344 oldal). Végül válassz egy kalandot a könyv végéről (az *Ősöreg fák* között jó választás). Ezek után készen állsz az első játékod vezetésére!

Ha viszont már ismered H. P. Lovecraftot és a *Cthulhu hívása* játék korábbi kiadásait, valószínűleg érdemes egyből a **Harmadik fejezet: Nyomozók megalkotása** részre ugrani és megismerkedni az új kiadás szabályaival.



**JOE:** Sikerült a próbám.

**ARNOLD:** Hurrá! Az enyém is!

**CATHY:** Elszúrtam. (*Garrie dob az épelmevesztésre, az eredmény 3.*) Jake elveszített 3 épelmepontot!

**(GARRIE) ŐRZŐ:** (*Paula szintén elbukta a próbát. Garrie kidobja Paula nyomozójának épelmevesztését, az eredmény 9.*) Paula, a nyomozódat nagyon megrázza az előtte álló rettenet. Elveszített 9 épelmepontot.

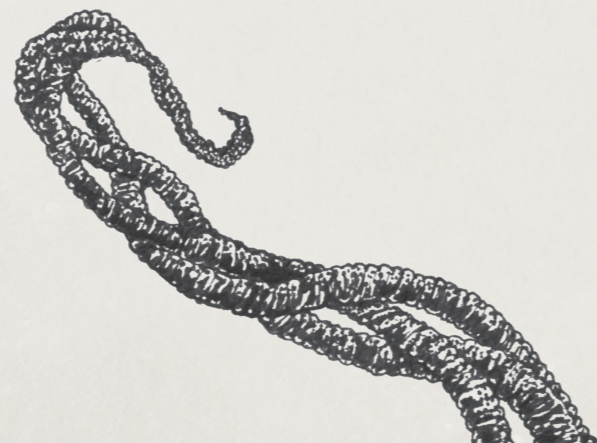
**PAULA:** Hajaj! Nagyon megijedtem!

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Lássuk csak (*megvizsgálja Paula nyomozólapját*). Paula, a nyomozód ideiglenesen megőrülhet, mivel 5 épelmepontnál többet veszítettél. Ha nem dobsz a karaktered Intelligenciája fölé 1D100-zal, akkor ez az egész túl sok neki és elájul. (*Paula 04-et dob, a nyomozója elájul*).

**(GARRIE) ŐRZŐ:** Mivel Paula nyomozójának kezében volt az elemlámpa, az most vadul villogva gurul a földön. Arnold professzora észreveszi, hogy az ablakot vasrács zárja le kívülről. Úgy tűnik, az egyetlen kiút kifelé azon a valamin keresztül vezet.

**MINDENKI (zűrzavarban):** Megpróbálom egy székkel szétütni a rácsokat! Hol az elemlámpám? Tudja valaki, hogy mi az a dolog? Az arcába lövök! Segítség! Segítség!

*Vajon nyitható az ablakrács? Mit jelképeznek a falon lévő szimbólumok? Támadni fog a szörny? Paula nyomozója emlékezett arra, hogy elrakja a megtalált főkönyvet és a jogi iratokat? Van Jake .38-as revolverének bármi hatása a szörnyre?*



## Mit takar ez a játék?

*Rettenetes túlélői voltak ezek az emberinél erősebb és öregebb fajoknak, dolgoknak, melyek istenkáromlón kőboroltak eonok óta, felfoghatatlanul, szörnyű fajzatok, melyek végtelen álmaikat aludták elképzelhetetlen kriptákban és távoli barlangokban, kívül az okság és az ész törvényein, ébredésre készen, amint erre készítetik az istentelen, elfelejtett, sötét jelek és titkos ígék.*

– H. P. Lovecraft és William Lumley:  
Alonzo Typer naplója (Vitális Imre fordítása)

A játékot a Lovecraft által megalkotott Cthulhu-mítosz határozza meg, azonban Lovecraft néhány kortársának és későbbi követőjének pár érdekes elképzelése és teremtménye is felhasználásra került, hogy a Mítosz teljes borzalmát kihasználhassátok.

Számos *Cthulhu hívása* kaland játszódik az 1920-as évek Amerikájában – ezt klasszikus korszaknak is nevezik –, Lovecraft legtöbb története ekkor játszódik. Lovecraft számára az 1920-as évek jelentették a modern kort, ezért e könyv mind a klasszikus, mind a mi modern korunkat háttérként használja. A különböző korszakokhoz, mint amilyen a viktoriánus korszak vagy sötét középkor, sok kiegészítő és hivatalos kaland létezik. Helyezd olyan korba a játékodat, amilyenbe csak akarsz. Az Őrző, ha úgy akarja, jóval fejlettebb vagy sokkal ősbibb időkbe is helyezheti a játékát. A Cthulhu-mítosz túllép az idő és tér határain, és a Mérheterlen Vének kifürkészhetetlen meseterkedései bármely elképzelhető környezetben vagy történelmi korszakban felbukkanhatnak.

### Az új kiadás

A *Cthulhu hívását* eredetileg 1981-ben adták ki, azóta folyamatosan hozzáférhető és a Chaosium által támogatott játék. Ez a könyv, a hetedik kiadás, teljesen át lett dolgozva és tartalmaz pár jelentős változást is, ám kompatibilis maradt a korábbi kiadásokkal. A 390. oldalon lévő **Áttérés a 7. kiadás szabályaira** függelékben találsz az előző kiadásokhoz megjelent anyagok felhasználására vonatkozó tanácsokat.

### Az Őrzők figyelmébe

Aki *Cthulhu hívása* játékot szeretne vezetni, annak ajánlott megismernie H. P. Lovecraft munkásságát. Lovecraft történeteit olvasva nemcsak sokat megtudsz a Cthulhu-mítoszlól, hanem elkezded megérteni a játékban használt alapvető horror témák egy részét is. Bármilyen elolvashatsz tőle, de az alábbi művek képezik a Mítosz szívéét, és jó kiindulópontot jelentenek:

- ✦ *A lesben álló rettenet (The Lurking Fear)*
- ✦ *Red Hook (The Horror at Red Hook)*
- ✦ *Szín az úrből (The Colour Out of Space)*
- ✦ *Rémület Dunwichben (The Dunwich Horror)*

- ✦ *Árnyék Innsmouth fölött (The Shadow Over Innsmouth)*
- ✦ *Álmok a boszorkánytanyán (The Dreams in the Witch House)*
- ✦ *A sötétség lakója (The Haunter of the Dark)*
- ✦ *A ház, melyet mindenki elkerül (The Shunned House)*
- ✦ *Cthulhu hívása (The Call of Cthulhu)*
- ✦ *Charles Dexter Ward esete (The Case of Charles Dexter Ward)*
- ✦ *Suttogás a sötétben (The Whisperer in Darkness)*
- ✦ *Az örület hegyei (At the Mountains of Madness)*
- ✦ *Árnyék az időn túlról (The Shadow Out of Time)*

A felsorolt művek nagy része kisregény. Az az Őrző, aki ezeknek legalább a felét elolvassa, jó alapokkal fog rendelkezni a játék vezetéséhez. A játékosjelölteknek is ajánlott elolvasni legalább egy történetet, mielőtt megpróbálják felderíteni a Mítosz valamely rejtelmét.

## Ami a játékhoz kell

Ha készen állsz, hogy *Cthulhu hívását* kezdj játszani, csak pár dologra van szükséged:

- ✦ Erre a szabálykönyvre.
- ✦ Egy szerepjátékos kockakészletre.
- ✦ Papírra.
- ✦ Radírra és ceruzára.
- ✦ Kettő vagy több emberre, akikkel játszatsz.
- ✦ Egy csendes helyre (a konyhaasztal kezdetnek jó lesz).
- ✦ Három- vagy négyórányi játékidőre.

### Szerepjátékos kockakészlet

Mint már említettük, a játékhoz az Őrzőnek és a játékosoknak is szükségük van egy-egy szerepjátékos kockakészletre. Ez egy százalékdobó kockát (D100), egy négyoldalú kockát (D4), egy hatoldalú kockát (D6) egy nyolc oldalú kockát (D8) és egy húsz oldalú kockát (D20) is tartalmaz. Ideális esetben, hogy minden gördülékenyen haladjon, minden játékosnak és az Őrzőnek is saját kockakészlete van.

Akik még nem játszottak szerepjátékot, talán még soha nem láttak a hagyományos hatoldalú kockától eltérő oldal-



számú dobótesteket. Sokféle létezik, a legtöbb hobbi- és játék-boltban és online is sokféléket lehet találni – talán ott is kaphatóak, ahol ezt a könyvet vetted.

A D betű a „dobókocka” vagy „dobótest” rövidítése. A D után lévő szám határozza meg a kockával véletlenszerűen meghatározható számok tartományát: a D8 1 és 8 közötti határoz meg egy véletlen számot, míg a D100 1-től 100-ig.

A kockák a támadás miatt elvesztett életerőpontok számának meghatározására, nyomozók megalkotására, az épelméletesség meghatározására stb. használhatóak.

### A D100 (százalékdobó kocka) leolvasása

A százalékdobó kocka (amire a D100 rövidítés utal), általában két 10 oldalú kockából áll, amikkel egyszerre dobunk. Ezeket általában párban árulják, az egyik számozása (az egyes helyiérték) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, a másiké pedig (a tízes helyiérték) pedig 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 00. Dobáskor az eredmény megállapításához a felső oldalon lévő számokat kell leolvasni. A kétjegyű szám a tízes helyiértéket, az egyjegyű pedig az egyes helyiértéket jelenti, és együtt kell leolvasnod ezeket. Ha a tízes helyiértéknél 00-t és az egyes helyiértéknél 0-t dobtál, akkor az eredmény 100. Ha a tízes helyiértéknél 00-t dobtál, az egyes helyiértéknél pedig egy számot, akkor az eredmény 10 alatt van; például, ha 00-t dobtál a tízes helyiértékre és 3-at az egyes helyiértékre, akkor az eredmény 3%.

Egy másik megoldás, ha különböző színű „helyiérték” kockákat használsz, melyek számozása 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Az egyik színű kockát mindig tízes helyiértékként olvasd le, a másikat egyes helyiértékként. Így, ha 2-t és 3-mat dobtál, azt 23-nak olvasod le, ha 0-t és 1-et, akkor az eredmény 1, viszont, ha 1-et és 0-t, akkor az eredmény 10. Ha mindkét kockán 0-t dobtál, akkor az 100-at jelent.



### Dobásvariációk

A szabályokban vagy egy kalandban előfordul, hogy a kocka jelölését megelőzi egy szám. Ez a szám jelzi, hogy több kockával kell dobni és a dobott számokat össze kell adni. Például a 2D6 azt jelenti, hogy két darab 6 oldalú kockával kell dobni, és a dobott számokat össze kell adni (vagy dobj kétszer egy D6-tal és add össze a két dobás eredményét).

Néha összeadást is jelölnek a kockadobásoknál. Például így: 1D6+1. Ez azt jelenti, hogy az összeadásjel után következő számot hozzá kell adni a D6 dobás eredményéhez. Így 1D6+1 esetén az eredmény 2, 3, 4, 5, 6 vagy 7 lesz.

Van, amikor különböző kockákkal kell egyszerre dobni. Ha egy szörnyeteg karmolása 1D6+1+2D4 sebzést okoz, akkor a támadás tényleges erejét úgy kapod meg, ha a jelölt három kockával dobsz, azok eredményeit összeadod, majd az eredményhez

még egyet hozzáadsz (tehát dobsz 1D6-tal és 2D4-gyel [1D4 és egy másik 1D4] és a dobások összegéhez hozzáadsz egyet). A támadások sebzésénél lévő „sebzésbónusz” (vagy „SB”) jelölés emlékezteti az Őrzőt és a játékosokat, hogy a szörny vagy nyomozó sebzésdobásához adják hozzá a sebzésbónuszt is.

### A nyomozólap

A játékosok nyomozólapokon vezetik a nyomozók adatait. Ezek a könyv végén találhatóak (429. oldal) fénymásolásra készen – nyomozólapokat ingyen is le lehet tölteni a [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com) oldalról. Több változat is van az 1920-as évekhez és a modern kori játékhöz. A nyomozólapon minden információ megtalálható, amire a nyomozóknak szüksége lehet a rejtélyek megoldásához. A harmadik fejezet elmagyarázza, hogyan kell kitölteni ezt a lapot.

### Figurák és egyéb kellékek

A *Cthulhu hívása* figurák vagy más kellékek nélkül, szóban is játszható, csak kockák és nyomozólapok szükségesek hozzá. Ám ha úgy találjátok, hogy a figurák, jelzők vagy bábuk segítenek az akció megjelenítésében – jelzik, hogy hol vannak a nyomozók a harci jelenetben, vagy meghatározzák, ki halad elől az ősi katakombák átkutatásakor és így tovább –, akkor természetesen lehet használni ezeket. Akár használtok figurákat, akár nem, a játékosok általában hasznosnak találják, ha az Őrző felvázolja a jelenet vagy harc helyszínét egy négyzetárcsós vagy üres papírra.

Vannak olyan csapatok is, ahol a tagok szeretnek kellékeket használni a játékaikban, például szobrokat, leveleket, könyveket vagy akár agyagtáblákat. Az ilyen tárgyak, ha gondosan készítették el őket, drámát és hangulatot csempészhetnek a játékba. De ostobán is hathatnak, ha nem megfelelő módon mutatjátok be őket. Egyes játékosok nem tudják elhinni, hogy egy polisztiroltömb más is lehet, nem csak egy polisztiroltömb, még ha az Őrző órákat töltött is azzal, hogy olyanra faragja, mint „Thantos fekete obeliszkje”. A legjobb módszer annak eldöntésére, hogy a csapatod vevő-e a kellékekre, ha elbeszélgettek erről és megegyeztek, hogy mindannyiőtoknak megéri-e az erre szánt idő és erőfeszítés vagy sem.



