

Az **Őrző** a JM. A **Nyomozók** a játékos karakterek. A **Cthulhu Mítosz** az az általános kozmikus tudás, ami pusztá idegenségével összezúzza az elmét.

**Nyomozó képességek** biztosítják számodra az automatikus fontos nyomokat. Egy adott jelenetben az Őrző adhat a játékosnak egy nyomot, pl. „A Kémiáddal megállapítod, hogy ez egy ismeretlen fém”, vagy a játékos tapogatózhat nyomokért: „A Zsarubeszéd-del összehaverkodok a rendőrrel, és hírekért kérdezem.” Több képesség is biztosíthatja ugyanazt a nyomot: egy őrült mozaikot lehet vizsgálni Művészettel, Okkulttal, Teológiával stb. Egy 1 pontnyi **képesség tartalék** kompetens tudás, 5 már világklasszis.

1 vagy 2 pontos pontköltés speciális előnyöket vagy kiegészítő nyomokat biztosíthat számodra: szívességek, folyamatok megolajozása, kapcsolat létrehozása, egy könyv fellelése stb. A pontköltéssel a játékos kreatívan használja a játékvilágot, vagy a nyomozás egy Őrző által tervezett része.

Az **Általános képességek** erősen bizonytalan kimenetelű fizikai cselekedeteket és ellenpróbákat takarnak. Egy képességre 1k6 dobással lehet próbát dobni egy 2-től 8-ig terjedő nehézségre. Az általános képesség tartalékából a pontköltések hozzáadódnak a dobáshoz, de csökkentik a tartalékodat, akármilyen is legyen a kimenetel. A képességek tartalékai a nyomozások közti pihenőidő alatt visszatérnek.

**Ráakaszkodás** történik, amikor a nyomozók együtt cselekednek, pl. hegyet másznak vagy lopakodnak. Egy nyomozó vezet, költi a pontokat és teszi a próbát. A többiek mind költenek 1 pontot; ezek nem adódnak hozzá a vezető dobásához, de ők is megkapják a sikerének előnyeit. Mindenki, aki nem tud 1 pontot fizetni, +2-vel növeli a nehézséget.

**Együttműködés** is lehetséges bizonyos feladatoknál, pl. betörni egy ajtót, vagy végrehajtani egy rituálét. Itt minden segéd elkölt X pontot, és hozzáad X-1 pontot a vezető dobásához.

A karakterek közti **ellenpróbáknál** mindenki dob a próbára. Az első, aki elbukja, az elveszíti ellenpróbát. Az Őrző határozza meg az első cselekvőt, általában a menekülő az üldözők előtt dob; az alacsonyabb tartalék jön először az egyidejű cselekedetknél.

A karakterek a tartalékméret sorrendjében következnek. Minden cselekedet, ami nem

támadás, a sorrend végére tesz téged. Dobj Fegyvereket a Fegyverek ellen, Lőfegyver/Lőfegyver stb. a **találati célszámra**. A tied 3, vagy ha az Atlétikád 8+, akkor 4. Fedezék ezt csökkenti vagy növeli a tűzharcban. Sorozatlövő fegyverek 2-t vagy 3-at adnak a Lőfegyverek tartalékra (egy sorozat ezt kimeríti), és ezt 10 méteren belül több célpont eltalálására is lehet használni. Mindegyik ellen dobsz találatra. 5+ Lőfegyverek esetén költhetsz 1 pontot, hogy két fegyverrel lőj; +1 nehézség a második célpont eltalálására.

Egy találat esetén dobj 1k6-ot sebzésre, amit a fegyver típusa módosít. A páncél levon a sebzésből.

Pusztakezes támadás	-2
Kis vagy rögtönzött fegyverek	-1
Ütő, machete, pisztoly	0
Balta, nehéz lőfegyver	+1
Mindkét cső; sorozat	+1
Közvetlen közlőről	+2
Rátartott csővel	×3

A sebzést vond le az Egészség tartalékból. 0-tól -5-ig **sebesült** vagy. Hátrányok: minden nehézségre +1; nem lehetségesek nyomozói költségek; tegyél próbát az Egészséged abszolút értékének nehézségére, hogy eszméleteden maradj. -6-tól -11-ig **súlyosan sebesült** vagy, nem cselekedhetsz; tégy egy második eszmélet próbát. -12-nél meghalsz. Az Egészségből történő további pontköltések hozzáadódnak az eszmélet próbákhoz, további sérülések árán.

