

# **CTHULHU NYOMÁBAN**

**ÍRTA: KENNETH HITE**

**ROBIN D. LAWS DETEKTÍV RENDSZERÉT FELHASZNÁLVA**





**Kiadó:** Simon Rogers

**Írta:** Kenneth Hite

**DETEKTÍV rendszer:** Robin D. Laws

**Tördelés:** Jérôme Huguenin

**Illusztrációk:** Jérôme Huguenin



**DETEKTÍV Guru:** Robin D. Laws

**Szerkesztés és további anyagok:** Simon Rogers

Ez a mű a Sandy Petersen és Lynn Willis által készített Cthulhu Hívása szerepjáték alapján készült.

**Külön köszönet:** Effie és Julia Huguenin, Léo és Pascal Quidault

Magyar változat: Bakk László



**Játékesztelők:** Adrian Price, Steve Dempsey, Wai Kien, Adrian Smith, Graham Walmsley, Alex Fradera, Dave, Polymancer Studios, Simon Rogers, Daniel Bayn, Danni Bayn, Chris Malone, Mark DiPasquale, Matthew Pook, Tim Barker, Louise Hayes, David Lai, Mike Shepard, Carla Jane Miller, Elizabeth Rees, Robert Mills, Donald F. Taylor III, Richard Hardy, Lynne Hardy, Frederic Moll, Fredrik Hansson, Jeff Campbel Jamie Michael, Joshua Ford, Marcus Ogawa, Lisa Marie Ogawa, Gil Trevizo, Henry de Veuve, Ronald Abitz, Steve Bartalamay, Alan Fountain, Peter Kessler, Wojciech "Alter" Kobza, Laurent Mollicone, Olivier Noël, Wayne O'Connor, Ghislain Morel, James Semple, Gabriella Semple, Dan Pusceddu, Olive Pusceddu, Axel Eble, Stefan Ohrmann, Martin Schramm, Onno Tasler, Ralf Achenbach, William C Bargo Jr, Jacques Maurice Mallah, Donald F. Taylor III, Keith A Callison, Doug

©2019 Bakk László E. V. Authorized translation of the English edition

©2019 Pelgrane Press Ltd. This translation is published and sold by permission of Pelgrane Press Ltd., the owner of all rights to publish and sell the same.

Minden jog fenntartva.  
[www.kalandhorizont.hu](http://www.kalandhorizont.hu)



