FÁTYOL

1. ***Világleírás***

„*Láttál már kolibrit? Persze, hogy láttál. És láttad már a kolibri szárnyát, miközben csapkodott velük? Hát persze, feleled. Pedig te nem a szárnyát láttad, hanem egy elmosódott foltot ott, ahol a szárnya mozgott. Ahhoz, hogy a szárnyát lásd a kolibrinek, nem elég gyors a szemed. Ezt hívják úgy, hogy Fátyol.*

*Nézz ki az ablakon. Látod a pizza futárt, látod a taxit, a gyalogosokat? Hát persze, hogy látod. De nem látod, hogy az a férfi ott egy kardot visel a kabátja alatt, nem látod, hogy a macska az ablakpárkányon egy boszorkány famulusa, és nem látod azt sem, hogy az öltönyös férfi kocsijánál lévő parkoló óra visszafelé pörög, ahogy a fickó ránézett. Ahhoz, hogy ezeket lásd, ki kellene nyitnod a lelki szemeidet. Ezt hívják úgy, hogy Fátyol.*

*Jártál már a British múzeumban? Jártál. Megnézted az egyiptomi részleget? Megnézted. Láttad az egyiptológust, dr. Johnatan Lectert? Láttad. És láttad, ahogy dr. Lecter az alagsorban egy nyolc méter hosszú nílusi krokodillá változik, és leharapja egy illetéktelen behatoló mindkét lábát? Nem láttad. Ahhoz, hogy ezt lásd, szembe kellene nézned mindazzal, aminek a létezésétől félsz. Ezt hívják úgy, hogy Fátyol.”*

Részlet a Fátyol lovagrend Beavatási beszédéből.

Van egy világ, ami teljesen úgy néz ki, mint a miénk. Van benne Anglia, Amerika, hotdog, cipőkrém, DVD, televízió, minden. De van ott még valami, ami a mi világunkból hiányzik. És ez nem más, mint a természetfeletti erők jelenléte. Ez a világ tulajdonképpen ugyanúgy a Föld, mint a mi Földünk, de egy párhuzamos valóság. Ezt a Földet vámpírok, farkasok, dzsinnek, trollok népesítik be, akik a hétköznapi emberek között élnek, rejtőzködve. A Fátyol lovagrend felmérése szerint megközelítőleg a lakosság egy ezreléke tartozik a természetfeletti lények körébe. Elenyésző számú, de roppant hatalommal rendelkező kisebbség. A hétköznapi emberek (a természetfeletti lények egységesen halandóknak nevezik őket) és a természetfeletti lények között ott feszül láthatatlanul, érinthetetlenül a Fátyol.

1. **Fátyol**

A Fátyol védi a halandókat a természetfeletti lények (önmagukat többségük fellengzősen mítoszlénynek nevezik, esetleg Fátyollénynek) jelenlététől, hatásától. Megóv attól, amit tudni nem mernek, elrejti előlük mindazt, amit világképük, hitük miatt épp ésszel elfogadni nem tudnak. A Fátyol képes megzavarni a halandók érzékszerveit, megváltoztatni emlékeiket, de arra is képes, hogy mítoszlényekből ideiglenesen halandót hozzon létre**. A Fátyol ügyel rá, hogy a természetfeletti természetfeletti, az ismeretlen ismeretlen maradjon.** Hiába erős egy vámpír, hogy felemel egy autót, ha a Fátyol úgy ítéli, eme tette felfedné létezését a halandók előtt, nem fogja tudni azt odébb tolni sem.

Hogy mi is a Fátyol pontosan, azt senki sem tudja. Vannak elméletek, vannak kutatók, kik erre tették fel az életüket. Egyesek szerint egy természeti erő, olyan, mint a sötét és a fény. Mások szerint mítoszlények hozták létre, s őrzik működését ma is. Állítják néhányan, hogy a csillagrendszerek, bolygók, együttállása hozta létre, s fogja eltörölni majdan. Beléptünk a Vízöntő korszakába, a mítoszlények többen vannak, mint valaha, s hamarost leomlanak a falak, mik elválasztják a két világot… Megint mások szerint nem más, mint a kollektív tudatalatti, az emberiség hitének összesített hatása. Ugyanezen személyek állítják, hogy minél több lesz a mítoszlény a bolygó lakosságának arányaiban, annál gyengébb lesz a Fátyol fékező hatása.

