

TARTALOMJEGYZÉK

Karakterkészítés	3
Szabályok	4
Harc	10
Egyéb szabályok	16
Épelméjűség	18
Varázslás	21
Emberi ellenfelek	24
Rémségek az épelméjűség falai mögött	26
A Mérhetetlen Vének	31
Csodák az álom falain túl	37
Tapasztalat	42
Kozmikus horror játék közben	46
Nyomozások	51
I. függelék: Farkasok a homokban	61
Emberi ellenfelek	63
Karakterlap	64

Írta:
Kobayashi

Magyar változat:
Bakk László

Borító és belső illusztrációk
Tithi Luadthong/Shutterstock.com

A logón, a *Rémségek az épelméjűség falai mögött*, *Mérhetetlen Vének* és *Csodák az álom falain túl* részekén kívül a játék szövegére a CC BY 4.0 licenc vonatkozik. A védett részek magyar változatára minden jog fenntartva: Bakk László E.V.

Köszönet a Forums de l'Ours tagjainak az értékes visszajelzéseikért.

Ezt a játékot Sandy Petersennek és H. P. Lovecraftnek ajánlom

Nyomdai munkálatok: Center-Print Nyomda, Debrecen

BEVEZETÉS

„Az illetéktelen kíváncsiskodásért fejvesztés járt”

H. P. Lovecraft: *Patkányok a falban*

MI A PATKÁNYOK A FALBAN?

Egy olyan szerepjáték, amiben elszánt nyomozók a kozmikus rémségekkel dacolnak kétségbeesett küzdelmükben az emberiség megmentéséért.

MILYEN KÖRNYEZETBEN JÁTSZÓDIK?

A játék alapesetben 1920 és 1936 között játszódik.

A LOVECRAFTI MÍTOSZ KÖRÜL JÁTSZÓDIK?

Bár a játékot erősen H. P. Lovecraft írásai inspirálták, nem használja közvetlenül annak isteneit és lényeit. Azonban ha olyan játékot szeretnétek játszani, aminek a Mítosz a témája, akkor azt nagyon könnyen megtehetitek ezzel a játékkal.

MI A JÁTÉKMECHANIKA?

Dobj 2k6-tal, add hozzá egy tulajdonság értékét, és ha az eredmény egyenlő vagy nagyobb mint 8, akkor azt kapod, amit szeretne, és ha kisebb, akkor bajba kerülsz. Csak a játékosok dobnak kockával, a JM-nek jobb dolga is van.

HÁSZNÁLJUNK FIGURÁKAT?

Nincs rá szükségetek. Azonban tapasztalatom szerint vannak esetek, amikor egy vázolt alaprajz és pár figura segítségével elkerülhetitek a félreértéseket és jó ütemben folytatódhat a játék.

KARAKTERKÉSZÍTÉS

A karaktered elkészítése 4 egyszerű lépésben zajlik:

1. Tulajdonságok és másodlagos tulajdonságok
2. Válassz egy foglalkozást
3. Válassz egy hírnevet
4. Válaszd ki a felszerelésedet

TULAJDONSÁGOK

Egy karakternek öt tulajdonsága van:

Erő: pusztai fizikai erő és kitartás

Ügyesség: fürgeség és hajlékonyság

Erőszak: egy karakter ölési és bántási képessége

Ész: ravaszság és találékonyság

Akaraterő: önkontroll és kitartás

5 pontot kapsz, hogy eloszd a tulajdonságaid között (minimum érték 0, maximum +3).

Ha szeretnéd, hogy a játékos egy kicsit durvább legyen, akkor csak olyan karaktereket engedélyezz, akiknek erőszakos a foglalkozása (Ökölvívó, Katona...), hogy pontot osszanak az Erőszakra. Minden Erőszakra osztott ponthoz társulnia kell egy megrázó élménynek.

MÁSODLAGOS TULAJDONSÁGOK

Ezekkel mérjük a karakter testi és lelki ellenálló-képességét.

Életpontok (ÉP): mennyi sérülést képes a karakter elviselni? A kezdőérték 10+Erő.

Épelméjűség pontok: meddig képes a karakter a rémségeket elviselni, mielőtt összeroppan az elméje? A kezdőérték 10+Akaraterő.



FOGLALKOZÁS

Válassz a karakterednek egy foglalkozást.

BETÖRŐ: Kinyithatsz bármilyen széfet, vagy feltörhetsz bármilyen zárat 1k6 percen belül (ha van megfelelő szerszámod).