# CTHULHU NYOMÁBAN

## Tartalomjegyzék

<b>BEVEZETŐ</b> .....6	Könyvelés (Tudományos).....35	Motivációk és Stabilitás .....72
Miért létezik ez a játék?.....6	Könyvtárhasználat (Tud).....35	Épelméjűség vesztese.....74
Purista vagy Ponyva?.....7	Kriptográfia (Tudományos).....35	Elmebetegség.....77
<b>A NYOMOZÓ</b> .....9	Megfélemlítés (Interperszonális)..37	Stabilitás visszanyerése játék közben .....79
Foglalkozások.....9	Megnyugtató (Interperszonális).37	Visszanyerés.....80
♣ Antikvárius.....10	Művészet (Technikai).....37	Nyomozói képességek tartalékának visszanyerése.....80
Ápoló.....11	Művészettörténet (Tudományos).37	Általános képességek tartalékainak visszanyerése.....80
Bűnöző.....11	Nyelvek (Tudományos).....37	Egészség visszanyerése.....81
Csöves.....12	Okkult (Tudományos).....37	Stabilitás visszanyerése a kalandok között.....81
♣ Író.....12	Orvoslás (Tudományos).....38	Épelméjűség visszanyerése.....81
Katona.....13	Régészet (Tudományos).....38	A Nyomozód fejlesztése.....82
Lelkész.....13	Színhagyomány (Interpersz).....38	<b>A CTHULHU MÍTOSZ</b> .....84
Magánnyomozó.....14	Teológia (Tudományos).....38	Istenek és titánok.....84
♣ Művész.....15	Történelem (Tudományos).....39	♣ Azathoth.....87
♣ Orvos.....15	Törvény (Tudományos).....39	Chaugnar Faugn.....89
Parapszichológus.....15	Törvényszéki orvostan (Tech).....39	Cthugha.....89
Pilóta.....15	Túrázás (Technikai).....40	♣ Cthulhu.....90
♣ Professzor.....16	Utcaismeret (Interperszonális)....40	Dagon.....91
Pszichiáter.....17	Zárakatos (Technikai).....40	Daoloth.....92
♣ Rendőrnnyomozó.....17	Zsarubeszéd (Interperszonális)....40	Ghatanothoa.....93
Régész.....17	Általános képességek.....40	Gol-Goroth.....93
Tudós.....17	Atlétika.....40	Hastur.....94
♣ Újságíró.....18	Álcázás.....41	Ithaqua.....94
Világfi.....18	Áruha.....41	Mordiggian.....95
Motivációk.....19	Egészség.....41	Mormó.....95
♣ A vér kötelez.....19	Elektromos javítás.....41	Nodensz.....96
Arrogancia.....19	Elsősegély.....41	♣ Nyarlathotep.....96
Balszerencse.....20	Épelméjűség.....41	Quanchil Uttaus.....98
♣ Bosszú.....20	Az Épelméjűség Pillérei.....42	Shub-Niggurath.....99
Fásultság.....21	Fegyverek.....43	Tsathoggua.....99
♣ Hirtelen megrázkódtatás.....21	Felkészültség.....43	Y'gonolac.....100
♣ Kalandvágy.....21	♣ Hipnózis.....43	Yig.....100
Kíváncsiság.....21	Járművezetés.....44	♣ Yog-Sothoth.....101
♣ Kötelesség.....21	Követés.....45	Könyvek és mágia.....104
Követő.....22	Lopakodás.....45	Könyvek.....104
♣ Művészi érzékenység.....22	Lovaglás.....45	Varázslatok.....109
♣ Régiségkutatás.....22	Lőfegyverek.....45	Lények.....125
Tudásvágy.....22	Mechanikai javítás.....46	A lények Egészségének vesztese 125
Tudomány.....23	Menekülés.....46	Képességtartalékok visszanyerése a lényeknél.....125
Képességek megvétele.....23	Pszichoanalízis.....47	Lények értékei.....125
Foglalkozási képességek.....23	Pilóta.....47	Förtelmességükben ismerszenek meg.....126
Hány pontért is vásároljak?.....26	Robbantás.....47	Idegen fajok.....126
Értékek és képzettség.....26	Stabilitás.....47	Byakhee.....127
Nyomozó képességek.....28	♣ A Stabilitás forrásai.....48	Csillagvámpr.....128
Alkudozás (Interperszonális).....28	Tolvajlás.....48	Csó-csó.....128
Antropológia (Tudományos).....28	Verekedés.....48	Dhole.....129
Biológia (Tudományos).....28	Veszélyérzékelés.....48	Dimenzióvándor.....129
Bizonyítékgyűjtés (Technikai).....28	<b>NYOMOK, PRÓBÁK ÉS</b>	Éji Huhogány.....130
Bürokrácia (Interperszonális).....30	<b>ELLENPRÓBÁK</b> .....51	Ghoul.....131
Cthulhu Mítosz (Tudományos).....30	Nyomok.....51	Gnoph-Keh.....132
Csillagászat (Technikai).....31	Nyomok gyűjtése.....52	Homoklakó.....133
Építészet (Tudományos).....31	Költések és előnyök.....54	K'n-Yani.....133
Fizika (Tudományos).....31	Próbák.....56	Kígyóemberek.....134
Fotózás (Technikai).....32	Egyszerű próbák.....57	Külső istenek szolgálói.....134
Geológia (Tudományos).....32	Ráakaszkodás.....57	Lemúriai.....136
Gyógyszerészet (Technikai).....32	Együttműködés.....58	Lloigor.....137
Hazugságérzékelés (Interpersz).....33	Ellenpróbák, üldözések és harc.....58	
Hitelképesség (Interperszonális).....33	Harc.....60	
Hízelgés (Interperszonális).....34	Egyéb veszélyek.....68	
Kémia (Technikai).....35	Stabilitás, Épelméjűség és Örület.....69	
Kézművesség (Technikai).....35	Stabilitás elvesztése.....69	
Kihallgatás (Interperszonális).....35	Tapasztalat és Stabilitás.....72	