Hogy mi az igazság? Ki tudja. De a Fátyol itt van, és létezik. Létezik, és elválasztja a tudást a tudattalantól, álmokat a hiedelmektől, embert az emberfelettitől.

Természetesen mindig vannak akik ezt megváltoztatnák, felszakítanák a Fátylat. Ezért van a Talamasca. Néha valaki akaratán kívül szakítja fel a Fátyol szövetét, ilyenkor el kell simítani ezt a problémát. Ezért is van a Talamasca.

**2) Talamasca**

Azt mondják a templomos lovagrendből váltak ki, mások szerint sosem tartoztak oda. Rendfenntartó erőként működnek a mítoszlények között. **Ha valaki vét a Fátyol szabályai ellen, a Talamascával kerül szembe**, és az ítélet, nos az nem kétséges. Kivéve, ha bizonyítani tudja, hogy a Fályol szövete önhibáján kívül szakadt meg, ami igen kivételes alkalom, de nem példa nélküli. A tárgyalás akkor is több mint kellemetlen lesz az illető számára. A megbocsájtásnak pedig mindig ára van.

A Fátyol lovagrend nem foglalkozik azokkal az ügyekkel, amiket más is meg tud oldani. Nem fogják keresgélni a boszorkányt kiraboló vámpírt, ha tudják, hogy a boszorkány is meg tudja oldani az ügyet. Hogy honnan tudják? Ez egy jó kérdés. De mindig tudják. Inkább ott segítenek, ahol ténylegesen szükség van rájuk. Ahol mítoszlények halandók tömegeit fenyegetik, óriási rombolás várható mítoszlények által. Képzelj el egy focimeccset, ami után a szurkolók verekednek. És képzeld el ugyanezt a verekedést, ha az egyik oldalon vámpírok, vérfarkasok, trollok, gólemek vannak… na ilyenkor lép közbe a Fátyol lovagrend. A törvényük egyszerű: Élet vagy halál. Nincsenek börtöneik a hagyományos értelemben, nincs kényszermunka, a megtorlás végleges. Ők egyszemélyben a rendfenntartók, bírák és hóhérok. Hogy ez így nem túl demokratikus? Működik, és csak ez számít.

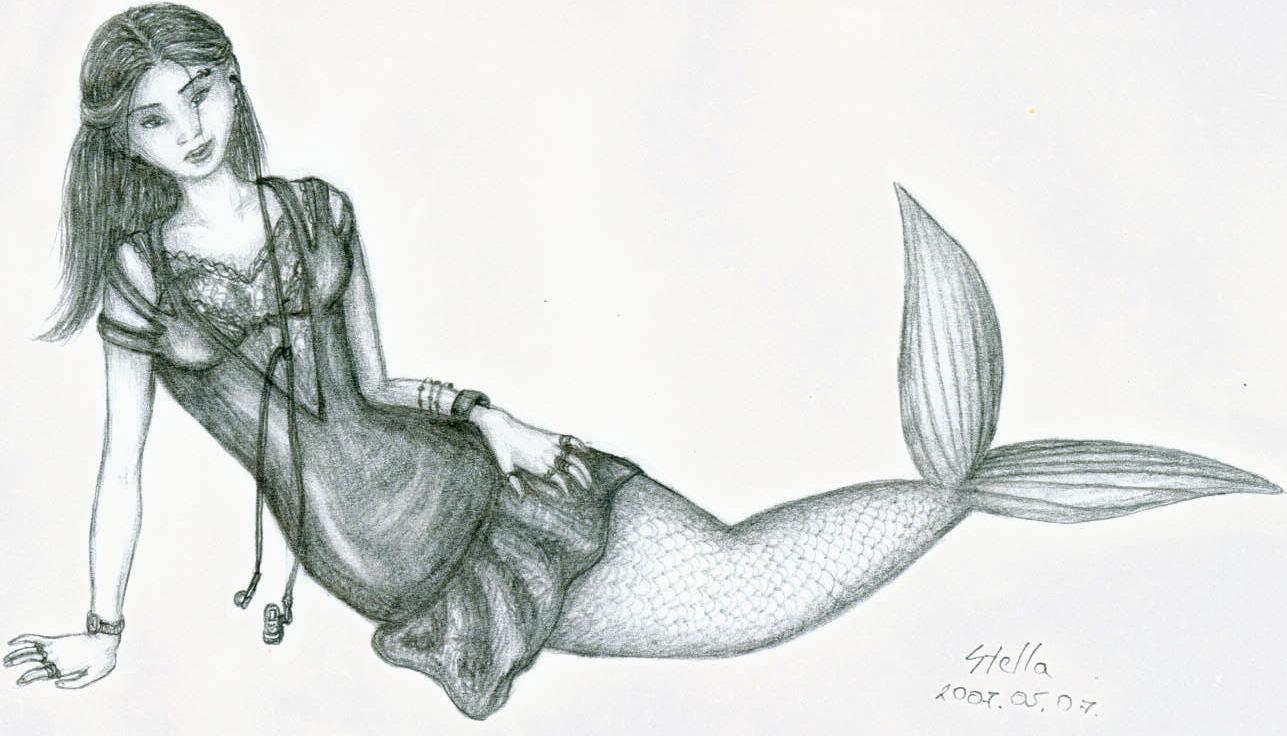
De nem csak a rendért felelnek, ott van a kezük mindenhol a tudomány területén, működtetik a hatalmas Fátyolszervert, ami a google egy fátyolon túli megfelelője. Könyvházakat tartanak fent és emlékőrzőket, hogy semmi ne vesszen kárba abból amit valaki tudott.

