

# STABILITÁS ÉS ÉPELMÉJŰSÉG

## HÁZISZABÁLYOK

### SOKKOLÓ ÉLMÉNY

Bármilyen megrázó eseménynél dobni kell. Stabilitás pontok költhetők a dobáshoz, de rontás esetén nem adódik össze az elköltött és a veszített pont (csak a nagyobbat kell levonni). Az 1-es dobás mindenképp rontásnak számít.

**Nehézség:** normál esetben 4, mítosz esetben 5.

Az előélet vagy a korábbi tapasztalatok miatt ehhez -1 vagy +1 módosító járulhat.

#### Veszteség normál esetekben:

	Látvány	Érzés, ismeret	Elszenvedés	Cselekvés
1	Friss hulla vagy gyilkosság látványa.			
2	Kínzás látványa	Furcsa érzések, hallucinációk.	Támadás vagy baleset elszenvedése.	
3	Véres gyilkosság látványa		Gyilkossági kísérlet elszenvedése.	Harcban ölni
4	Hulla hegyek látványa	Barát/szeretett erőszakos halála	Egy hetes elzárás.	
5	Barát/szeretett hullájának megtalálása		Barát/szeretett támadása	Hidegvérű gyilkosság vagy kínzás elkövetése
6	Barát/szeretett megölésének látványa		Hosszú kínzás elszenvedése	Kannibalizmus elkövetése
7	Barát/szeretett véres megölésének látványa			Barát/szeretett megölése

#### Veszteség mítosz esetekben:

	Természetfölötti látvány	Mágia	Természetfeletti támadás
5	Természetfölötti látványa távolról	Mágikus hatás átélése	
6	Természetfölötti lény látványa közléről		
7	Természetfeletti gyilkosság látványa	Ellenséges mágia érzékelése	Természetfölötti lény támadása
8	Halottnak hitt személlyel beszélgetés	Saját test külső megszállásának átélése	Óriási vagy hordányi lény támadása
Ehhez mítosz lényeknél hozzájöhet plusz stabilitás és épelméjűség pont veszteség, és minimális veszteség is lehet (ami összeadódik a költött pontokkal).			

## SOKKOLÓ TUDÁS

A mítosz valóságáról szerzett tudás esetén van veszteség. Nincs dobás, simán levonandó az érték. Cthulhu mítosz képzettség növelésénél a kapott pontokkal azonos mennyiségű épelméjűség pont veszik el.

Stabilitás	Épelméjűség	Cthulhu Mítosz tudás
2	0	A mítosz valóságos, de nincsenek konkrét bizonyítékok, vagy nem meggyőzőek. Helyi jelentőségű, szűkebb körű, töredék információ. Kisebb könyv, rövidebb tanítás.
3	1	Konkrét visszaellenőrizhető információk. Meggyőző tudás. A mítosz veszélyt jelenthet, mélyebb, tágabb következményei vannak. Komolyabb könyv, hosszabb kimerítő tanítás.
4	1	Bő tudásanyag, ami koherens rendszerre kezd összeállni. A mítosz titkai világméretűek, veszélyt jelent rád és szeretteidre. A legnevesebb könyvek. Egy mítosz lény részletekbe menő magyarázata.
6	2	A mítosz tudás összetöri az épelméjűség egyik oszlopát. (Olyan információ, ami kétséget kizáróan megdönti a karakter egyik alapvető hitét.)
8	3	Annak realizálása, hogy a mítosz elpusztítja a világot. A mozgatórugók emberi szempontból értelmetlenek.

## ÉGYÉB STABILITÁS VESZTESÉG

- A motiváció lökésének ellenállni fő cselekmény esetén 4, mellék cselekmény esetén 2 stabilitás pont veszteség.
- A varázslás stabilitás pont költéssel jár.

## KÖVETKEZMÉNYEK

### Stabilitás szintek:

Sokkos (0 -> -5)

- +1 nehézség a próbákra.
- Nyomozói képzettségek csak stabilitás dobás után használhatók (nehézség: aktuális pont abszolút értéke).
- Ha mítosz élmény okozta, akkor 1 épelméjűség pont veszteség.

Megroppant (-6 -> -11)

- Csak menekülhet, örülten támadhat vagy tehetetlenül motyoghat.
- 1 stabilitás érték csökkenés.
- Valamilyen elmebajt kap.
- Ha mítosz élmény okozta, akkor 2 épelméjűség pont veszteség (vagy +1 az előzőhöz).

Idegroncs (-12 ->)

- Helyrehozhatatlan állapot. Egy utolsó örült akció.

### Épelméjűség szintek:

Órül (0 ->)

- Helyrehozhatatlanul megőrült.

## STABILITÁS VISSZANYERÉSE

Kalandok közt (hosszú, nyugalmas időszakban) a stabilitás pontok az értékig nőnek vissza.

Kalandon belül:

- A motivációnak megfelelően viselkedni (2 vagy 1 pont)
- Pszichológiai triázs
  - Kezelő próbát dob 4-es nehézségre
  - Siker esetén 1 pszichoanalízis pont költés (a próbához használtan felül) 2 stabilitás pontot hoz vissza
- Magabiztosság (ponyva, alkalmanként egyszer)
  - Racionális magyarázat a magabiztosságra
  - Mesélő által meghatározott képzettség pont költés
  - 1d6 pontot kap vissza

## ÉPELMÉJŰSÉG MEGŐRZÉSE

**Ájulás:** 1 épelméjűség pont veszteség kivédhető a megfelelő pillanatban bekövetkező ájulással.

**Hamis épelméjűség:**

- Tagadás: Ha egy élmény után nincs fizikai bizonyíték, akkor utólag kételkedni lehet, amivel 1 hamis épelméjűség pont kapható.
- Pszichoterápia: Három egymást követő sikeres Pszichoanalízis próbát kell dobni 4-re vagy Cthulhu mítosz értékre (amelyik a nagyobb). Ha ez sikerül, a páciens épelméjűség értékének felét kapja hamis épelméjűség pontokban (legfeljebb 10-Cthulhu mítosz értékig).

A hamis épelméjűség pontok elvesznek, ha tagadott élmény bizonyosságot nyer, ha Cthulhu mítosz képességet használ a karakter, vagy ha veszít 2 további épelméjűség pontot.

**Siker:** Egy sikeres kaland után 1 vagy 2 épelméjűség pont nyerhető vissza (ponyva).