## Tartalomjegyzék

Masqut.....	138	Románia.....	179	Találkozás Félkezű Willie-vel.....	220
Mélységalakó.....	139	Spanyolország.....	179	Félkezű Willie.....	220
Mi-Go.....	140	Szaúd-Arábia.....	180	Az örült görög.....	221
Ősfürkész.....	142	Szovjetunió.....	181	Találkozás Merylo detektívvel.....	221
Patkányszerzet.....	142	Tibet.....	181	Szküllá és van Schaen utáni	
Rablórém.....	143	Technológia, fegyverek és		nyomozás.....	222
Repülő polip.....	144	felszerelés.....	182	A festmény.....	222
Shan.....	144	Járművek.....	183	Western Reserve University.....	223
Shantak.....	145	Fegyverek.....	187	A van Schaen kúria.....	223
Shoggoth.....	146	Felszerelés és vegyes bazár.....	187	„Tizenegy” és „tizenkettő”.....	224
Shub-Niggurath Fekete Fattyá.....	147	<b>AZ EGÉSZET ÖSSZERAKNI</b> .....	190	Félelem a víztől.....	224
Szín az úrból.....	147	Tippek a játékosoknak.....	190	Összecsapás van Schaenel.....	225
Tindalos kutyái.....	148	Hidd el, hogy győzhetsz.....	190	Elvarratlan szálak és további	
Tsathoggua alakatlan ivadéka.....	149	Igazold a karaktered.....	190	nyomok.....	226
Úrzbáló.....	151	A Motivációk visznek előre.....	191	<b>FÜGGELÉKEK</b> .....	228
Xothiak.....	151	Amikor elakadsz, keress több		1. függelék: Basic Role-Playing és a	
Yith Dicső Faja.....	151	információt.....	191	DETEKTÍV.....	228
Yog-Sothoth fia.....	154	Beszélg az emberekkel.....	191	DETEKTÍV-stílusú játék a BRP	
Állatok és szörnyek.....	155	Mindig csak előre.....	191	szabályaival.....	228
Alloszaurusz.....	155	Légy kezdeményező.....	191	BRP konvertálása DETEKTÍVre.....	228
Cápa.....	155	Tippek Órzóknak.....	191	2. függelék: Források.....	230
Farkas.....	155	Kalandok tervezése.....	191	H. P. Lovecraft.....	230
Gorilla.....	155	Kalandok kezelése.....	198	Howard és Derleth.....	230
Jeti.....	155	A fenyegetés fenntartása.....	203	Egyéb Mítosz írók.....	231
Kigyó.....	156	<b>KAMPÁNYKERETEK</b> .....	204	Más horrorírók.....	231
Krokodil.....	156	Az Armitage Bizottság.....	206	Más regények.....	232
Tavi szörny.....	156	Környezet.....	206	Ismeretterjesztő anyagok.....	232
Medve.....	157	Stílus.....	206	3. függelék:	
Múmia.....	157	Mítosz.....	206	Hasznos dokumentumok.....	232
Oroszlán.....	157	Nyomozók.....	206	Cthulhu nyomában karakterlap.....	233
Patkányhorda.....	157	Visszatérő NJK-k.....	206	Nyomozói mátrix.....	234
Vámpír.....	158	Szabályváltozatok.....	207	Nyomozó képességek	
Zombi.....	159	Pitch.....	207	ellenőrzőlistája.....	235
<b>Kultuszok és kultisták</b> .....	160	Szövetség Projekt.....	207	Kampánykeret jegyzetek.....	236
Ahnenerbe.....	160	Környezet.....	208	Az Órzó hasznos dolgai.....	238
Fekete Sárkány Társaság.....	161	Stílus.....	208	4. függelék: Készítők.....	240
A Sárga Jel Testvérisége.....	161	Mítosz.....	208	<b>INDEXEK</b> .....	241
Cthulhu Kultusza.....	162	Nyomozók.....	208		
A Koponya Kultusza.....	163	Visszatérő NJK-k.....	208		
Csillagok Bölcsessége Szekta.....	164	Szabályváltozatok.....	209		
Boszorkánykultusz.....	165	Szövetségi ügynök.....	209		
Yith Ügynökei.....	165	Katona.....	209		
<b>A HARMINCAS ÉVEK</b> .....	168	Pitch.....	209		
Elkeseredett évtized.....	168	Londoni könyvhajhászok.....	209		
Szegénység.....	169	Környezet.....	210		
Éhínség.....	170	Stílus.....	210		
Háború.....	170	Mítosz.....	210		
<b>A lidércnyomás országai</b> .....	175	Nyomozók.....	211		
Abesszínia.....	175	Visszatérő NJK-k.....	211		
Antarktisz.....	175	Szabályváltozatok.....	211		
Belga Kongó.....	175	Pitch.....	213		
Brazília.....	175	<b>A KINGSBURY-I RETTENET</b> .....	214		
Burma.....	176	A gerinc.....	214		
Déli Csendes-Óceáni Megbízás.....	176	Előzmények.....	215		
Egyiptom.....	176	O'Donnell seriff a fejetekbe veri.....	216		
Grönland.....	177	Első pillantásra.....	216		
Haiti.....	177	Frank Dolezal lakása.....	216		
Húsvét-szigetek.....	177	Cleveland éjszaka.....	218		
Louisiana.....	177	Lester Ivója.....	218		
Mongólia.....	178	Nadie Tetoválósza.....	219		
Németország.....	178	A kép a kocsmában.....	220		
Peru.....	178				