Minden pont, amit Elsősegélyből költenek, az 2 pontot gyógyít máson, magadon 1-et; visszatérés 2 pont minden pihenéssel töltött nap után. 2 pontos Elsősegély költés stabilizálja a sérültet, de nem ad neki vissza Egészséget. Annyi napig lábadozik, amennyi az Egészsége abszolút értéke, aztán visszakapja a maximális Egészség felét.

A **Stabilitás** megvéd a sokktól. Átlagos rémségek ellen 4-es Nehézségű Stabilitásra kell dobni, Mítosz események ellen 5-ösre. Ha nem sikerül, a Stabilitás tartalékból elveszted a közölt értéket. Néhány Mítosz fenyegetés még siker esetén is csökkenti a Stabilitást! Megérheti a Stabilitás tartalékából történő pontköltés, ha ezáltal nagyobb veszteséget lehet elkerülni.

**Megrettent** vagy, amikor a Stabilitásod 0 és -5 között van (ugyanolyan hátrányok, mint a sebesültnél), -6 és -11 között **megrepedezik az elméd** (csak ütsz vagy futsz, végleg vesztesz 1 Stabilitást); és -12-nél végleg gyagya.

Megrepedezett elméjű nyomozók **őrületet** kaphatnak, ami lehet képzelődés vagy megszállottság, és/vagy **harctéri stresszt** kaphatnak: amikor újra szembesülnek félelmük tárgyával, Stabilitáspróbát kell tenni; kudarc esetén 15 percre lefagysz, és megrettent vagy 24 órán át, de nem vesztesz Stabilitást. Valaki más Stabilitását visszatéríteni 2 pontos Pszichoanalízis költéssel lehet; sajátod 1k6 pontot akkor nyer vissza, ha van egy olyan nyomozási költésed és szerepjátékok, ami bámulatos a barátaidnak.

Minden nyomozónak van egy **Motivációja**, ami olyan helyzetekbe vezet, amit rendes emberek elkerülnének; a Motivációval küzdeni 4 Stabilitásba, vagy a jelenlegi tartalék 1/3-ába kerül, amelyik nagyobb; a Motiváció követése 1-2 pont visszanyerését jelenti.

Minden 3 pontnyi Stabilitás után megnevezhetsz egy személyt a **Stabilitás forrásaként**.

Az **Épelméjűség** az a képesség, amivel hiszel az emberi világ vívmányaiban. Amikor Mítosz fenyegetések ellen elrontod a Stabilitáspróbákat, az Épelméjűség értékéből vesztesz. A legrosszabb jelenségek még siker esetén is Épelméjűségbe kerülnek. 0 esetén elvesz a képességed, hogy emberi normák szerint cselekedj.

A **Cthulhu Mítosz** nyomozói képességgel kozmikus nyomokra tehetsz szert... mindkét tartalék csökkenésének árán, próba nélkül. Ha pontjaid vannak a Mítosz terén, akkor a maximális Épelméjűséged 10-Cthulhu Mítosz. Egy Mítosz esemény **tagadása**, amikor nem marad bizonyíték, 1 Épelméjűséggel csökkenti a veszteséget; vagy **elájulhatsz** az első jelre, amivel csak 1 Épelméjűséget vesztesz, és kapsz valami nyomot az eszmélésed alkalmával. Bár az Őrző nem őrli meg az ajultakat, minden más igen.

Minden 3 pont után határozz meg egy **Épelméjűség pillérét**, ami a nyomozó gondolkodásának alapvetése, pl. hazafiasság, művészet, természeti törvények stb. 3 pont egyszerre történő elvesztése kijátszható egy pillér „összetörésének” is. 2 vagy kevesebb Épelméjűség esetén nincsenek pillérek, és minden Stabilitáspróba +1 nehézséget kap.