# Ötödik fejezet

## Rendszer

*Mindig hittem benne, hogy az ily különös,  
elérhetetlen világok itt lehetnek a kezünk ügyében,  
és azt hiszem, most megtaláltam a módját,  
hogy áttörjek a sorompókon! Nem tréfálok!*

*H. P. Lovecraft: Onnan túlról  
(Bihari György fordítása)*



fejezet során részletezzük a *Cthulhu hívása* játék szabályait, amiket a korrektség és egyensúly biztosítása érdekében használunk, valamint a konfliktusok és kihívások megoldásait, ahogy a játék során felmerülnek.

## Mikor dobj a kockával?

Szerepjátékot játszani nagyon szórakoztató, és ennek része abból adódik, amikor – anélkül, hogy kockákkal dobnál – megbeszéled a karaktered cselekedeteit a játékos társaiddal (és az Őrzővel). A játékosok bejelentik, hogy mit tesznek a nyomozóik, és gyakran a karakter nevében beszélnek, hogy jobban kifejezhessék magukat. Az Őrző jelenti be a nem játékos karakterek (NJK-k) cselekedeteit, és írja le a nyomozókat körülvevő világot. Eddig minden rendben. Mindenki elfogadja, amit a többiek mondanak, és erre alapozva érdekes közös történetet alkotnak. Egészen addig, persze, amikor nem fogadják el azt, amit a másik mond. Például egy nyomozó nem hiszi el, amit az öreg Marsh (akit az Őrző játszik) mond a hiányzó könyvtári könyvek hollétéről. Amikor valaki olyat mond, ami nem tetszik, akkor lehetőség van pontosítást kérni vagy nem egyetérteni – de végső soron, ha nem fogadod el azt, amit valaki más mond a kalandban történetekkel kapcsolatban, akkor a helyzetet kockákkal lehet megoldani. Hasonlóképp te is egyszerűen kijelentheted, hogy a nyomozódnak sikerült felmásznia a templomtorony tetejére éjfélkor a szakadó esőben – azonban, ha nincs kockadobás, hogy próbára tegyék a nyomozód képzettségét, akkor nincs se feszültség, se dráma!

Hasonlóképp nem kell mindig mindenre kockát dobni. Például minden nyomozónak van Autóvezetés képzettsége, de nem kell kockához nyúlni minden esetben, amikor a nyomozó kocsiba ül – ez rettentő unalmas lenne! Ha azt monddod, hogy a nyomozód elautózik a helyi történeti társasághoz, akkor egyszerűen megteszi, hacsak valaki vitába nem száll veled. Nyugodtan haladj tovább a történettel. Az egyszerű, hétköznapi dolgokat, amiket mindenki „csak úgy” megtesz, kezeld így – nincs szükség kockára.

Am ha az Őrző egy kultistákkal teli kocsi ír le, ami megkísérli leszorítani a nyomozó autóját az útról, akkor a játékos tiltakozhat ellene. Mondhatja, hogy „várj csak, tövig nyomom a gázt és elhúzó”, de az Őrző ekkor is ragaszkodhat ahhoz, hogy a kultisták letolják a nyomozó járművét az útról. Ez egy vitás kérdés, egy konfliktus – ok a kockadobásra, hogy lássuk, tényleg sikerül-e a nyomozó kocsiját az árokba lökni. A kaland elértkezett egy feszültséggel teli pillanathoz, ami egyértelmű végeredményt igényel. Ideje megragadni a kockákat!

## Képzettségpróbák

A „próba” szót a megfelelő képzettséggel vagy tulajdonsággal kapcsolva használjuk; így az Őrző például kérhet egy „Mászás próbát” vagy egy „Erő próbát”.

Az Őrzőé a végső szó, hogy melyik képzettség vagy tulajdonság felel meg a próbához a helyzettől és az ellenállás természetétől függően. A „képzettségpróba” kifejezést egyaránt használjuk képzettség és tulajdonság esetén is.

A játékosnak egy cél megfogalmazásával még a kockadobás előtt egyértelműen meg kell határoznia, hogy mit akar elérni.

### Az Őrző döntése végleges

*Bár a Cthulhu hívása szabályait úgy alkottuk meg, hogy a lehető legtisztábbak és legrugalmasabbak legyenek, időről időre találkozhatasz olyan helyzetekkel a játékban, amikor a szabályok nem adnak megoldást. Ilyen esetekben az Őrző döntése végleges. A játékosok bátran tehetnek javaslatokat és oszthatják meg az elképzeléseiket, de tiszteletben kell tartaniuk az Őrző döntését, és továbblépni a játékban.*

Ha a cél nem elfogadható, akkor az Őrző segít a játékosnak átfogalmazni. A célnak tisztán és tömören kell összefoglalnia a játékos szándékát. A célok kitűzésével kapcsolatos tanácsokért lásd a **Játékvezetés** fejezetet.

*Harvey Walters be akar törni egy ajtót. Az Őrző feltelezheti, hogy egyszerűen nekiveselkedik és nagy zajjal betöri. Ha Harvey csendesen szeretné kinyitni az ajtót, akkor ezt célként kell megjelölnie. Tehát a „betöröm az ajtót” és a „halkan felfeszítem az ajtót” két különböző cél, és az Őrző a nehézségi szint megállapításakor figyelembe fogja venni a cél összetettségét.*

### Képzettségpróba: a nehézségi szint megállapítása

Az Őrző határozza meg a képzettségpróbák nehézségi szintjét. A *Cthulhu hívása* három nehézségi szintet használ: Átlagos, Komoly és Kivételes.

**Általános nehézségi szint:** egy átlagos példa arra, mi jelenthet kihívást egy hozzáértő személy számára. A játékosnak képzettsége vagy tulajdonsága teljes értékével egyenlőt vagy kisebbet kell dobnia, hogy sikert érjen el. Az esetek túlnyomó többségében ezt kell használni.

**Komoly nehézségi szint:** ez a feladat egy szakember számára is kihívást jelent. A játékosnak a képzettség vagy tulajdonság értékének felével egyenlőt vagy kisebbet kell dobnia, hogy sikert érjen el. Ezt csak alkalmanként kell használni.

**Kivételes nehézségi szint:** ez a feladat egy szakértőt is kihívás elé állít; az emberileg lehetséges határán mozog. A játékosnak a képzettsége vagy tulajdonsága értékének ötödével egyenlőt

vagy kisebbet kell dobnia, hogy sikert érjen el. Ezt kivételes esetekre kell fenntartani.

Ha Őrzőként úgy érzed, hogy a feladat könnyű, akkor ne kérj próbát. Tartogasd a kockadobásokat a kihívást jelentő helyzetekre.

Ha a nyomozó egy másik élőlényel került szembe, akkor a nehézségi szintet a lény (legyen az ember vagy valami más) kiegészítő képzettségének vagy tulajdonságának függvényében kell meghatározni. Az Őrzőnek kell eldöntenie, hogy az ellenfél melyik képzettséget vagy tulajdonságot használja, hogy gátolja a nyomozó cselekvéseit – a képzettségek leírásában találhatsz példákat (lásd a **Képzettségek** fejezetet).

- ① Ha az ellenfél képzettsége vagy tulajdonsága 50 alatt van, akkor a nehézségi szint **Átlagos**.
- ② Ha az ellenfél képzettsége vagy tulajdonsága 50 vagy magasabb, akkor a nehézségi szint **Komoly**.
- ③ Ha az ellenfél képzettsége vagy tulajdonsága 90 vagy magasabb, akkor a nehézségi szint **Kivételes**.

*Harvey Walters próbálja meggyőzni a könyvtárost, hogy engedje be a könyvtárba egy vasárnap, amikor a könyvtár zárva tart. Az Őrző figyelembe veszi a könyvtáros Meggyőzés és Pszichológia képzettségeit (a két képzettséget, amik gátolják a Meggyőzést). Egyik sincs 50% felett, így a nehézségi szint Átlagos. A játékosnak Harvey Meggyőzés képzettségének teljes értékével egyenlőt vagy alacsonyabbat kell dobnia, hogy sikerrel járjon.*

*Harvey-nak nem sikerült meggyőznie a könyvtárost, hogy nyissa ki az épületet, ezért úgy döntött, hogy betöri a könyvtár hátsó ajtaját. Harvey ERŐ értéke 20. A könyvtár ajtaja vastag tölgyfából készült, a zár vasos fém, és az Őrző úgy ítéli meg, hogy különösen erős. A nehézségi szintet így Komolynak határozza meg, Harvey-nak 10-et vagy kevesebbet kell dobnia (Harvey ERŐ tulajdonságának fele).*

Életlen ellenfelek esetében az Őrzőnek bíróként kell mérlegelnie a vonatkozó tényezőket. Egy átlagos kihívás Átlagos nehézségű. Amikor a kihívás egyértelműen meghaladja az Átlagos nehézséget, az Őrző a Komoly nehézségi szintet használja. Ha egy kihívás kivételesen nehéz, ám még az emberileg lehetséges határain belül van, az Őrző a Kivételes nehézségi szintet alkalmazza.

Amikor csak lehetséges, a helyzetet úgy kell alakítani, hogy a kockákat a játékos dobja. A játékosok nem igazán élvezik, ha mindig csak nézik, ahogy az Őrző dobálja a kockákat. Ha a nyomozó próbálja használni a Lopakodás képzettségét, hogy titokban kövessen egy nem játékos karaktert, a játékosnak kell kockával dobnia és az Őrző a nem játékos karakter Észrevétel képzettségét használja a nehézségi szint meghatározására. Fordított esetben, ha a nem játékos karakter követné a nyomozót, a játékos dobna kockával az Észrevétel képzettségére, hogy észreveszi-e, hogy követik, ám ezúttal az Őrző a nem játékos karakter Lopakodás képzettségét használná a nehézségi szint



„Elnézést, a könyvtár zárva van!”

meghatározására. Ne feledd, a játékosoknak sokkal gyakrabban kell kockával dobniuk, mint az Őrzőnek.

A nehézségi szintek meghatározásával kapcsolatos tanácsokért lásd a **Játékvezetés** fejezetet.

### A próba eredménye: siker vagy kudarc

Egy próbának két lehetséges kimenetele van: siker vagy kudarc. Egy képzettség különféle hányadosai (ötöd, fél és egész) nem egyenlőek a sikerszintekkel. A játékos bejelent egy célt, majd dob a kockával. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő a szükséges számmal, a cél teljes mértékben teljesült. Ha az eredmény kisebb a választott képzettség felénél vagy ötöd-résznél, attól a kitűzött célt nem szükségszerűen végezték el magasabb minőségben. A próba további értelmezése az Őrző belátására van bízva.

### Siker

Ha a játékos az Őrző által megjelölt célszámnál kisebbet vagy azzal egyenlőt dobott, akkor a nyomozója elérte a dobás előtt meghatározott és elfogadott célt. A játékost bátorítani kell arra, hogy részt vegyen az eredmény kifejtésében. Ez magában foglalhatja a történet olyan aspektusait is, amik túlmutatnak a nyomozóján, például nem játékos karakterek cselekedeteit és a környezetet, ám az ilyen dolgokat az Őrző moderálja. Így mind a játékos, mind az Őrző részt vesz egy sikeres próba kimenetelének leírásában.

*Ne feledd, csak akkor dobj a kockával, ha feszültséggel teli pillanatról van szó. Nem kell dobni, amikor a karakterek közönységes, hétköznapi feladatokat végeznek.*

Harvey egyenesen nekihajt a kocsiával egy csoszogó, emberszerű szörnynek, azzal a céllal, hogy elüsse. Az Őrző bejelenti, hogy a nehézségi szint komoly lesz (mivel a lény Kitérés képzettsége 60). A játékos a nyomozó Autóvezetés képzettségének felénél alacsonyabbat dob – siker! A játékos leírja a jelenetet...

– Padlóig nyomom a gázt, és behajtok a tántorgó dologba, ami a levegőbe repül. Keményen fékezek, farolva megállítom a kocsit és kiugrom, de a motort nem állítom le. Előhúszom a pisztolyom és három golyót ereszték a szörnyeteg hullájába.

Nem kell vitatni a játékos leírását Harvey menő vezetési technikájáról – ez csak leírás –, de tényleg megölte a szörnyet? Az Őrző ellenőrzi a szörny életerőpontjait és úgy véli, ennél több kell ahhoz, hogy meghaljon. A játékos célja az volt, hogy nekimenjen a szörnynek az autóval (amit meg is tett), nem az, hogy megölje. Az Őrző közbelép, kissé megváltoztatja a játékos által elmondottakat...

– Remek, de amikor kiszállsz a kocsiból és körülnézel, nyoma sincs a hullának; a lényt, amit elütöttél, sehol sem látod.

Alternatív megoldásként az Őrző (a 123. oldalon lévő A sebés egyéb formáira hivatkozva) megkérheti a játékost, hogy dobjon annak megállapítására, hogy pontosan mekkora sérülést okozott a kocsit a lénynek. Miután megállapította, hogy a szörny még tényleg nem halt meg, az Őrző módosítja a játékos által mondottak utolsó részét...

– Ahogy a fegyveredért nyúlsz, látod, hogy a tántorgó íz előbukkan a bozótosból. Sértetlennek tűnik és nagyon, de nagyon dühösnek.



Harvey a szörny felé hajt.