# Bevezetés

A történelem kódében idegen istenek és szörnyek jöttek a Földre, és háborúztak a bolygónkért, szabadjára engedve a kozmikus tudományt és felfoghatatlan hatalmukat, míg végül kontinensek stüllyedtek el és tengerek forrtak fel. Kifáradva és legyőzve merültek korszakokon át tartó álomba, és az emberi faj az Ő sírjukon éli tudatlan mindennapjait. De vannak, akik elő kívánják keríteni annak a tudásnak a szilánkjait, amit Ők hátrahagytak. Azok, akik meg akarják tudni a csillagok titkait, és a dimenziók igaz neveit. Azok, akik a halott istenek hatalmára vágnak. Azok, akik fel akarják Őket ébreszteni.

Egyike vagy azoknak a keveseknek, akik sejtik az igazságot – az őrtit istenekről az univerzum közepén, a Mérhetetlen Vénekről, akik a Föld letarolásáról álmodnak, a földönkívüliekről, akik az emberiséget használják fel kísérleteikhez, az ősi legendákról, amik mind valóra válnak. Meg kell győződnöd arról, hogy senki sem talál rá – különben a világ sikoltva ébred fel.

Meg kell akadályoznod, hogy a Kívülre nyíló ajtók kinyíljanak – kerüljön az bármennyi életbe vagy épelméjűségbe. Össze kell raknod a nyomokat az emberbőrbe kötött könyvekből, istenek vérével borított, kibelezett hullákból, és az emberiség kifejlődése előtt épült falak véseteiből. Oda kell menned, ahol a válaszok rejtőznek, és meg kell tenned, amit meg kell tenni.