És persze gondoskodnak arról, hogy egy sebesült órás, vérfarkas a megfelelő kezelést kapja, beavatott és misztikus orvosok dolgoznak nekik. Ismerik és nyilvántartják a mítoszlényeket, ha szükséges segítik a beilleszkedésüket.

Ott vannak mindenhol, ők A Talamaszka.

**3) Mítoszlények**

De kik ezek a mítoszlények, akikről szó volt? Honnét erednek? Mire képesek?

A fajok legtöbbjének eredete az idők homályába vész. A Fátyol lovagrend dokumentálja a halhatatlanok csatáit, de nem tudja megmondani, ki volt az első, s mikor született. A vérfarkasok nem tartják egymással a kapcsolatot, nehogy oktalan felindulásból széttépjék egymást, így az ő legendáik is kivesztek. A vámpírok sosem voltak egységesek, és csak saját rögeszméjükkel törődtek, minden mást ignoráltak. A mágusok. Egy részük Háromszor nagy Hermésztől, mások Jézustól eredeztetik magukat. Van, akik Simon mágust említik, van, akik Perseus nevét hozzák szóba. És vannak az irreálmágusok, akik egyszerűen bomlott elméjűek, és addig jó, amíg nem gondolkoznak ilyesmiben, mert amit elképzelnek, az valóra válik, legyen az jövő, jelen vagy távoli múlt. És lassan megjelentek a Másképességűek, ők birták az új tudást, a technokráciáét, irreálmérnöknek nevezték őket. Az elsőt aki bírt a művészet adottságával Michelangellonak hívták. 

A mítoszlények itt vannak, és élik életüket. Többségük nem ismeri az eredetét, nem is kíváncsi rá. Talán tudják, hogy ez a tudás olyan titkot rejthet, amibe jobb nem belebonyolódni. A képességek általában a kamaszkori változásokkal együtt jelennek meg 14-20 éves kor körül. A bestiáknál ez hamarabb is kialakulhat, néhány esetben pedig később jelentkezik, akár 30-40 éves korban.

Most már tudod, amit tudnod kell. Térjünk rá arra, hogy ki is vagy valójában.

***II: Karakteralkotás***

1. **Kerettörténet**

A karakterek mindegyike valamilyen módon az Oktogon közeli Hotel Bliss alkalmazottja, így a karakterek ha felületesen is, de ismerik egymást. Esetleg lehet a hotel vendége, bemesélést könnyítő sztorival.

A hotelt egy pixy vezeti, ezért a vendégek és az alkalmazottak között is felülreprezentált a misztikus lények létszáma. Megtalálható itt minden: mosoda, étterem még fitness terem és uszoda is, bármilyen foglalkozás könnyen beilleszthető. Különös hangsúlyt nem kap a játékban, de megkönnyíti a karakterek összemesélését, és hogy honnan ismerik többé-kevésbé egymást.

1. **Faj**

Jobb híján “faj”-nak nevezzük a játékban a karakter típusokat, noha ez nem feltétlenül genetikai örökség és testi hasonlóság. A játékban a JK-k egyediek, ritka, hogy egy partiban két hasonló karakter játszon együtt, azonban a világban biztosan létezik hozzá hasonló. Például egy “faj” nak tekintjük a vérfarkasokat, de egy fajnak nevezzük az irreálmérnököt, egy másiknak a boszorkányokat, stb.