### Erőltetni a próbát

Ez maga volt a lidércnyomás, vegytiszta formájában. Ép elmém elhagyott, nem törődtem semmivel, csak menekültem, akár az állat; úgy törtetem fölfelé az omladékon, mintha nem is létezne az a hasadék. Megpillantottam a peremét, erőm minden töredékét összeszedve ugrottam, és azonnal magába szippantott a visszataszító hangok pandemoniális örvénye és a förtelmes, anyagilag tapintható feketeség.

– H. P. Lovecraft: *Árnyék az időn túlról* (Bihari György fordítása)

Egy képzettségpróba erőltetése második és egyben utolsó esélyt ad a játékosnak, hogy elérje a célját. Egy erőltetett próba csak akkor megengedett, ha igazolható, és ezt a játékosnak kell megtennie. Amikor a játékos megkérdezi „Erőltethetem a próbát?”, az Őrzőnek vissza kell kérdeznie, „Milyen akcióval szeretnéd erőltetni a helyzetet?” Az Őrző feladata nem az, hogy egyszerűen igent vagy nemet mondjon; a játékosnak kell leírnia azt a plusz erőfeszítést vagy ráfordított időt, ami igazolja az erőltetett próbát. Ha a játékos elakad, akkor a többi játékos vagy az Őrző tehet javaslatokat.

A játékos az erőltetett próbával megemeli a tétet és engedélyt ad az Őrzőnek, hogy súlyos következményeket vezessen be, ha a próba másodjára is kudarcba fullad. A próba erőltetése azt is jelenti, hogy a szituációt is a végsőkig feszítet:

- ✘ Ha egy ajtót törsz be, akkor jelentheti, hogy teljes erővel nekirohansz, nem törődve a testi épségeddel.
- ✘ Ha egy rendőrt próbálsz meggyőzni, akkor jelentheti, hogy a letartóztatást kockáztatod.

- ✘ Ha egy szobát kutatsz át, akkor jelentheti, hogy teljesen felforgatod és megkockáztatod, hogy eltörsz pár dolgot, vagy túl sok időt töltesz vele, miközben tudod, hogy a rosszfiúk bármelyik percben visszatérhetnek.
- ✘ Ha valakit megpróbálsz Pszichológiával kiismerni, jelentheti, hogy egy kicsit túl közelről tanulmányozod vagy felettebb tolazkodó kérdéseket teszel fel.
- ✘ Ha egy zárat törsz fel, jelentheti, hogy kissé túl nagy erőt használsz. Valami eltörhet, de mi? A zár vagy az álkulcsod?
- ✘ Ha a Cthulhu-mítossszal kapcsolatos, akkor azt kockáztatod, hogy túl sokáig bámulsz a sötét tudás mélységébe, és valami visszabámul rád.
- ✘ Ha falat mászol, jelentheti, hogy akkor is folytatnod kell, ha egyáltalán nem érzed biztonságosnak.
- ✘ Ha egy fóliánst tanulmányozol, jelentheti, hogy minden egyes oldalt megszállottan újra és újra elolvasol, míg összefüggésbe nem tudod hozni a tartalmát.

Fontos megjegyezni, hogy egy erőltetett próba nem egyszerűen a próba megismétlése; mindig eltelik némi idő a próbák között – lehet, hogy csak másodpercek, de akár órák is.

Amikor erőltetett próbát teszel, a célnak még mindig elérhetőnek kell lennie. A képzettség és a nehézségi szint nem változik, de a helyzet megváltozásával módosulhat.

Csak képzettség- és tulajdonságpróbákat lehet erőltetni. Szerencse, Épelme vagy harci próbákat nem, sem pedig a sebzést vagy épelvevesztést megállapító dobásokat.

Harvey menekül az öt üldöző kultisták elől. A játékos kijelenti, hogy Harvey megpróbál elrejtőzni a főutcán elhelyezett egyik piaci bódé mögött. Az Őrző megállapítja, hogy ehhez Átlagos nehézségű Lopakodás próba kell. Harvey játékos magaszt dob, a próba eredménye kudarc. Az Őrző leírja, hogy a bódé alig több, mint pár járdára helyezett doboz, nem lehet elbújni mögötte. Harvey, mivel úgy véli, csak idő kérdése, és elkapják, eldönti, hogy nyílt színen próbál elrejtőzni, beleolvad a járókelők sokaságába, és reméli, hogy a kultisták nem látják meg a tömegben. Az Őrző engedélyezi ezt mint erőltetett próbát. Harvey nagyobb kockázatot vállal – lényegében könnyebbé teszi azt, hogy felfedezzék, és így nem lesz lehetősége menekülni, ha az erőltetett próba kudarcba fullad.

Harvey játékos tesz egy második Lopakodás próbát, ami ezúttal sikerül! Harvey gyors észjárásának köszönhetően beleolvad a tömegbe. A kultisták ezúttal nyomát vesztették!

### A kudarc előrevetítése

Ebben az új anyagban egy misztikus formula, helyesebben egy formulapár oly gyakran ismétlődött, hogy Willett még a feléig sem jutott az iratoknak, máris kívülről ismerte őket.

– H. P. Lovecraft: *Charles Dexter Ward esete* (Baranyi Gyula fordítása)

Az Őrző előrevetítheti a kudarc következményeit, még mielőtt egy erőltetett próbán kockákat gurítanál. Ezt úgy teszi, hogy elmondja: „Ha kudarcot vallasz...”, majd olyan részletesen fejti ki, amennyire akarja. Az Őrzőnek ki kell emelnie azokat a dolgokat, amik nyilvánvalók a nyomozó számára (bár a játékos talán nem gondolta végig őket). Azokra a dolgokra, amikkel a nyomozó nincs tisztában, csak célozgatni lehet (az Őrző megítélése szerint). A játékosok is bátran tehetnek javaslatokat a következményekre, különösen, ha ijesztőbbekkel állnak elő!

### Két oka van, amiért az Őrzőnek érdemes előrevetítenie a következményeket:

- ② A játékos kéri az előrevetítést, hogy tisztában legyen a veszélyekkel (mivel a nyomozó is tisztában lenne velük), így fel tudja mérni a kockázatot.
- ② Az Őrző azért választja az előrevetítést, hogy kiemelve a veszélyt vagy megnövelje a helyzet drámaiságát.

Lényegbevágó, hogy az Őrző egy érdekes következményre összpontosítson, ne egyszerű kudarcokra.

Az előrevetítéssel kapcsolatos további tanácsokért lásd a **Játékvezetés** fejezetet.



„Fuss! Fuss, ha kedves az életed!”

### Kudarc

A játékos meghatározott egy célt, ám azt nem sikerült elérni, de hogy pontosan miként vallott kudarcot a játékos nyomozója, az teljes mértékben az Őrzőre van bízva (természetesen a játékos is tehet javaslatokat). Egy képzettségpróbán elért kezdeti kudarc általában nem okoz sérülést vagy épelvevesztést, de ez a körülményektől függ. Ám rosszabb dolgok is történhetnek, ha a játékos úgy dönt, hogy erőlteti a próbát és másodszor is kudarcot vall (lásd Erőltetni a próbát). Tartalékkold a „mi a legrosszabb, ami történhet?” típusú következményeket az erőltetett próbákra.

Harvey kudarcot vall a Mászás képzettségpróbáján, ahogy próbál leereszkedni egy emeleti ablakból az utcára. Az Őrző leírja a fogódzkodók hiányát, és hogy a közeli ereszcsonnának lazának érződik. Harvey célja az volt, hogy épségben elérjen a talajra, és ezt nem érte el – Harvey még mindig ott toporog, ahol a próba előtt volt. Figyeld meg, hogy az Őrző nem vitte el a helyzetet a végsőkig, ami az lenne, hogy Harvey lezuhan és megsérül, mivel észszerű, hogy Harvey tétovázik, amikor tudatosan benne a veszély.

# Tizennegyedik fejezet

## Bestiák, szörnyek és idegen istenek

*Vannak a Földön sötét, halott zugok,  
feneketlen mélységek, amelyeket az emberiség békéje  
és biztonsága érdekében okvetlenül békében kell hagyni,  
különben életre kelnek az alvó szörnyetegek,  
istengyabázóan életben maradt förtelmek tekergöznek  
és csobbannak elő fekete odvaikból,  
újabb és távolibb hódításokra készen.*

*H. P. Lovecraft: Az örület hegyei  
(Sóvágó Katalin fordítása)*



**A**z alábbi fejezet a *Cthulhu hívásában* használható vadállatokból, szörnyetegekből és idegen lényekből nyújt válogatást. A fejezet négy részre oszlik, mindegyik egy meghatározott lénytípusra fókuszál: a Cthulhu-mítosz lényei, a Cthulhu-mítosz isteneire, a klasszikus szörnyekre és a vadállatokra. Az egyes részekben felsorolt lények listája nem teljes – valószínűleg minden horrorrajongó meg tud nevezni itt nem szereplő rémségeket. Amiket viszont felsoroltunk, azok megtalálhatók a legfontosabb írásokban, gyakran szerepelnek kalandokban vagy rendszeresen hivatkoznak rájuk. A *Malleus Monstrorum* című *Cthulhu hívása* kiegészítő – szintén a Chaosiumtól – ezeknél még jóval több lényt tartalmaz.

### A bejegyzésekről

A legtöbb lény és szörny rendelkezik az alábbi tulajdonságokkal: ERŐ, EGS, MRT, AKA, INT és ÜGY. Azonban soknak nincs MGJ vagy MŰV tulajdonsága, mivel ezek értelmezhetetlenek ennyire idegen és iszonytató lények esetén. Az Őrző szabadon megváltoztathatja, módosíthatja és átértelmezheti a bejegyzéseket. Lovecraft nem véste kőbe a műveiben található szörnyeket, így neked sem kell, ha drámaian eltérő változatokat szeretnél szerepeltetni.

Ezek a rémálmok teremtményei, és az egyes szörnyek tulajdonságai és képességei megváltozhatnak egyik jelenetről a másikra. A szörnyeknél megadott tulajdonságértékek egy átlagos példányra vonatkoznak. Őrzőként megteheted, hogy kidobod egy egyéni szörny statisztikáit vagy úgy is dönthetsz,

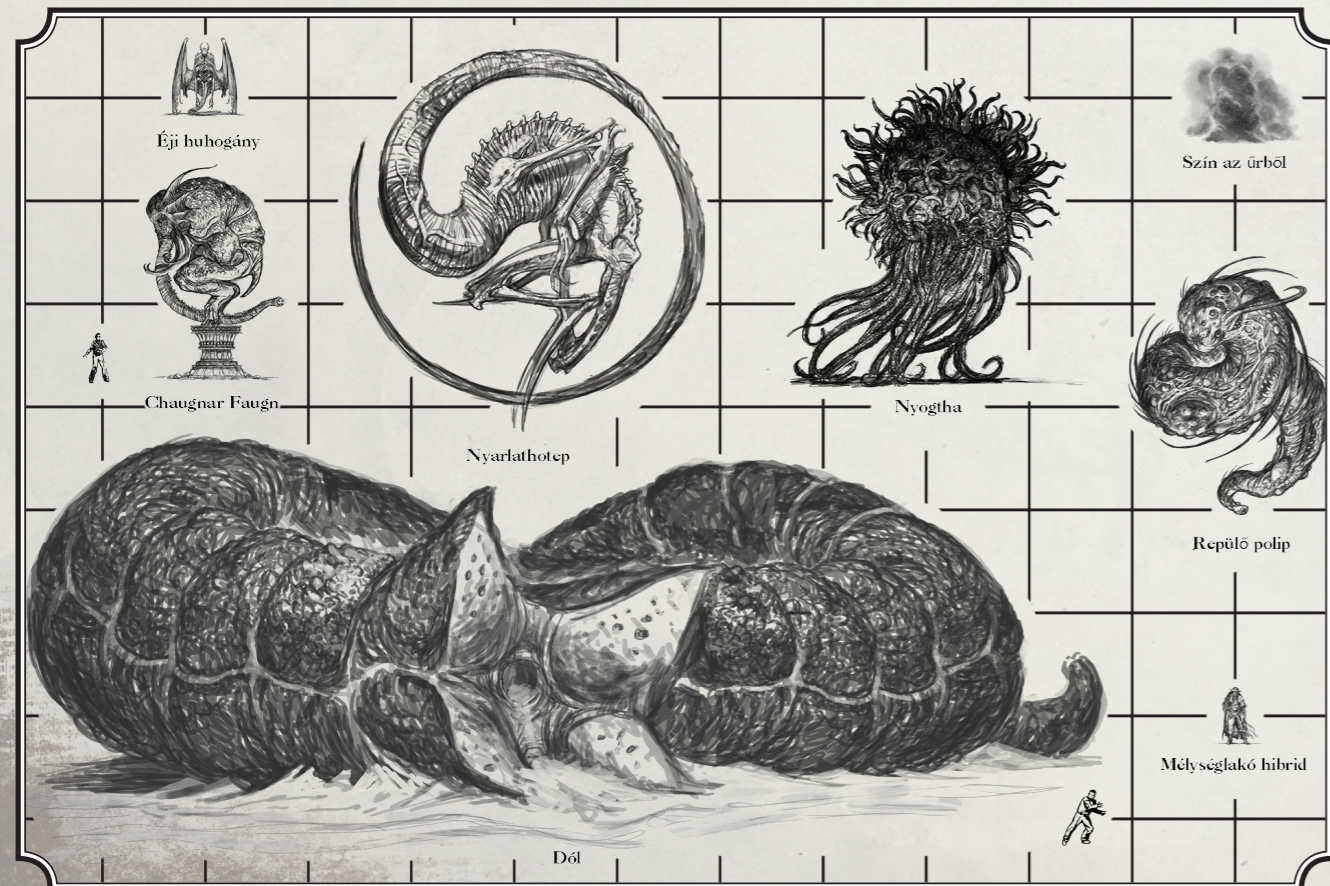
### Méretösszehasonlító táblázatok

*Az alábbi diagramok a Cthulhu-mítosz különféle lényeit mutatják be, hogy segítsenek elképzelni ezen lények relatív méreteit. Látható pár szerencsétlen nyomozó is a szörnyek között szétszórva.*

*E lények némelyike –elsősorban Cthulhu– képes kedve szerint megváltoztatni a tömegét és méretét, az illusztráció csak egy változatot mutat.*

hogy egy kisebb vagy nagyobb példányt alkotsz, a kockadobás értékhatárait útmutatóként használva a tulajdonságértékek meghatározáshoz.