De mered-e követni... Cthulhu nyomát?

## Miért létezik ez a játék?

Ez a játék azért létezik, hogy minden idők legnagyobb szerepjátékát, a *Cthulhu hívását* egy másik szabályrendszerre, a DETEKTÍV (Gumshoe) rendszerre adaptálja. De mi a fenéért tennénk ilyet? Először is ami a *Cthulhu hívását* nagyszerűvé teszi, az részben a témája, ami XX. század legnagyobb horror írójának, H. P. Lovecraftnek a kozmikus elkeseredettségéből származik. Másrészt ami szintén nagyszerűvé teszi a *Cthulhu hívását*, az az eltökélt döntés, hogy a karaktereket fokozottan sebezhetővé teszi a rémségekkel szemben, amikkel szembenéznék, hogy a bátorság valódi értelmet kapjon, és valódi játéktechnikai következményei legyenek a játékban. Ezt is megtartottuk.

Akkor mit változtattunk meg? Hadd váltsak egy kicsit témát. Minden idők legnagyobb drámaírója William Shakespeare. A legnagyobb drámája a *Lear király*. Miért adaptálná Akira Kurosawa ezt a színdarabot mozifilmre? És miért tenné a Ran filmet Japán samuráj korszakába, a középkor-szerű Britannia helyett? Azért, mert több ember akar – vagy tud – mozifilmet nézni, mint színdarabot, és mert a történetet Japánba helyezve paradox módon tisztábbá teszi a témáját, mint ha a Shakespeare által írt „ismerős” környezetben hagyja. A *Ran* javított a *Lear királyon*, vagy elavulttá tette azt? Na, ne viccelj! Megérte valahogy megváltoztatni a *Lear királyt*? Teljes mértékben.

Hogy visszatérjünk eredeti témánkhöz: Egy másik dolog, ami nagyszerűvé teszi a *Cthulhu hívását*, az

a nyomozásra történő fókuszálás, hogy kincs helyett nyomokat kell gyűjteni. Úgy készítettük a DETEKTÍV-et, hogy ezt egyszerűbbé, tisztábbá, és közvetlenebbé tegyük. A DETEKTÍV azért létezik, hogy megoldjon egy olyan gondot, amivel sok ember szembesült a *Cthulhu hívása* játékok folyamán – egyetlen rossz kockadobás kisiklathat egy kalandot. Nem találsz meg a naplót, így nem kapsz meg a varázslatot, ezért vagy megsemmisül Arkham, vagy az Őrzőnek kell plusz köröket futnia, és a naplót máshová tennie. A *Cthulhu nyomában* játékban a DETEKTÍV szabályok garantálják, hogy megtalálsz azt a naplót. (Nem ígérjük meg, hogy nem romboljuk le Arkhamot.) Ez nem teljesen az, amit a DETEKTÍV kínál, de ez volt a DETEKTÍV kezdőpontja, hogy lézerpontos fókusz helyezzen a nyomozásra.

Néhány Őrző, és még néhány játékos is élvezte, hogy minden kikerekedik, és tobzódtak a kaland kreatív tönkrezúzásában. Mások kevésbé, és elkezdtek a saját megoldásukon dolgozni, olyan módokon, amivel tökéletesen elégedettek voltak; a saját puskájukon a *Lear királyhoz*, ha úgy tetszik. Reméljük, hogy elég jó anyag van itt számukra, de a *Cthulhu nyomában* első és legfontosabb célközönsége azok az Őrzők és játékosok, akik a nyomozást részesítik előnyben, és akik erre mechanikát is akarnak. Ez a *Dr House* és *CSI* sorozatok rajongóinak készült, amikben a rejtelem nem az, hogy „vajon megjönnek-e a teszt eredményei?”, hanem az, hogy „vajon mit jelentenek az eredmények?” Ezzel nem azt mondjuk, hogy a dolgok nem fordul-