Találd ki milyen fajba fog tartozni a karaktered, lehet bárhonnan átvett vagy saját ötlet, amit a KM-el leegyeztetsz. Illetve találsz példákat a dokumentum végén (Példakarakterek), innen is meríthetsz. A faj fogja meghatározni mit tudhatsz, mire képes a karaktered.

Két módon lehet fátyollényt játszani:

1. Ember, aki még nincs igazából tudatában a képességeinek, és szeretné, ha a kalandban derülne ki mi is ő valójában. Misztikuma maximum 2-es lehet, képességeit véletlenszerűen kapja a kaland közben.
2. Fátyollény, aki nemrég tapasztalta meg a képességeit, de már találkozott a Talamascácval, tisztában van a Fátyol szabályaival tudja, hogy kicsoda micsoda. Misztikum megkötés nincs.
3. **Háttér**

A karakterek többsége nem a semmiből került elő, hanem volt előélete. Volt élete, mielőtt maga a tényleges játék megkezdődött volna. Ennek az előéletnek a rövid leírását nevezzük háttérnek, vagy előtörténetnek. Az előtörténetnek nem kell irodalmi részletességűnek lennie, de a fontosabb eseményekre érdemes kitérni. Alább található pár kérdést, amikre a megadott válaszok segítenek (többé-kevésbé) kerek előtörténetet írni.

*Család, születés*. Hol született a karakter? Mennyi idős? Hol volt gyerek? A szüleinek milyen a kapcsolata egymással? És a karakterrel? Van-e testvére? Vele milyen a kapcsolata? Van- valami lényegesebb gyerekkori emléke, ami gyakran eszébe jut?

*Gyerekkor.* Hova járt iskolába? Milyen volt a kapcsolata az osztálytársaival? Tartja velük most is kapcsolatot? Milyen irányba tanult tovább?

*Fátyol*. **Mikor jelentkeztek először a természetfeletti képességei? Hogy reagált rá? Mi okozta a legnagyobb nehézséget a képességei kibontakozásában?** A környezete mennyit tud/sejt? Hogyan rejti el?

Tudatában van a “másságának”?

*Életvitel.* Mivel foglalkozik „civilben”? Mennyi barátja, ismerőse van? Van-e párkapcsolata? Milyen az anyagi helyzete? Hol lakik?

*Távlat*. Mik a céljai a karakternek az életében? Rövidtávon mi mozgatja?

*Jellemvonások*: Mi a három legjellemzőbb tulajdonsága? Milyen félelmei, fóbiái vannak? Aktuálisan mi foglalkoztatja leginkább? Mit szeret és mit utál legjobban a mostani élethelyzetében? Mi a hobbija?

Az előtörténetnél érdemes figyelembe venni, hogy milyen fajba tartozik a karakter.

***III. Karakter statok***

1. **Tulajdonságok**

A Tulajdonságok jelentik a karakter fizikai szellemi alapképességeit. Halandóknál a Fizikum, az Ügyesség és a Tudat és az Érzékenység értéke 1-6-ig terjedhet, az átlagos érték 3, a Misztikum minden esetben nulla. Mítoszlényeknél természetesen ettől eltérő érték is előfordulhat, illetve a Misztikum Tulajdonságuk legalább 1.

**Karakteralkotásnál 15 pont osztható a Tulajdonságokra**, a KM meghatározhat + vagy – tulajdonság pontot a karakter ismeretében.

**Fizikum**

A szervezet ellen állóképességét jelenti. Fizikai erejét, kitartását. A karakter életerejét, illetve közelharci sebzését befolyásolja.

**Ügyesség**

Szem-kéz koordináció, eltervezett mozdulatok precíz végrehajtása, reflexek. A közelharcban s távolharcban egyaránt ez a tulajdonság a meghatározó.

**Tudat**

Műveltséget, logikus gondolkodást, tanult ismereteket foglal magába. Ha valaki tudatosan figyel meg egy jelenséget, elemez, szintén ezt a tulajdonságot használja. Nevezhetjük mentális képességnek

**Érzékenység**

A lelki erőt, érzelmi kiegyensúlyozottságot, a másokra való ráhangolódás képességét és az érzések kifejezésének képességét is jelenti. Ösztönt és ösztönös megfigyelőképességet is jelent, a karakter mennyire figyel fel a környezetében történő dolgokra. Mondhatjuk úgy is, ez az asztrál értéke

**Misztikum**

Ettől az értéktől függ, hogy a karakter mekkora erővel bír a Fátyol túloldalán. 0-s értékkel rendelkeznek a halandók, akik még át sem látnak a Fátylon.