Csak a szörnyek teljes tulajdonságértékeit (értsd, nincs fél és ötödörös) adtuk meg. A nem játékos karakterek és szörnyek tulajdonságai elsősorban arra szolgálnak, hogy meg lehessen határozni a játékosok képzettségpróbáinak kihívásértékeit. Néha Őrzőként ki kell számolnod egy szörny tulajdonságértékeinek felét vagy ötödörösét, de ez ritkán fordul elő.



### Szörnyek mérete

Egyes szörnyek megdöbbentően hatalmasok, amikor emberhez hasonlítjuk őket, nézd csak meg az alábbi diagramot!

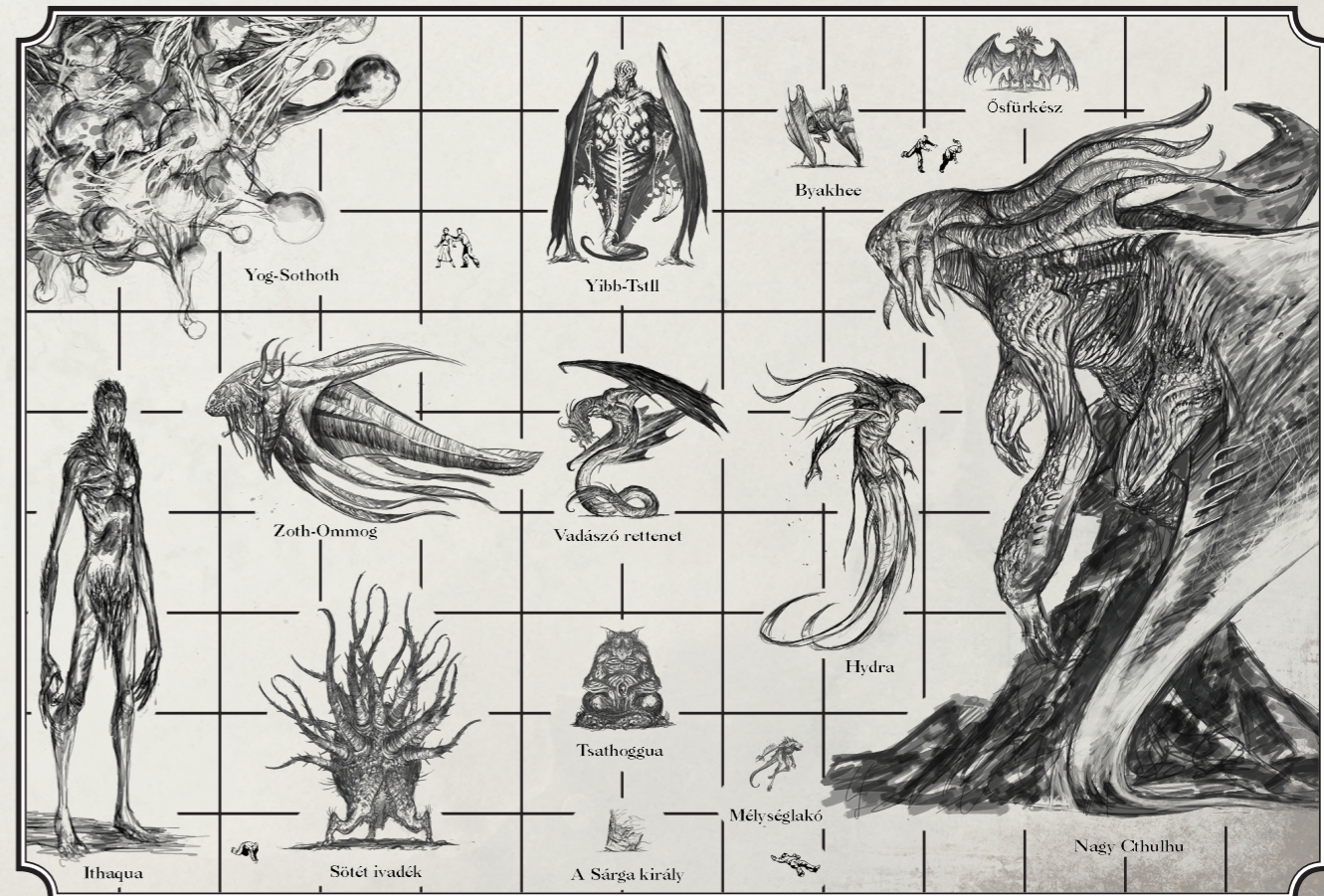
### Felépítés

A MRT tulajdonság mellett minden szörnynek, karakternek és járműnek van egy Felépítés értéke is. Ez a szám egy pillantással felmérhető útmutató a méretarányokhoz. Az átlagos ember Felépítése 0, a teljes érték tartomány -2-től (gyerekek és törpe növésűek) 2-ig (például nehézsúlyú bokszolók) terjed. A Felépítés skálázása nem lineáris; öt motorbicikli összerakva nem lesz nagyobb, mint egy teherautó.

Amikor fontolóra veszed, hogy egy lény mit képes felemelni vagy eldobni, használd útmutatóként az átlagos embert. Az átlagos, 0 Felépítésű ember képes felemelni egy azonos Felépítésű személyt a talajról, talán el is cipeli a vállán átvetve. Könnyebb felemelni azt, ami 1 Felépítéssel kisebb, és egy 2 Felépítéssel kisebb tárgyat el is lehet hajítani. Egy 0 Felépítésű ember ereje megfeszítésével talán fel tud emelni valakit, akinek a Felépítése 1. A legtöbb, amit egy 0 Felépítésű személy

### Felépítések összehasonlítása

Felépítés	Élőlény	Mítosz	Tárgy/eszköz
-2	Gyermek, gyümölcsdenevér	Tűzvámpír	
-1	Nagy testű kutya		
0	Átlagos felnőtt ember, farkas	Gla'aki szolgálója	
1		Mélységglakó	Könnyű motorkerékpár
2	Nagy testű ember, oroszlán	Byakhee	
3	Feketemedve, gorilla	Alaktalan ivadék	Nehéz motorkerékpár
4	Kafferbivaly, ló	Ősfürkész	Városi kisautó
5		Sötét ivadék	Általános gépjármű
6		Kifejlett chthon-féreg	Kisteherautó
7	Afrikai elefánt	Dagon	6 tonnás teherautó
9		Shoggoth	Kamion/nyerges vontató
11		Cthulhu csillagsarja	
22	Kékbálna	Nagy Cthulhu	
65		Dól	Csatahajó



megtehet egy 2 Felépítésű emberrel, hogy kibillentí az egyensúlyából vagy lefegyverzi.

Ezt útmutatóként használva egyszerű kitalálni, relatív milyen tárgyakat képes felemelni és elhajítani egy adott szörny – például elég nagy-e ahhoz, hogy eldobjon egy autót.

**Gyors referencia a Felépítések összehasonlítására:**

- ☉ Ha a célpont 2 felépítésponttal kisebb: el lehet hajítani.
- ☉ Ha a célpont 1 felépítésponttal kisebb: könnyen fel lehet emelni.
- ☉ Ha a célpont Felépítése egyenlő: rövid ideig cipelni lehet.
- ☉ Ha a célpont 1 felépítésponttal nagyobb: alig lehet felemelni.
- ☉ Ha a célpont 2 felépítésponttal nagyobb: nem lehet felemelni, de ki lehet billenteni az egyensúlyából vagy le lehet fegyverezni.

## Szörnyek hatékony kijátszása

A szörnyek a legtöbbször nem agyatlan vadállatok. Soknak a nyomozókéval megegyező vagy magasabb intelligenciája van, az átlagos emberi felfogást meghaladó motivációkkal és gondokkal rendelkeznek. A szörnyek nem keresik automatikusan a harcot, és amennyiben így tesznek, nem ölik meg szükségszerűen a nyomozókat. Az intelligensebb szörnyek elfoghatják a nyomozókat, hogy rabszolgákként vagy áldozatokként használják fel őket, esetleg kísérletezzenek rajtuk. Nem kell harcolni mindegyik találkozásnál; a rejtőzködés vagy menekülés lehet a legbölcsebb választás.

Amikor harcba bonyolódnak, vedd figyelembe a szörny célját. Ha az a célja, hogy megölje a nyomozót, akkor inkább visszatámad, semmint kitér. Ha el akar menekülni a nyomozók elől, akkor inkább a kitérést választja, hogy lehetősége legyen a menekülésre.

A Mítosz sok szörnye képes varázslatokat használni: ugyanúgy elmondja azokat, mint bármilyen más varázsló tenné. Bizonyos esetekben egy szörny varázslatát úgy is lehet ábrázolni, mintha a szörny veleszületett képessége lenne.

Bár a szörnyeknél nincsenek felsorolva képzettségek, a legtöbb vagy mindegyik rendelkezhet pár olyan képzettséggel, mint a Hallgatóság, Lopakodás vagy Észrevétel. Az Őrzők szükség szerint felruházhatják képességekkel a szörnyeket, amihez hasonló lényeket használhatnak útmutatóként.

A Mítosz istenei és egyes szörnyei multidimenziósak, a valóság általunk felfogott síkján éppúgy léteznek, mint a felfogásunkon túl lévőkön, így nem lehet őket ténylegesen elpusztítani. Bár olyan teremtmények esetében is szerepel az életerőpont, mint egy Külső isten vagy Mérhetetlen Vén, amennyiben ez valahogy nullára vagy alacsonyabbra csökkenne, a lény nem hal meg vagy veszíti el az eszméletét, hanem elúszik vagy visszakényszerül oda, ahonnan érkezett. Az egyszerű sebzés nem pusztítja el ezeket a hatalmasságokat, vagy okoz nekik sérülést. Ha meggyőzik vagy rákényszerítik őket a távozásra, még visszatérhetnek.

### Szörnyek és nyomozók – összehasonlítás

Igen valószínű, hogy a nyomozók harcban legyőznek néhány szörnyet. Másokkal szemben viszont csak a menekülés vagy a rejtőzködés nyújthat esély a túlélésre. A mélységglakókkal, byakheekkel, dimenzióvándorokkal, tűzvámpírokkal, rémekkel, gúlokkal, Gla'aki szolgálóival, mi-gókkal, holdbestiákkal, éji huhogányokkal, patkányfajzatokkal, Shaggai rovarjaival,

## A Mítosz-nevek kiejtése

Lovecraft kiejthetetlen neveket adott a szörnyeinek, hogy hangsúlyozza idegen mivoltukat. Ezek nem hivatalos kiejtési minták, de mi így ejtjük ki a neveiket.

Lény	Kiejtés
Abhoth	[abot]
Atlach-Nacha	[atlak naka]
Azathoth	[azatot]
Bast	[baszt]
Bokrug	[bökrug]
Byakhee	[bjaki]
Chaugnar Faugn	[cságnér fán]
Chthonian	[któniön]
Cthugha	[ktúga]
Cthulhu	[ktúlu]
Cyaegha	[szájéga]

Dagon	[dégon]
Daoloth	[déolot]
Eihort	[ájort]
Ghatanothoa	[gatanotóa]
Gla'aki	[gláaki]
Gnoph-Keh	[nof-ké]
Hastur	[hasztúr]
Hydra	[hájdra]
Hypnos	[hipnosz]
Ithaqua	[itakva]
Lloigor	[loigor]
Mi-Go	[mi-go]
Nodens	[nódensz]
Nyarlatothep	[nájarlatotep]
Nyogtha	[nyiogta]
Quachil Utaus	[kwákil otausz]
Rhan-Tegoth	[rán-tégaut]

Shaggai	[saggáj]
Shantak	[sántak]
Shoggoth	[soggot]
Shub-Niggurath	[sub-nigurat]
Shudde M'ell	[sudde-mel]
Tindalos	[tindalosz]
Tsathoggua	[csatoggua]
Tulzscha	[túlzscha]
Ubbo Sathla	[úbbo szátla]
Xiclotl	[zájklautl]
Y'gonolac	[igólonák]
Yibb-Tstll	[jib-csitl]
Yig	[jig]
Yog-Sothoth	[jog-szotot]
Yuggoth	[juggot]
Zhar	[zar]

cso-csókkal és persze az ember kultistákkal mind szembe szállhatnak, és több nyomozónak lehet is némi esélye a sikerre egy harc során. Ez az oka annak, hogy sok kaland kultistákat, mélységglakókat és gúlokat használ – ezek nagyjából emberi szintű ellenfelek. Az ilyen Mítosz-lények képesek – legalábbis első pillantásra – emberszerűnek tűnni gyengeségeikben és relatív méretükben; ám óvakodj attól, hogy az ilyen szörnyeket emberivé tedd. Mint már mondtuk, a céljaikat, tudásukat és képességeiket nehéz, ha nem egyenesen lehetetlen megfejteni. Váratlan módokon fognak cselekedni, és pusztá látványuk tébolyt idézhet a kíváncsi nyomozó elméjére.