DETEKTÍV: Vannak kapcsolataid a rendőrségen, és sikeres Ész do-
bással megállapíthatod, ha valaki hazudik neked.

FAVÁGÓ: Megszoktad a zord életkörülményeket. +2 Életpont

GÉPÉSZ: Bármit megjavíthatsz 1k6 percen belül.

ILLUZIONISTA: A karakter automatikusan sikeres a kis varázstrü-
kökben (tárgyak eltüntetése, kötelékből szabadulás...).

KATONA: Egy harci kör alatt te választod meg, hogy mikor cselek-
szel.

MŰVÉSZ: Visszakapod az összes épelméjűség pontodat, ha készítesz
egy művet, ami a rémületed tárgyán alapul. Ehhez 1 órára van
szükséged.

OKKULTISTA: Ismersz egy varázslatot (lásd 10. o.) és két halott nyel-
vet.

ORVOS: 1k6 ÉP-t visszaadsz egy sebesült személynek. Ehhez 5 perc-
re van szükséged.

ÖKÖLVÍVÓ: Amikor pusztá kézzel harcolsz, 2k6-ot dobsz sebzésre,
és a jobb kocka eredményét tartod meg.

PSZICHOLÓGUS: 1 óra alatt visszaállítod egy személy minden Épel-
méjűség pontját. Ezt nem használhatod magadon.

TUDÓS: Válassz egy szakterületet. Mindig sikeres vagy minden fel-
adatban, ami azt a tudást igényli.

ÚJSÁGÍRÓ: Jó vagy az emberek beszélgetésében. Tölts velük 1 órát, és
megkapod a téged érdeklő információt.

ZOOLÓGUS: +2 sebzést osztasz ki olyan lényre, amit már korábban
legyőztél.

Minden foglalkozás a következő előnyökkel is jár: van egy kapcsolati háló a foglalkozásoddal kapcsolatban, és automatikusan sikerrel jársz minden hétköznapi feladatban, ami a munkakörödhöz kapcsolódik.

HÍRNÉV

Válassz egy hírnevet a karakterednek.

ISMERETLEN: Az embereknek csak 1 a 6-hoz az esélyük, hogy észrevegyenek téged, amikor settenkedsz.

MŰKEDVELŐ: Vannak barátaid magas helyeken, és szívesen látnak a társadalom magasabb köreiben.

HÍRES: A legtöbb ember megpróbál bevágódni nálad.

RETTEGETT: A legtöbb ember hátrahőköl, ha megtudják, hogy ki vagy.

KÍSÉRTETT: A saját rémálmaid védenek a Rémségektől. Az Épel-méjűség-veszteségek 1-gyel csökkennek (kivéve, ha varázslatot tanulsz).

SZERENCSÉS: Játékkülésenként egyszer bármilyen kockadobást újradobhatsz.

IDŐS: Már mindent láttál és hallottál. Mindenféle elmeirányítással szemben immunis vagy.

SUNYI: Vannak kapcsolataid az alvilágban, hozzáférsz illegális dolgokhoz, drogoktól lőfegyverekig.

HÁTBORZONGATÓ: Nyugtalanítod az embereket. Az állatok nem támadnak rád.

VILÁGUTAŐZÓ: Sosem tévedsz el, amíg a felszín fölött vagy. Gyorsan tanulsz nyelveket.

Ne ragaszkodj nagyon a szavakhoz, ha az nem fér bele a karakterkonceptiódba. Egy *Hátborzongató Tudós* lehet akár *Unortodox Kutató*, és egy *Világutazó Újságíró* lehet egy *Háborús Tudósító*, vagy a *Sunyi Detektívéből* egy *Korrupst Zsaru...* Alakítsd kedvedre a játékot!

HÁRCI SZABÁLYOK MŰKÖDÉS KÖZBEN

Íme néhány példa, hogy a JM-nek bővebb fogalma legyen a szabályokról.

Howard egy leszerelt rendőr, aki kérdezősködik a dokkok környékén. Egy rossz dobás következtében felhívott magára némi nem kívánatos figyelmet. Két keménykötésű fickó közeledik hozzá.

JM: Egyáltalán nem néznek ki barátságosan, és öklüket rázva közelednek feléd. Mit teszel?

Howard: Előhúszom a fegyverem, hogy megrémítsem őket.

JM: Jó, tegyél egy Akaraterő dobást, amire +2-t kapsz a pisztoly miatt.

Howard: 8!