Amennyi a karakter misztikum értéke, annyi különleges, misztikus képességgel, tudással vagy tulajdonsággal rendelkezhet.

**2) Általános specializációk**

A specializáció a karakter kiemelkedő, legfontosabb ismereteit, tudását vagy képességeit mutatja meg. Minden Specializációhoz tartozik egy Tulajdonság, aminek kezdőbetűje zárójelben szerepel a Specializáció neve mögött. **A karakter alkotásakor az ismert Specializáció szintje/száma megegyezik a Tulajdonság értékével,** Maximuma pedig az adott tulajdonság értéke. Specializációk értéke halandóknál hasonló a Tulajdonságok értékéhez, tehát a 3 az átlagos tudás, 6 a halandók által elérhető maximum. Pl.: 3-as Erő tulajdonsággal 3 (E) specializáció vehető fel.

Specializáció fejleszthető sikertelenséggel is, mivel az ember a hibáiból tanul legkönnyebben. Ha egy játék alatt a játékos bármelyik Specializációre 3-szor dob sikertelen próbát, akkor +1-el fejlődhet az adott Specializáció. (Egy játékalkalom alatt csak egy fejlődés lehet).

**Néhány példa általános Specializációra** (de természtesen ennek a sokszorosa létezik, a KM-el egyedileg egyeztethető.)

*Mászás* (F) Fákra, falakra, kerítésekre felmászás. Bizonyos felületekhez segédeszközökre van szükség.

*Úszás* (F) Vízben való közlekedés lehetőleg fulladás nélkül, minél energiatakarékosabb módon.

*Autóvezetés* (Ü) Benzin (vagy egyéb) motoros járművek irányítása, alapvető műszaki ismeretei, amely túlmutat ehgy sima “úrvezető” kategórián..

*Motorvezetés* (Ü) Két (három, esetenként négy) - kerekű motorok (kvad) kezelése, alapvető műszaki ismeretei, amely túlmutat ehgy sima “úrvezető” kategórián..

*Előadó művészet* (Ü) Éneklés, zenélés, színészet, próza, művészi és kevésbé művészi (de életmentő) alakítások. Minden művészetfajtára, hangszerre külön kell felvenni. Bőreváltóknak elengedhetetlen, ha a lemásolt személyt hitelesen akarják alakítani.

*Zárnyitás* (Ü) Zárak, lakatok kinyitásának „művészete”. A legtöbb zár kinyitásához segédeszközre van szükség.

*Kézügyesség* (Ü) Apró, precíz ujjmozdulatok, lehetőleg mások számára észrevétlenül. Belenyúlni valaki zsebébe, beletenni vagy kivenni valamit, átkapcsolni az autórádiót nem túl feltűnően.

*Akrobatika* (Ü) Bukfencek, kipördülések, hajlékonyság. Ide tartozik a függeszkedés, szaltózás.

*Rejtőzés* (Ü) A környező tereptárgyak árnyékában rejtőzés, lehetőleg észrevétlenül. A Km a helyszín és a szituáció, valamint az esetleges megfigyelők képességeinek ismeretében módosítókat rendelhet a Teszthez.

*Lopózás* (Ü) Hangtalan, óvatos mozgást jelent, lehetőleg szemlélők elől is rejtve. A Km a helyszín és a szituáció, valamint az esetleges megfigyelők képességeinek ismeretében módosítókat rendelhet a Teszthez.

*Sport/játék* (Ü, F, T játéktól függően) A különféle hobbiból (néha versenyszerűen) űzött sportok, játékok ismerete. Például kosárlabda, biliárd, sakk, kocogás, darts. Minden játékra külön kell felvenni.

*Pusztakezes harc* (Ü) Idetartozik mindenféle, kézzel, lábbal űzött verekedési forma.

*Közelharc* (Ü) Fegyverrel űzött közelharc. Kardok, balták, hasonló eszközök kezelése. A specializáció felvételénél ki kell választani egy alismeretet, amivel megtanulta a specializációt. A többi alismeretet külön kell felvenni.