## Harc

Alapértelmezetten minden szörny (kevés kivétellel) rendelkezik a Közelharc képzettséggel – egy általános harci képzettséggel, ami lefed mindenféle ütést, rúgást, karmolást, harapást, csáppal szorítást, könyökölést, fejelést stb. Ha a lény képes közelharc fegyvert használni, akkor a Közelharc képzettség arra is alkalmazható. Légy kreatív az ilyen támadások használatában és leírásában. Mindegyik bejegyzés részletezi, hogy a szörny alapvetően miképp támad, és kulcsszavak – például harapás vagy rúgás – is szerepelnek, hogy ötleteket adjanak az Őrzőknek, hogyan a legmegfelelőbb leírni a különféle támadásokat. A környezet is felhasználható a támadások leírásához: egy elefánt nekipréselheti a nyomozót egy fának; egy gúl nekicsaphatja a nyomozó fejét egy sírkőnek, hogy betörje; és így tovább.

Míg egy szörny alapvető támadásai mindig használhatóak, ez ismétlődővé és unalmassá válhat. A szörny alapértelemezett Közelharc támadásainál megadott sebzés használata felszabadítja az Őrzőt, hogy a sebzést különféle támadástípusokhoz igazítsa, és nagyobb szabadságot ad a támadások kreatív és ötletes bemutatásához. Az Őrző nem kap sem előnyt, sem hátrányt, ha váltogatja a szörny támadásait – a történetet teszi izgalmasabbá és érdekesebbé.

Egy mélységglakónál a következő értékek szerepelnek:

Közelharc 45% (22/9), sebzés 1D6 + sebzésbónusz (1D4)

A képzettség használatával az Őrző az alábbiak bármelyikével leírhat egy sikeres támadást. A játékmenet megkönnyítése érdekében a támadás – annak módjától függetlenül – ugyanazt az 1D6 + 1D4 sebzést okozza.

- ☉ A mélységglakó a karmaival végigszánt Harvey mellkasán, szét tépi a ruháját.
- ☉ A mélységglakó teljes testsúlyát beleadva nekirohan Harvey-nak.
- ☉ A mélységglakó lóként hátrarúgva eltalálja Harvey rekeszizmát a lábával.
- ☉ A mélységglakó megragadja Harvey zakóját, és a fejét a Gilman House szálloda málladozó vakolatú falához csapja.

Egy sötét ivadék egy csapat nyomozóval harcol. A sötét ivadék öt különböző támadást indíthat az ÜGY sorrendjében következő körében, ezek egyike lehet az eltaposás.

**Első támadás:** A sötét ivadék felemeli számtalan patája közül az egyiket, hogy rátaposson egy szerencsétlen nyomozóra. A nyomozó játékos a kudarcot dob a támadás előli kitérésére, míg az Őrző Átlagos sikert ér el a sötét ivadék Közelharc képzettségével, és a sebzésbónusszal (4D6) megegyező sebzést okoz, összesen 11 pontnyit.

**Második támadás:** Ezúttal a sötét ivadék az egyik csáppal sújt le, megpróbálja megragadni az egyik nyomozót. Ehhez harci manőver kell; a sötét ivadéknak természetesen nagyobb a Felépítése, mint bármelyik nyomozónak, így nem kap büntetéskockát a manőverhez. Az Őrző Kivételes sikert ért el. A nyomozó kitérése kudarcba fullad, így az ivadék megragadja, a magasba emeli és 12 pontnyi Erő tulajdonságot szív ki belőle. A sötét ivadék addig tartja csáppal a nyomozót, amíg teljesen ki nem ürítette szerencsétlent.

**Harmadik támadás:** Két nyomozó egy kisteherautóba száll. Ne feledd, hogy a sötét ivadék INT tulajdonsága 70, akkora, mint a legtöbb nyomozóé, így nagyon jól tudhatja, hogy mi az a kisteherautó. Az eltaposás támadását használja a kisteherautó ellen. Jelenleg a jármű nincs mozgásban, így az Őrző automatikus sikert engedélyez, ám tesz egy támadáspróbát, hogy lássa, lesz-e belőle Kivételes siker, esetleg balsiker. A támadás kudarc lett volna, de nem balsiker, ezért ebben az esetben sikeres a támadás egy mozdulatlan tárgy ellen. Ez (6D6) 17 sebzést okoz. Minden 10 pontnyi sebzés 1 ponttal csökkenti a jármű Felépítését.

**Negyedik támadás:** Az Őrző úgy dönt, hogy a kisteherautó szívóssága miatt bosszús sötét ivadék megpróbálja felborítani a járművet. A kisteherautó Felépítése 6 (bár van 1 pontnyi sérülése, a jegyzett Felépítése még mindig 6), eggyel nagyobb, mint a sötét ivadéké; a sötét ivadék használhatja a harci manőverét, ám kap 1 büntetéskockát. A jármű még mindig mozdulatlan, ezért, amennyiben az Őrző nem dob balsikert, a támadás sikeres lesz. Az Őrző dobása 24 és 14 (büntetéskockával), ami a magasabb eredményt tekintve még így is Komoly sikernek számít. A **Felépítés (lásd 279. oldal)** rész kimondja, hogy egy lény épp csak felemelni képes valamit, ami 1 Felépítéssel nagyobb, mint ő maga. A sötét ivadék nagy robajjal képes a kisteherautót az oldalára borítani.

**Az utolsó támadásával** a sötét ivadék egyszerűen egy rúgást indít az egyik közeli nyomozó felé. Az Őrző Komoly sikert dob. A játékos is Komoly sikert ér el a kitérésre, így a nyomozó elkerüli a patákat.

## Szörnyek és manőverek

Manőverek (MVR) a szörny Közelharc képzettségével használhatók. A Felépítés fontos tényező a manőverek esetében; ha az ellenfél 3 Felépítésponttal nagyobb a támadónál, akkor a

manőver hatástalan. Egy 2 vagy magasabb Felépítés értékkel rendelkező szörny sosem kap büntetéskockát, amikor emberi lény ellen használ manővert. A legnagyobb ellenfél, amivel egy ember (a maximális 2 Felépítés értékkel) elbánhat egy manőverrel, 4 Felépítés értékű lehet (ló, ösfürkész stb.) – és még a legnagyobb emberek is 2 büntetéskockával támadnának ilyenkor a Felépítés különbsége miatt.

Harcban a szörnyek az emberek számára megengedett manőverek teljes tartományát használhatják. Az Őrzőnek el kell képzelnie a szörnyet és végiggondolnia, hogyan húzhat hasznos harc közben a fizikai alakjából. Ha vannak csápjai, kezei vagy ollói, akkor megragadhatja és lefoghatja az ellenfelét. Ha kitüremkedő szája van, akkor ráharaphat az ellenfelére és a szájában tarthatja. Hatalmas teremtmények egyszerűen csapdába ejthetik az ellenfeleiket a puszta kiterjedésükkel, halálra préselve őket. A leszorított vagy megragadott ellenfelek addig maradnak a szörny markában, amíg nem tesznek sikeres ERŐ ellenpróbát vagy használnak manővert, hogy kiszabadítsák magukat.

Egy sikeres manőverrel a szörny képes:

- ⑨ A földre vinni egy nyomozót, hogy bónuszkockát kapjon a következő támadáshoz, amennyiben a nyomozó még fekszik.
- ⑨ Ki- vagy lelökni egy nyomozót egy ablakból vagy szitról.
- ⑨ Lefegyverezni egy nyomozót, kirúgni azt a bosszantó „durranóbotot” a kezéből.
- ⑨ Megragadni a nyomozót egy csáppal, bónuszkockát szerezve a következő támadásra, amivel szorítással való sérülést okoz vagy a lefogott nyomozót egy falhoz csapkodja.
- ⑨ Ha a szörny elég nagy, meg tud ragadni egy nyomozót és a következő fordulóban elcipel, talán elrepül vele vagy egy vonagló csáppal magasra tartja és elsétál.
- ⑨ Egy átlagos autó Felépítése 5, tehát bármely Felépítés 3+ értékkel rendelkező szörnynek lehetősége van járműveknek sérülést okozni. A nagyobb szörnyek akár meg is ragadhatják a járművet, amiben a nyomozók ülnek, mint egy dühös gyerek, aki elhajítja a gabonapelyhes dobozt.

## Szörnyek és a visszatámadás

Amennyiben egy szörny nem próbál elmenekülni vagy különösen fortélyosan viselkedni, akkor a nyomozó támadásaira mindig visszatámadással kell válaszolnod kitérés helyett. Visszatámadás esetén a szörny általában az alap Közelharc képzettségét használja. Egy olyan szörny, aminek több támadása van egy fordulóban, a támadásaival megegyező számú esetben térhet ki vagy támadhat vissza, mielőtt az ellenfelek bónuszkockát kapnának a túlerő miatt (lásd **Túlerő**, 108. oldal). Tehát egy 3 támadással rendelkező gúl képes háromszor visszatámadni, mielőtt a támadók egy bónuszkockát kapnának a támadásaikhoz. A Mítosz egyes lényeivel szemben a nyomozók sosem lehetnek túlerőben.

## Szörnyek megölése

Az Őrző ahelyett, hogy bejelentené, hogy egy szörny vagy ellenfél halott, inkább írja le, mit látnak a nyomozók – a szörny nem mozdul, úgy tűnik, mintha olvadozna, sűrű zöld folyadék buggyan elő az oldalán lévő lyukból és így tovább. Ne feledd, hogy ezek a szörnyek furcsa és idegen lények; a halál megállapítása nem egyszerű. Némely szörny (amikor eszméletét veszíti vagy az életerőpontjai nullára csökkennek) halottnak tűnhet, aztán percek vagy órák múlva feltámadhat, hogy véres bosszút álljon a támadóin. Csak egy sikeres Elsősegély vagy Orvoslás próba állapítja meg biztosan, hogy a lény még él vagy halott.

## Szörnyek varázslatai

Minél magasabb egy szörny AKA és INT tulajdonsága, annál valószínűbb, hogy ismer varázslatokat. Irányelvként alkalmazható, hogy az 50 és 100 közötti AKA és INT értékkel rendelkező lények 1D6 varázslatot ismerhetnek. A varázslatok kiválasztásánál vedd figyelembe a lény célját és természetét. Az Őrzők bátran alakítsák át és változtassák meg a varázslatokat, hogy jobban illeszkedjenek egyes Mítosz-szörnyekhez. A szörnyek esetében nincs szükség kezdeti varázsláspróbára, amikor először használ egy varázslatot. A varázslat költségeinek megfelelően el kell költeni a mágiapontokat, ám az ÉPE költséget vagy épelmepróbákat figyelmen kívül kell hagyni.

Mindegyik szörnyénél felsoroltunk hozzáillő varázslatokat, bár más is ismerhet, ha az Őrző úgy kívánja.

A Mítosz itt leírt szörnyei gyakran egy vagy több Külső istent vagy Mérhetetlen Vént imádnak, és feltételezhető, hogy ismernek legalább egy varázslatot, amivel kapcsolatba léphetnek uraikkal, megidézhetik vagy hívhatják őket.

A **Grimoár** fejezet több alkalmas varázslatot tartalmaz, azonban az Őrzőket arra biztatjuk, hogy megfelelően hangolják a varázslatokat, és használják a mélyebb mágiát alkalmazó változatokat; végül is ezek a lények nem kétbalkezes emberi varázslók, akik a mágia titkait keresik, hanem a Mítosz valós megtestesülései, annak teljes, szörnyűséges pompájában.

## Első rész: a Mítosz szörnyei

Ez a rész a Cthulhu-mítosz történelmeit mutatja be – e világi és azon túli teremtményeket. Az itt leírt szörnyek az emberiség számára többnyire visszataszítóak kinézetük és felépítésüket tekintve, és egyaránt veszélyt jelentenek a nyomozók testére és elméjére.

Az Őrzők ne feledjék, hogy a Mítosz eme megtestesítői kinézetükben nem egyformák, az egy fajba tartozó lények között is különbséget lehet tenni.

Az Őrző ügyeljen rá a Mítosz szörnyeinek ábrázolásakor, hogy ne csak a vizuális jellemzőket ismertesse a játékosokkal. A szagok és hangok is fontos jellemzők, nemkülönben a lényt körülölelő, másvilági hangulat is. Miként a *Necronomicon* mondja: „...szagukról megismerhetitek őket”.

## Byakhee

*...egyszerre csak rémálomba illő korcslények szárnyaltak elő váratlanul és szinte zajtalanul... Nem voltak sem hollók, sem vakondok, sem keselyűk, sem hangyák, sem rothadó tetemek, hanem olyasfajta képződmények, amelyekre nem tudok és nem is akarok visszaemlékezni.*

H. P. Lovecraft: *Az ünnep* (Kornya Zsolt fordítása)

Ez a csillagközi faj gyakran Hasturt, a Megnevezhetlent szolgálja és meg lehet idézni, hogy rituálékon vegyen részt. Hagyományos anyagból álló testük sebezhető hétköznapi fegyverekkel, például pisztolyokkal.

A csillagközi térben tanyázó byakheeknek nincs földi bázisuk, de megidézhetők, hogy feladatokat hajtsanak végre vagy hátasként szolgálva lovasaikat a csillagok között hordozzák.

### KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

**Repülés:** A byakheek képesek egy lovassal a hátukon az űrben repülni; bár a lovasnak a megfelelő varázslatok vagy varázslatok (pl. Ūrfőzet) védelmére van szüksége a vákuum és a hideg ellen.

**Varázslatok:** 40% esély van rá, hogy egy byakhee ismerjen 1D4 varázslatot. Ezek a varázslatok összefügghetnek Hasturral és a vele kapcsolatos lényekkel.