JM: Azonnal megállnak, és leengedik a kezüket. – Nem kell annyira mellre szólni, haver! – Ez elég durva is lehetett volna Howardnak, ezért vesztesz [JM dob 1k3-at] 2 Épelméjűséget! [Mivel Howard 8-at kapott, sikeresen megfélemlítette a nehézfiúkat, de a JM-nek joga van valami következményt kiszabni rá.]

Howard és Lyria, egy szabadúszó újságíró a csatornákon át menekül egy csapat kultista elől.

JM: Ívelt törököt lóbálnak, és égnek a vágtyól, hogy kipróbálják rajtatok.

Lyria: Hányan vannak?

JM: Sötét van, de úgy saccolod, legalább négyen vannak.

Howard: Talán a kijárat felé kéne mennünk.

Lyria: És elszalasszuk az értékes információt? Nem! Kapjuk el őket!

JM: Jó, mit tesztek? Kezdjük Lyriával.

Lyria: Rálövök a szemetekre!

JM: Tegyél egy Erőszak dobást.

Lyria: Fenébe, 5!

JM: Gyorsan lősz egyet, és elvételéd őket. Az első kultista leteper a földre [első következmény: sebezhető], és a másik elveszi tőled a fegyvered [második következmény: ezt a JM találta ki].

Howard: Rálövök az átkozott kultistákra!

JM: Melyikre? Ketten rontanak feléd.

Howard: Aki elvette Lyria fegyverét! Dobok Erőszakra, 12-t kaptam! Így a fickó kapott [dob 1k6-ot a fegyverre] 5 sebzést!

JM: Elesett. Mit választasz második következménynek?

Howard: Rálövök egy másik fickóra [újra dob egy sebzést], 3-at sebződött.

JM: Jó, egy elesett, egy súlyosan sebesült, de tovább jönnek feléd! Lyria, te a földön vagy, de nincs messze tőled a fegyvered. Mit teszel?

KOZMIKUS HORROR JÁTÉK KÖZBEN

Itt találsz pár tanácsot és segítséget, hogy Játékmesterként hogyan vezd le a játékot.

A játék **Körök**et használ. Az asztalnál egy **Kör** egy asztali kört jelent, ami a játékvilágban pár másodpercet, órákat, vagy napokat jelenthet, helyzettől függően.

AZ ELSŐ SZABÁLY

A Patkányok a falban szerepjátékban Játékmesterként nem az a dolgod, hogy megrémiszd a játékosokat, hanem hogy *megteremtsd azokat a feltételeket, amik lehetővé teszik nekik, hogy megrémüljenek, ha akarnak.* Ahogy kitalálhattad, ennek van némi előfeltétele.

HŐZZÁÁLLÁS

A játékosok figyelme másfelé irányulhat, fáradtak lehetnek, vagy aznap délután pont nincsenek horrorhoz illő hangulatban. Ezzel nincs gond, jobb, ha nem próbálsz meg lenyomni a torkukon a horrort. Ám JM-ként megkönnyítheted a dolgodat, ha házigazdaként jelölöd ki a szerepedet. Építsd tovább az általad megcélzott hangulatot az NJK-k kijátszásával, és a világ leírásával, bármit is dobnak feléd a játékosok. JM-ként irányfény vagy, nem zsarnok. Engedélyezd a poénokat (de ne bátorítsd), engedd meg a játékosoknak, hogy lazítsanak (de a játékban fokozd a nyomást)... Mert amikor lecsapsz rájuk, akkor kétszer olyan erős lesz. A horror a kontrasztból származik.

HÖRROR ÉS KONTRASZT

A horrort meg lehet teremteni a hátborzongató és a hétköznapi dolgok kontrasztjaként. Egy zsúfolt városi utca, ahol mindenki elnémul, és a karakterekre bámul, egy koldus, aki úgy beszél, mint egy oxfordi öregdiák, egy szoba, ami a hóhullám kellős közepén jéghideg... A leírásaid teremtik meg a játékosok számára a hangulatot.

**PATKÁNYOK
A FALBAN**

NÉV: _____

FOGLALKOZÁS: _____

HÍRNÉV: _____

ERŐ _____

ÜGYESSÉG _____

ERŐSZAK _____

ÉSZ _____

AKARATERŐ _____



ÉLETPONT _____

ÉPELMÉJÜSÉG _____

TAPASZTALAT _____

ERŐFORRÁSOK _____

FELSZERELÉS, FEGYVER _____

VÁRÁZSLATOK _____

HÉGEK, SEBHELYEK _____