### BYAKHEE, csillagközi hátasok

Tul.	átlag	dobás
ERŐ	90	(5D6 × 5)
EGS	50	(3D6 × 5)
MRT	90	(5D6 × 5)
ÜGY	70	(3D6 + 3 × 5)
INT	50	(3D6 × 5)
AKA	50	(3D6 × 5)

ÉP: 14

Átlagos sebészbónusz: 1D6

Átlagos Felépítés: 2

Átlagos mágiapont: 10

Mozgás: 5/16 repülve

### TÁMADÁSOK

**Fordulónkénti támadások:** 2

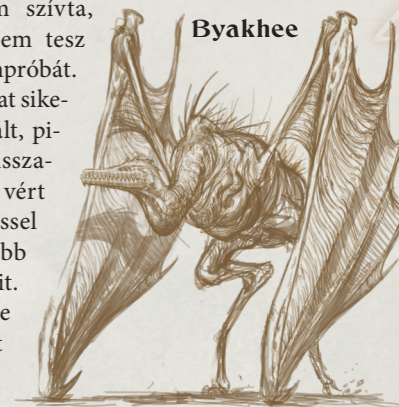
**Közelharc támadások:** A byakhee lecsaphat a karmaival vagy belerohanhat az áldozatába, amivel súlyos sebeket okoz.

**Harapás és megragadás (MVR):** Sikeres harapás után a byakhee nem ereszti az áldozatát, és elkezd kiszívni a vérért.

Rendelkeznek-e a byakheek a tér meghajlításának képességével? Néhányan gyanítják, hogy ez a képesség egy bizonyos belső szerven keresztül valósul meg, amit néha „hune” néven említenek. Egyesek nagy érdeklődést mutatnak egy ilyen szerv fegyverként vagy szállítási módként történő alkalmazása iránt.

Talán ennek a szervnek egy példánya megtalálható valamelyik elfeledett múzeumban vagy laboratóriumban, egy botor tudósra várva, hogy aktiválja szörnyű titkait.

Amíg a byakhee az áldozatát az állkapcsai között tartja, a vérszívás 3D10 ERŐ pontot vesz el az áldozattól minden fordulóban, beleértve az elsőt is. Ez egészen addig tart, amíg a halál bekövetkezik (az ERŐ 0-ra csökken). A byakhee jellemzően addig tartja áldozatát a szájában, amíg az összes vérért ki nem szívta, hacsak az áldozat nem tesz egy sikeres ERŐ ellenpróbát. Amennyiben az áldozat sikeresen elkerülte a halált, pi-hennie kell, hogy visszanyerje az elvesztett vért (akár vératömlesztéssel is), naponta legfeljebb 1D10 + 5 ERŐ pontnyit. Egy byakhee egyszerre csak egy áldozatot tarthat az állkapcsai között.



**Közelharc:** 55% (27/11); **sebzés:** 1D6 + sebészbónusz  
**Harapás és megragadás (MVR); sebzés:** 1D6 + 3D10 ERŐ (vér) szívás (egyetlen áldozat)

**Kitérés:** 35% (17/7)

**Páncél:** 2 pontnyi szőr és vastag irha.

**Képzettségek:** Hallgatóság 50%, Észrevétel 50%.

**Épelvevesztés:** 1/1D6 épelmepont-vesztés megpillantani egy byakheet.

## Chthon-féreg

*Repkedő csápok és pépesnek tűnő szürkésfekete, elnyúló, zsákszerű test... semmiféle azonosítható jellegzetessége nincs, csak a nyúlkaló, tapogatózó csápok. Vagy mégis – igen – egy dudor a lény testének felső részén... az agyat, idegdúcot vagy a szervet, legyen az bármilyen beteges is, tartalmazó rekesz, ami e rémség undort keltő életét szabályozta!*

Brian Lumley: *Alant vájkálók* (The Burrowers Beneath)

Ezek a teremtmények gigászi föld alatti tintahalakra hasonlítanak, hosszúkás, féregszerű testüket nyálka borítja. Monoton dallam kíséri őket. Ezek az erőteljes föld alatti csúszómászók több, mint ezer évig élnek és védik magukat az ivadékaikat. A figyelemre méltó tulajdonságok zagyalékával rendelkező chthon-féreg nem igazán hasonlítanak e bolygón bármi másra. A legfontosabb egyedi chthon-féreg a gigantikus Shudde M'ell.

A chthon-féreg minden korosztálya telepátiával kommunikál, így képesek elérni fajuk bármely tagját szerte a világon, valamint képesek más elméket is érzékelni. Csak a kifejtett példányok tudják ezzel a képességgel más fajok egyedeit irányítani.

Képesek úgy átfúrni magukat sziklákon, mintha csak vaj lenne, és nem szükséges lélegezniük. A kifejtett chthon-féreg óriási, akár 4000 °C-os (7200 °F) forróságot is kibírnak. Elképzelhető, hogy a faj nagy része a bolygó magjához közel él, és csak a kitaszítottak, vándorok, illetve azok, akiket véletlenül elkapott a feltörő magma, fedezik fel a hideg külső földkérget,

ahol az emberek gyarapodnak. Talán azért vándorolnak ide, hogy szülnének, mivel a fiatalabb fejlettségi fokokban nem bírják ki a végletes forróságot. Az indítékaik ismeretlenek.

A kifejlett példányok képesek erős földrengéseket okozni.

A chthon-féreg rendkívül érzékeny a vízre. Bár az őket beborító nyálka véd a kisebb mennyiségtől, ha egy chthon-féreg teljesen víz alá merül, akkor elpusztul. A mélyben fúrva ezek a szörnyek minden számottevő víztömeget, illetve víztartalmú üledéket azonosítanak annak viszonylag alacsony visszhangprofilja alapján, és elkerülik őket.

A chthon-féreg mindenütt jelen vannak, még az óceánok alatti bazaltretekben is. Nyugat-Afrikában van egy G'harne nevű, titokzatos város, ahol gyakran előfordulnak. Lehet, hogy egykor, éonokkal ezelőtt oda voltak bebörtönözve.

Az általános leírás és statisztikák egy teljesen kifejlett chthon-féregre vonatkoznak, a vedlések közötti utolsó és legnagyobb (lárva)állapotra. Az ilyen példányokkal találkoznak legvalószínűbben a nyomozók. Egy chthon-féreg különböző életszakaszok során fejlődik, fiókától és egy fészekaljnyi fiatalabb féregtől a növekvőfélben lévő és teljesen kifejlett lényig. Elméletileg különböző korú chthon-féreggel is lehet találkozni.

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

**Chthon-féreg telepatikus irányítása:** A chthon-féreg képesek telepátia használatával embereket irányítani. Nem gyakran tesznek így, csak ha a célpont rendelkezik valamivel, amit akarnak, például szokatlan, gömb alakú ásványi képződményekkel.

A célpont AKA ellenpróbalával megkísérelhet ellenállni egyetlen chthon-féregnek. Az áldozat, amennyiben legyőzik, ahhoz területhez kötődik, ahol a pszichikai támadás érte. Mozgástera eleinte úgy másfél kilométer sugarú kör, de ez egyre jobban leszűkül, ahogy a chthon-féreg közeledik, egészen addig, míg az áldozat már nem képes elhagyni a szobát, amelyben tartózkodik, vagy akár felállni a székéből. Mikor a chthon-féreg feltör a padlón keresztül és behajtja a jussát, a célpont már teljesen mozgásképtelen. Ha az áldozatban tudatosul a chthon-féreg mentális befolyása, akkor a megtörheti a fogságot a chthon-féreg elleni sikeres AKA próbával. Amint az áldozat tudomást szerez a chthon-féregéről, egy sikeres INT próba megfelel ennek a rádöbbenésnek.

Egy chthon-féreg bárhol a Földön képes telepatikusan kapcsolatba lépni egy általa ismert emberrel, de időbe telhet, míg megtalálja az áldozat elméjét.

A chthon-féregnek egy mágiapontba kerül, hogy kommunikáljon egy emberrel, vagy bebörtönözze őt egy napig egy

adott területen. A bebörtönzés helyétől való minden tizenöt kilométernyi távolság még egy mágiapont költséget jelent. Több chthon-féreg is áldozhat mágiapontokat a távolság költségének kiegyenlítésére, de az AKA próbákat egyénileg kell tenni.

Egy másik chthon-féreggel nem kerül mágiapontba kapcsolatot felvenniük, mindegy, hogy az milyen messze van.

Szóbeszédén alapuló bizonyítékok azt sugallják, hogy a kifejlett példányok talán képesek elszívni az emberek mágiapontjait, de ezzel kapcsolatban nem tudunk semmi konkrétat.

**Földrengés támadások:** Minden kifejlett chthon-féreg képes földrengéseket okozni. A résztvevő chthon-féreg összes AKA tulajdonságának századrésze az okozott földrengés erőssége. Az eredmény a földrengés Richter-skála szerinti erőssége, de csak az első 100 méter átmérőn belül. A következő 100 méternél a Richter-skála szerinti erősség csökken eggyel, és így tovább minden további 100 méter esetén, míg a rengés erőssége figyelmen kívül hagyható nem lesz. A chthon-féreg azt is megtehetik, hogy korlátozzák a központi sugárban kifejtett erőt, és helyette a rengés vagy a maximális hatás hatósugarát növelik 100 méteres léptékben.

A résztvevők legalább felének közvetlenül a földrengés középpontja alatt kell tartózkodnia. Mindegyik chthon-féregnek annyi mágiapontot kell költenie, amennyi a földrengéssel a Richter-skálán elért legnagyobb szám. A történelem során regisztrált legnagyobb rengések a Richter-skála szerint körülbelül kilencesek voltak, de léteznek geológiai bizonyítékok sokkal erősebb rengésekről is.

**Varázslatok:** Egy teljesen kifejlett egyed 50% eséllyel ismer 1D6 varázslatot. Ezeknek kapcsolódniuk kell Shudde M'ell-hez és a Földhöz kötődő Mérheterlen Vénekhez, például Cthulhuhoz, Y'gonachoz, Yighez stb.

**TELJESEN KIFEJLETT CHTHON-FÉREG, csápos vájkálók**

Tul.	átlag	dobás
ERŐ	260	(3D6 × 25)
EGS	200	(3D6 + 30 × 5)
MRT	260	(3D6 × 25)
ÜGY	35	(2D6 × 5)
INT	90	(5D6 × 5)
AKA	90	(5D6 × 5)

**ÉP:** 46

**Átlagos sebzésbónusz:** : +5D6

**Átlagos Felépítés:** 6

**Átlagos mágiapont:** 18

**Mozgás:** 6/1 vájkálva

**TÁMADÁSOK**

**Fordulónkénti támadások:** 1D8. A zúzás támadását fordulónként csak egyszer használhatja.

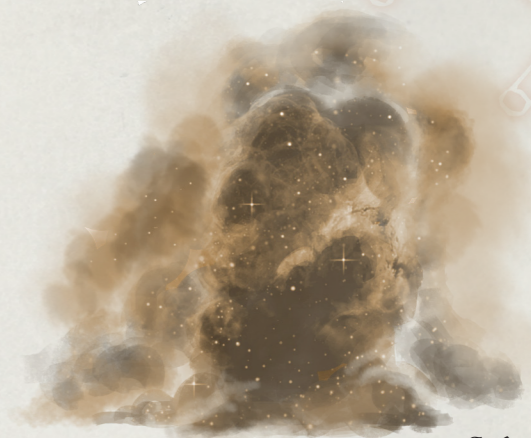
**Közelharc támadások:** Veszélyes közel kerülni ezekhez a lényekhez. Méretüknél fogva mindent porrá zúznak, és csápjaik bármikor lecsaphatnak.

Közelharc: 75% (37/15); sebzés: 2D6 (csépelő csápok)

**Megragadás és életszívás (MVR):** Egy chthon-féreg minden fordulóban 1D8 csáppal támad, ezek mindegyike a teremtmény sebzésbónuszának felével (lefelé kerekítve)



Chthon-féreg



Szín az űrből

Bár testetlen, akin áthalad, úgy érzi, mintha egy nyálkás, ártalmas miazma érintené. A Geiger-Müller-számlálók a sugárzás jellegzetes kiugrásaként érzékelik a jelenlétét. Napjaink fényerősítő berendezései világos fényfoltok mutatják. Az infravörös érzékelők használhatatlanok.

A színek az űr mélyéből származnak, ahol a természet törvényei eltérnek a miénktől. A kifejlett színek embriókat hoznak létre, ártalmatlan, látszólag üres 8-10 centis gömböket. Amennyiben az embrió termőföldbe vagy sekély vízbe kerül, csírázni kezd. Pár nap múlva a külső héj eloszlik és előbújik egy új lény, amit akár a lárva megnevezéssel is illethetünk.

A zselészerű lárva hatalmas méretűre is képes megnőni. Ahogy beépül az ökoszisztémába, a helyi vegetációban óriási, ám egészségtelen növekedés jelentkezik. A gyümölcsök íze keserű lesz. A rovarok és állatok deformáltak születnek. Éjszakánként minden növény a színtől ragyog, és a vegetáció elkezd rázkódni és vonagolni, mintha erős szél cibálná. Még az emberek is ezzel a kísérteties fényrel ragyognak. Pár hónap múltán a lárva átváltozik egy fiatal színné.

Ekkor már rövid időre elhagyja a rejtekhelyét, hogy táplálkozzon, és kezd elszívni a lárva által korábban megfertőzött terület életenergiáját. Miután elég energiát szívott magába, kifejlett példánnyá válik és elhagyja a bolygót. A szín fejlődése alatt akár 2 hektárnyi buja területről is elszívhatja az életerőt, vagy akár 4-8 hektárnyi mocsaras vagy füves területről. Az így kiszípolozott terület ezután már hasznavehetetlen, egy növény sem képes ott megélni.

Az éles fény hátráltatja a színt. A napsütéses órákat sötét, hideg rejtekhelyeken, lehetőleg víz alatt töltik: a ciszternák, kutak, vízgyűjtők és tengerek mind megfelelőek.

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

**Dezintegráció:** Egy szín képes az energiáit arra fókuszálni, hogy szinte bármilyen anyagba lyukat égessen. Ezt a képességet elsősorban arra használja, hogy föld alatti rejtekhelyet alakítson ki magának. Az erőfeszítés, ami egy köbdeciméter térfogatú titánt eltüntet, több köbméternyi faanyagot megsemmisít. A lyuk pereme olvadtnak tűnik, ám a képesség nem jár hőtermeléssel.

**Megszilárdulás:** A szín képes önmaga egy részét összesűríteni és megszilárdítani. Az a rész áttetszővé válik. Ezután képes tárgyakat manipulálni.

megegyező sebzést okoz. Ha egy csáppal való támadás sikeres, akkor az az áldozathoz tapad és befurakodik a szervei közé, majd elkezd kiszívni a vért és egyéb testnedveket, ami minden fordulóban 3D10 EGS veszteséggel jár. Az áldozat meghal, ha az EGS tulajdonsága nullára csökken. A chthon-féreg által elszívott EGS végleg elveszett. Amíg egy csáp az áldozat testnedveit szívja, nem használható más célpontok kiszívására, ám képes visszatámadni: úgy sújt le a szerencsétlen áldozattal, mintha egy lánc végén lévő golyó volna.

A célpontokra tapadó csápok minden fordulóban folytatják az EGS elszívását. Mindegyik csáp lecsaphat különböző vagy akár ugyanazon célpontra is.

**Megragadás és életszívás (MVR); sebzés:** 2D6 + vérszívás (megragadó csápok)

**Zúzás:** Egy chthon-féreg óriási tömegét felhasználva szétmorzsolja egy ellenfelét. A már megragadott áldozatokat ezalatt is tovább tarthatja a csápjaival és szívhatja a testnedveket. A chthon-féreg felágaskodik és rázuhan egy csoportra: a zúzás területe kör alakú, minden ott tartózkodót egyaránt ér. A zúzás területe a chthon-féreg MRT tulajdonságának ötvenedrészével egyenlő méter átmérőjű kör. A zúzás területén lévő nyomozónak sikeres ÜGY, Kitérés vagy Ugrás próbát kell tennie, különben a lény teljes sebzésbónuszának megfelelő életerőpontot veszít.

Zúzás: 80% (40/16); sebzés: sebzésbónusz (testtömeggel, csoportra)

Kitérés: 17% (8/3)

**Páncél:** 5 pontnyi irha és izom, ha megsebeztek, fordulónként 5 életerőpontot nyer vissza, ám ez megszűnik, amikor az életerőpontjai 1 alá csökkennek.

**Épelmevesztés:** 1D3/1D20 épelmepon egy teljesen kifejlett példány esetében; 1/1D10 épelmepon a kisebb lárvaállapotoknál; egy fióka látványa nem okoz épelmepon-vesztéséget.

A szinte sebezhetetlen chthon-féreg gyengeségeit csak néhány (tébolyult) mágus kutatta. Az állítólagos sebezhetőségeik közé tartozik a Vach-viraj ének, az Ősi jel, valamint ha teljesen víz alá merülnek.

**Szín az űrből**

*Mindezenközben a fluoreszkáló fényoszlop egyre fényesebb és fényesebb lett, a végzet és az abnormalitás érzetét keltette a megzavarodott emberekben. A fény nem kiragyogott, kifelé áradt immár a kútból, s ahogy az idegen szín formátlan felhője kiszabadult a mélyből, nyomban az ég felé tört.*

H. P. Lovecraft: Szín az űrből (Gáspár András fordítása)

A szín egy érző organizmus, ami tiszta színként manifesztálódik – nem légnemű, hanem anyagtalan. Ha mozog, akkor amorf, fénylő színfoltként látható, ami hömpölyög és az ismert spektrumban semmihez sem hasonlítható, halvány színek árnyalataiban ragyog. Ez a folt a talaj felett áramlik vagy úgy repül, mint egy élőlény. Amikor táplálkozik, az áldozat bőre és arca a szín árnyalataiban fénylik.

**SZÍN AZ ŪRBŐL, Életerő zabáló**

Tul.	átlag	dobás
ERŐ	15	(1D6 × 5) minden 50 AKA vagy annak törtrésze után
EGS	N/A	
MRT	egyenlő az AKA-tal	
ÜGY	95	(2D6 + 12 × 5)
INT	70	(4D6 × 5)
AKA	50*	(2D6 × 5)

\*Alapérték, amely növekszik, ahogy a szín táplálkozik.

ÉP: N/A

Átlagos sebzésbónusz: N/A

Átlagos Felépítés: 0

Átlagos mágiapont: 10\*

Mozgás: 12 áramolva/20 repülve

**TÁMADÁSOK**

**Fordulónkénti támadások: 1**

Mivel a szín igen hatékony támadó, az Őrzők esetleg megengedhetik a nyomozóknak, hogy észrevegyék, amikor közeledik. Észrevétel próbákkal felfedezhetik halvány ragyogását vagy megérezhetik az ózon hirtelen megjelenését. A szín nem rendelkezik semmilyen felismerhető Közelharc képzettséggel, és hagyományos módszerekkel nem lehet sérülést okozni neki.

**Tulajdonságelszívás:** Amikor a szín táplálkozik, az áldozatnak AKA ellenpróbát kell tennie. Ha a szín győz, akkor véglegesen elszív 1D10 pontot az áldozat ERŐ, EGS, AKA és MGJ tulajdonságaiból, aki még 1D6 életerőpontot is veszít. Minden így elszívott AKA pont hozzáadódik a szín AKA tulajdonságához. Az áldozat tudatában van a szívó, égető érzésnek, miközben egyre csak sorvad és szürkül. Az áldozat arca beesik, a bőrét fertelmes repedések és ráncok barázdálják. Miután mindent kiszipolyoztak belőle, meghal.

**Mentális támadás:** A szín képes meggyengíteni a közelében tartózkodó érző lények elméjét. Minden, a szín közelében eltöltött nap után mindenkinek tennie kell egy INT ellenpróbát, vagy elveszít 1D6 mágiapontot és 1D6 épelmepontot. Az így elveszített mágiapontokat nem lehet a terület elhagyása nélkül visszaszerezni. Ezenfelül a befolyás erősen köti az áldozatot az otthonához, és egyre ellenállhatatlanabbá válik, ahogy az áldozat gyengül. Az áldozatnak sikeres Komoly vagy Kivételes AKA próbát kell tennie (ha a mágiapontok száma a felére csökkent, akkor Komoly, ha nullára vagy kevesebbre, akkor Kivételes próba kell), vagy érthetetlen kényszerrel érez a maradásra.

Elszívás: Ellenpróba; az áldozat AKA tulajdonsága a szín AKA tulajdonsága ellen, sebzés 1D6 + tulajdonságvesztés

Mentális támadás: Ellenpróba; az áldozat INT tulajdonsága a szín AKA tulajdonsága ellen, sebzés 1D6 mágiapont + 1D6 épelmepont

Elképzelhető, hogy a színek az ūrből a Földet mint az ivadékaik bebábozódásának és kifejlődésének helyszínét keresik fel? Talán a Föld biztonságos és bőséges menedéket nyújt a Mítosz másvilági ragadozóinak ellen. Milyen furcsa kísérleteket végeznének a mi-gók, ha sikeresen elfognának vagy felnevelnének egy színt?

Kitérés: 47% (23/9)

**Páncél:** Nincs – fizikai támadásokkal szemben sebezhetetlen, kivéve az erős mágneses mezőket, amik bebörtönözhetik. Sebezhető a mágiával szemben.

**Épelvevesztés:** 0/1D4 épelmepont megpillantani a színt; 1/1D8 épelmepont megpillantani a szín egy áldozatát.

**Kúszó fürtelem**

*Bizony bölcsen mondta az öreg Ibn Shakabao, hogy... boldog az a város, amelynek varázslói mind porrá és hamuvá lettek... Mert régi gyanú, hogy aki túl mélyen merít a tiltott tudásból, annak a lelke nem szakad ki az anyagi burokból, hanem alá lesz vetve a féregnek, aki rág; és így az idők múltával a bomlásból új élet sarjadhat, vagy legalábbis az élethez hasonlatos tünemény; és gonosz dögevők küldetnek az ő gyötretetésére, és ezek mintegy gyökeret vernek és felpuffadnak benne. És ezért fölöttébb káros, ha némelyütt nem elégszenek meg a föld saját nyílásaival, hanem botor módon nagy lyukakat fúrnak bele: mert az efféle helyeken olyan dolgok tanulják meg a járást, amiknek minden törvény szerint csak csúszniuk volna szabad.*

H. P. Lovecraft: *Az ünnep* (Kornya Zsolt fordítása)

Egy kúszó fürtelem több ezer féregből és pondróból áll. Mind-egyik féreg önálló életet él és folyamatosan mozog, bár általában megtartanak egy emberi testre emlékeztető alakot. A nyüzsgő lények együttes tömegét egy halott boszorkánymester elméje irányítja, akit már rég felfalt a férgek hordája. Lényegében a varázsló elnyelt „akarata” vezérli e sokaságot, általa összedolgozva tevékenykednek és cselekednek.

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

A kúszó fürtelem nem képes beszélni, de tud üzeneteket írni. Nincs rá szükségük, hogy varázsláskor kimondják a szükséges szavakat, vagy hogy beszéljenek, amikor idegen uraikkal vagy túlvilági lényekkel tanácskoznak.

**Varázslatok:** Mindegyik kúszó fürtelem legalább 1D10 varázslatot ismer.

**KÚSZÓ FÖRTELMEK, a mágia tekergőző mesterei**

Tul.	átlag	dobás
ERŐ	45	(1D6 + 6 × 5)
EGS	70	(4D6 × 5)
MRT	65	(2D6 + 6 × 5)
ÜGY	35	(2D6 × 5)
INT	65	(4D6 × 5)
AKA	100	(4D6 + 6 × 5)

**Kúszó fürtelem**



ÉP: 13

Átlagos sebzésbónusz: nincs.

Átlagos Felépítés: 0

Átlagos mágiapont: 20

Mozgás: 8

**TÁMADÁSOK**

**Fordulónkénti támadások: 1**

**Közelharc támadások:** Egy kúszó fürtelem képes az emberhez hasonlóan fegyvereket használni, azonban inkább varázslatokat vagy csatlókat vesz igénybe fizikai feladatok végrehajtására.

Közelharc: 35% (17/7); sebzés: 1D3 (fegyvertelen) vagy fegyvertípus szerint

Kitérés: 20% (10/4)

**Páncél:** Nincs; ám a kúszó fürtelem puha és rugalmas testének a hétköznapi fegyverek minimális sebzést okoznak. A golyók csak egy pont sebzést okoznak, kivéve a sörétet, ami az adott löfegyvertípus minimális sebzését okozza.

**Képzettségek:** Lopakodás 60%.

**Épelvevesztés:** 1D3/2D6 épelmepont-vesztés megpillantani egy kúszó fürtelet.

**Dagon és Hydra (egyedi lények)**

*Hatalmas volt, Poliüphemus-szerű és ocsmány, a rémálmok iszonyatos szörnyeként lökődött fel a monolithoz, köréje fonta gigantikus, pikkelyes karjait.*

H. P. Lovecraft: *Dagon* (Szántai Zsolt fordítása)

Dagon atya és Hydra anya mélységalakók, akik a korok során roppant méretűre nőttek, mindkettő 6 méternél magasabb és talán több millió éves. A mélységalakók felett uralkodnak és vezérlik őket Cthulhu imádatában. Ez a páros Cthulhuval és csatlósaival ellentétben aktív és mozgékony, de ritkán találkozni velük. Dagon és Hydra tulajdonságai megegyeznek. Lehetséges, hogy közöttük több mélységalakó is ilyen hatalmasra és erősebbé vált; ez összeegyeztethető azzal, amit Lovecraft a Dagon című művében leírt.



Dagon és Hydra

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

**Varázslatok:** Mindkettő ismeri az összes Idézés és Béklyózás, valamint Kapcsolat varázslatot.

**DAGON és HYDRA, a mélységalakók urai**

ERŐ	260	EGS	250
MRT	300	INT	100
AKA	150	ÜGY	100
ÉP	55		

**Sebzésbónusz:** +6D6  
**Felépítés:** 7  
**Mágiapont:** 30  
**Mozgás:** 10/15 úszva

**TÁMADÁSOK**

**Fordulónkénti támadások: 2**

Közelharc támadások: Ezek a hatalmas szörnyetegek számos módon képesek a nyomozókra támadni, rúgva, karmolva, ütve, taposva stb.

Közelharc: 80% (40/18); sebzés: 1D6 + sebzésbónusz

Kitérés: 50% (25/10)

**Páncél:** 6 pontnyi bőr.

**Épelvevesztés:** 1/1D10 épelmepont-vesztés megpillantani Dagon vagy Hydrát.

Dagon imádata ősinek tűnik az emberek körében, mivel számos szekta virágzott és halt ki a történelem során. Az ilyen szekták gyakran jó szándékú külsőségek mögé rejtve, nyilvánosan működnek, egyedül a belső kör tagjai ismerik a szekta igazi természetét és célját.

A főníciaiak, sumérok, kánaániak és filiszteusok látszólag mind tiszteltek egy Dagon vagy Dagan nevű termékenységitent. A Maliban élő dogon nép kételtű, halszerű ősök szellemeit tiszteli, akik a távoli múltban láthatatlan csillagból született ikreként érkeztek a Földre. és a visszatérésük egy új kor kezdetét jelzi majd.

Éles szemű megfigyelők állítják, hogy a New England partjain található városok és tengeri kikötők lakosainak körében népszerű Dagon Ezoterikus Rendjének növekedése gondos figyelmet érdemel.

Néhányan állítják, hogy Dagon és Hydra nem más, mint Nagy Cthulhu képviselői vagy avatárjai, ama hatalmas lény oly elemei vagy részei, melyek nem estek csapdába R'lyehben az óceán mélyén.

**Sötét ivadék**

*Valami feketét az úton, valamit, ami nem fa volt. Valami nagyot és feketét, ami csak guggolt ott, várt, nyúlós vonagló karokkal... A valami felkúszott a domb oldalán... Az a fekete dolog volt az álmaimból – az a fekete, nyúlós, nyálkás fa-dolog az erdőből. Felkúszott és hömpölygött a patáin a szájain és kígyószerű karjain.*

Robert Bloch: *Jegyzetfüzet egy elhagyatott házban* (Rátkai Zsombor fordítása)

A lények hatalmas, vonagló testét nyálkás fekete csápok alkotják. A testfelületen itt-ott nagy, redős szájnílások vannak, ezekből zöld nyálka csepeg.

A lény alatt a csápok fekete patákban végződnek, amiken dobogva jár. A szörnyek sziluettje valamennyire fára emlékeztet – a rövid lábak a fatörzs, a lombkorona pedig a nyálkás, szerteágazó test. A lény teljes tömege nyitott sírokként bűzlik. Egy sötét ivadék 3,5-6 méter magas.

Ezek a lények az „ivadékok”, melyekre Shub Niggurath jelzőjében hivatkoznak: „Erdők Fekete Kecskéje, ezer ivadékkal”. Szorosan kötődnek hozzá és csak olyan területeken találhatóak, ahol az istenséget imádják. A sötét ivadékok Shub-Niggurath megbízottjaiként cselekednek áldozatok és a kultisták imádatának elfogadásában, hitetlenek felfalásában és

anyjuk hitének terjesztésében szerte a világon. Szerencse, hogy csak ritkán lehet velük találkozni.

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

**Varázslatok:** Mindegyik sötét ivadék az INT értékének ötöd-részevel megegyező számú varázslatot ismer.

**SÖTÉT IVADÉK, Shub-Niggurath ivadéka**

Tul.	átlag	dobás
ERŐ	220	(4D6 + 30 × 5)
EGS	80	(3D6 + 6 × 5)
MRT	220	(4D6 + 30 × 5)
ÜGY	80	(3D6 + 6 × 5)
INT	70	(4D6 × 5)
AKA	90	(5D6 × 5)

**ÉP:** 30  
**Átlagos sebzésbónusz:** 4D6  
**Átlagos Felépítés:** 5  
**Átlagos mágiapont:** 18  
**Mozgás:** 8

**TÁMADÁSOK**

**Fordulónkénti támadások:** 5. A sötét ivadék csak egy tiprás támadást használhat a forduló során.

**Közelharc támadások:** Egy tipikus sötét ivadék csáptömegében van négy vastagabb, rugalmas csáp is, amikkel támad. Ezen vastagabb csápok mindegyike képes lecsapni, hogy sérülést okozzon. Ezen kívül rúghat a patáival, hatalmas testével egyszerűen zúzhat vagy lecsaphat.

Közelharc: 80% (40/16); sebzés: sebzésbónusz

**Megragadás (MVR):** A sötét ivadék a csápjait használva képes megragadni és fogva tartani legfeljebb négy áldozatot. Ha egy áldozatot megragad, akkor az egyik iszonyú szívószájhoz szorítja és fordulónként 1D10 + 5 ERŐ pontot szív el tőle. Ezt az ERŐ veszteséget nem lehet visszanyerni. Az áldozat, mialatt a tulajdonságát leszívják, csak hatástalan vonaglásra és sikoltozásra képes.



Sötét ivadék

Megragadás (MVR); megragad és fogva tart, fordulónként 1D10 + 5 ERŐ pontot szív el.

**Tiprás:** A sötét ivadék méretes patáival tiporni is képes, általában huhog és bömböl, miközben felágaskodik, és megkísérel eltiporni annyi ellenfelet, amennyit csak tud (maximum 1D4 embert, amennyiben egymáshoz közel helyezkednek el).

Tiprás: 40% (20/8); sebzés: 2D6 + sebzésbónusz  
 Kitérés: 40% (20/8)

**Páncél:** A sötét ivadékok nem földi anyagból vannak, így a lőfegyverek sikeres találatai csak 1 pont sebzést okoznak lövedékenként (2 pontot nyársalás esetén). Közelharc fegyverek a szokott sebzést okozzák. A hőhatáson, robbanáson, korrózió, villamos töltésen vagy mérgezésen alapuló támadásoknak nincs hatásuk.

**Képzettségek:** Lopakodás (bónuszkocka erdőben) 30%.

**Épelvevesztés:** 1D3/1D10 épelmepont-veszteség megpillantani egy sötét ivadékot.

Régészek nemrég végzett közép-angliai kutatásai furcsa bizonyítékokat fedtek fel egy ősi pogány termékenységekultuszról. A leletek a fák egészségtelen imádatát tárták napvilágra, valamint baljóslatúan utalnak szűzek feláldozását is magukba foglaló, borzalmas vallási rítusokra, amiket a csak a „Sorvasztó Fa” néven emlegetett valaminek a tiszteletére végeztek.

Ez talán kapcsolódik bizonyos amazonasi vének állításaihoz, akik a dzsungel olyan területeiről beszélnek, amik járkálnak, azzal kapcsolatban, hogy miként kell ajándékokat adni a „magasaknak” éhségük csillapítására. És valóban, a maroknyi utazó, aki ezeken a területeken járt, furcsa mesékkel tért vissza, miszerint éjszaka arra ébredtek, hogy a sátraikra látszólag indák futottak fel, egyesek pedig egyenesen azt állítják, hogy fekete indák tekeredtek a lábaikra vagy karjaikra alvás közben.

**Mélységlakó**

*Szürkészöld színűek, csak a hasuk fehér. A bőrük nyirkos-nyálkásan csillog, hátukon pikkelyes gerinctaréj. A fejük hálfej, a szemük kétfelé guvad, sohasem pislognak vele. Oldalt, a nyakukon pirosuló szélű kopoltyúlemezek lüktetnek. Úszóhártyás ujjai sokszorosan ízeltek, a végükön kiszélesednek. Ugrálva vagy csúszva közlekednek, néha két lábon, néha négyen... Beszélnek egymáshoz... gurgulázva, kunyogva, nedves csahintásokkal, hol szájon, hol kopoltyún keresztül...*

H. P. Lovecraft: *Árnyék Innsmouth fölött* (Kornya Zsolt fordítása)

A mélységlakók kételtű faja elsősorban Cthulhut és a Dagon atya és Hydra anyaként ismert lényeket szolgálja. Idegen, öntelt életük, amit a tengerek időtlen mélységbe zárva töltenek, borzongatóan gyönyörű, elképzelhetetlenül kegyetlen és lényegében véget nem érő. Azért gyűlnek össze, hogy párosodjanak és Nagy Cthulhut imádják, de nem vágnak úgy az érintésre, mint az emberek. Tengeri faj, édesvízi környezetben nem fordulnak elő, és szerte a világon számos városuk van a



Mélységlakó

**Mélységlakó hibrid**

*Szikár, csontos fickó volt, beesett vállakkal, csaknem hat láb magas... Korát úgy harmincöt évre becsültem; a furcsa, mély ráncok kétoldalt a nyakán idősebbnek mutatták, ez a csalóka benyomás azonban nyomban szertefoszlott, amint tompa, kifejezéstelen arcára emeltem tekintetem. Hosszú és álla, továbbá feltűnően alulfejlett fülei. Vizenyős-kék szeme düledten és rezzenetlenül meredt a világba, mintha sohasem szokott volna pislogni. Duzzadt, húsos ajka körül hihetetlen méretűre tágult pórusok pettyezték a bőrét.*

*Az arca szürkés árnyalatban játszott és teljesen szörten volt, eltekintve néhány gyér, szőkés sörtepanattól, melyek elszórt csomókban sarjadtak koponyáján. Karján a bőr itt-ott furamód foltosnak és egyenetlennek tűnt, mintha ekcéma lenne vagy szárazon hámlana.*

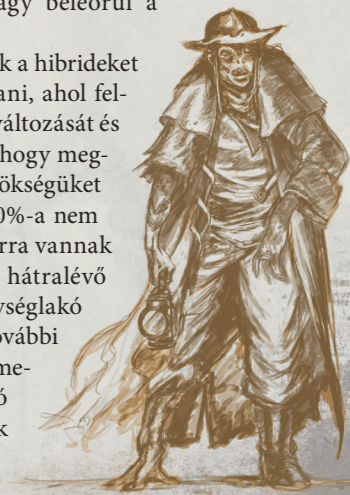
H. P. Lovecraft: *Árnyék Innsmouth fölött* (Kornya Zsolt fordítása)

A mélységlakó hibridek a mélységlakók és emberek nászából született ivadékok. Bár az ilyen nászokból származó utódok általában átlagos emberként születnek, tinédzserkoruk vége felé általában megváltozik a kinézetük és fiziológiájuk – ezt általában „Innsmouth-arként” ismerik. Mire középkorú lesz, a legtöbb hibrid testén megjelenik valamiféle gyomorforgató torzulás. Az ilyen egyének visszavonulnak bezsaluzott otthonuk magányába. Pár éven belül a félvér átesik a végső átváltozáson, mélységlakóvá válik és belevág új életébe a tenger mélyén.

A testi változásokat új érzékek ébredése, víz alatti városokról szóló különös álmok és tengerparti területek – különösen a családi ősi otthonának vagy az egyén születési helyének – utáni vágyódás kíséri.

A hibridek általában elhagyatott parti falvakban élnek, azonban megtalálhatóak a partvidéktől távolabb is (elsősorban átváltozásuk korai szakaszaiban). Ahogy a végső átalakulás bekövetkezik, a hibrid vagy megtanulja elfogadni iszonytató származását, vagy beleőrül a folyamatba.

A mélységlakók próbálják a hibrideket biztonságos helyekre csábítani, ahol felügyelhetik a hibrid végső átváltozását és a biztosak lehetnek abban, hogy megfelelően kitanítják közös örökségüket illetően. A hibridek közel 10%-a nem fejezi be az átalakulását, és arra vannak kárhóztatva, hogy életük hátralévő részét félig ember, félig mélységlakó fürtelemként éljék le, míg további 10% meg sem kezdi meg a metamorfózist, a mélységlakó gének lényegében átugranak egy generációt – csak hogy egy későbbi leszármazottban érvényesüljenek.



Mélységlakó hibrid

hullámok alatt. Az egyik Massachusetts partjainál van, Innsmouth közelében, míg a Brit-szigetek partjai mentén több más területről is pletykálnak.

Az emberek imádhadják a mélységlakókat, akikkel rendszeresen párosodnak, mivel a mélységlakók, amennyiben nem ölik meg őket, halhatatlanok, így hibrid leszármazottjaik is azok.

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK**

**Víz alatti légzés:** A tenger alatt élő mélységlakóknak nincs külön segítségre szükségük, hogy a víz alatt lélegezzenek, valamint képesek lélegezni a szárazföldön is.

**Varázslatok:** A mélységlakók 40% eséllyel ismernek 1D4 varázslatot.

**MÉLYSÉGLAKÓK, a mély tengerek kopoltyús urai**

Tul.	átlag	dobás
ERŐ	70	(4D6 × 5)
EGS	50	(3D6 × 5)
MRT	80	(3D6 + 6 × 5)
ÜGY	50	(3D6 × 5)
INT	65	(2D6 + 6 × 5)
AKA	50	(3D6 × 5)

**ÉP:** 13  
**Átlagos sebzésbónusz:** 1D4  
**Átlagos Felépítés:** 1  
**Átlagos mágiapont:** 10  
**Mozgás:** 8/10 úszva

**TÁMADÁSOK**

**Fordulónkénti támadások:** 1

**Közelharc támadások:** A mélységlakók az emberekhez hasonlóan képesek fegyvereket használni. Jól forgatják lándzsákat és háromágú szigonyaikat.

Közelharc: 45% (22/9); sebzés: 1D6 + sebzésbónusz vagy fegyvertípus alapján (pl. lándzsa, sebzés 1D8 + sebzésbónusz)  
 Kitérés: 25% (12/5)

**Páncél:** 1 pontnyi bőr és pikkelyek.

**Épelvevesztés:** 0/1D6 épelmepont-veszteség megpillantani egy mélységlakót.

A mélységlakók évszázadokon keresztül építették mesés víz alatti városaik az óceánok mélyén elrejtve, hogy ember ne láthassa. Naplókban, memoárokban vagy matrózok, halászok és gyöngyhalászok meséiben néha található utalás furcsa ékszerekre, hatalmas megmunkált kövekre (amik gyakran igazyöngyökkel díszítettek) és természetesen sellőkre.

Ezek a történetek, amennyiben összegyűjtjük őket, arra a következtetésre vezethetnének, hogy bizonyos területek a halhatatlan mélységlakók közösségeinek otthonai. Olyan nevek kerültek feljegyzésre, mint Ahu-Y'hloa, Y'ha-nth-lei és G'll-oo.