*Lőfegyver* (Ü) Pisztolyok, puskák, nehézfegyverek, esetenként íjak, számszeríjak ismerete. Elsajátításkor ki kell választani, hogy melyik fegyvertípusra vonatkozik a specializáció.

*Dobófegyver* (Ü) Kézi erővel hajított fegyverekkel a célzási pontosság. Dobótőr, dobócsillag, kézigránát. A fegyver ismeretében a KM rendelhet módosítókat a Teszthez.

*Műveltség* (T) A karakter általános ismeretei a világról. Anyanyelvének ismerete, alapvető tudás nem tartozik ide. Aki kijárta az iskolát tud írni-olvasni.

*Nyelvtudás* (T) (alapfok 1/középfok 2/felsőfok 3) (T) Az anyanyelvtől eltérő nyelv ismerete. Minden nyelvre külön kell felvenni.

*Számítógép* (T) Számítógépek alkatrészeinek, operációs rendszereinek ismerete. Kezdő szinten bárki elboldogul, de a komplexebb alkalmazásokhoz (operációs rendszer telepítése, merevlemez partícionálás, hálózatok feltörése) már Tesztet kell dobni.

*Elméleti ismeretek*) (T) Biológia, kémia, irodalom, kvantumfizika, matematika, minden olyan ismeret, ami inkább elméleti alapokon nyugszik. Minden „kategóriára” külön kell felvenni.

*Helyismeret* (T) Az adott város, terület ismeretét jelenti. Hol lehet a legolcsóbb sört kapni, mikor zár a piac.

*Elsősegély* (T) Sérülések alapvető ellátása, fertőtlenítés, törött csontok helyrerakása.

*Állati ösztön* (É) Bestia, vérfarkas veheti fel, ahogy a neve is mutatja, az érzékelés emberfeletti része. Nem használható minden helyzetben.

*Szimpátia* (É), a karakter képessége arra, hogy elnyerje magának a környezete bizalmát.

*Empátia* (É) a karakter azon képessége, hogy felismerje a másik felé vagy környezte felé irányuló érzelmeit apró jelekből.

**3) Misztikum specializáció**

A misztikum tulajdonság szabja meg a fátyolon túli képességek használatát. A Misztikum minden mítoszlénynél mást és mást jelent, ezért erre nincs külön lista. **Ezek a képességek kiválaszthatóak a “Példa karakterek”- nél megadott listából, vagy egyénileg kidolgozható.**

A játékos használhatja a Misztikum képességét úgy is, hogy egy eddig számára ismeretlen módszerrel (ami nem szerepel az előre egyeztetett misztikus képességek között) kísérletezik, természetesen olyannal ami a karakter misztikumából következik. Ebben az esetben misztikumra dob próbát és a KM mondja meg az eredményt a dobás ismeretében.

*Példa egy boszorkányra:*

**Fizikum 2**-Úszás(F) 1+Mászás (F)1 mert fel kell tudnia menni a leglehetetlenebb helyekre is az alapanyagért

**Ügyesség: 3**-kézügyesség (Ü) 2+rejtőzés (Ü) 1-el kell tudnia készíteni a varázsholmikat

**Tudat: 4**-Nyelv (T) 2 (latin) + memorizálás (T) 1+ gyógynövényismeret (T) 1-varázslatok kutatásához, varázsszövegek megjegyzéséhez, és a főzet alapanyagainak összegyűjtéséhez szükséges.

**Érzék: 4**-Megfigyelés( (É) 2+Empátia (É) 1- Szeretné észrevenni a természet változásait és az emberek ösztönös megnyilvánulásait, valamint ráérezni az aktuális lelkiállapotukra.

**Misztikum: 2**

1. -Enyhe varázsfőzetek és mérgek készítése. Kb hashajtó, szerelmi bájital, stb. *Ebben a kategóriában dob Misztikumra, és egy siker esetén megvan minden alapanyag, el is tudja készíteni.*

2.a) - Komolyabb bájitalok keverése, Pl bódító, betegségek előidézése, különböző képességjavító italok. *Ebben a kategóriában dob Misztikumra, és egy siker esetén megvan minden alapanyag, el is tudja készíteni.*

**vagy**

2.b) Átok*(sikert a rigmus írása növelheti)* és átok levétel-*Misztikumra dob, az átok erősségétől függő célszáma*

**4) Életerő és halál**

A Fizikumból származtatott tulajdonság, melynek elfogytával a karakter elájul. Értéke a Fizikum háromszorosával egyenlő. Nullára csökkent Életerő esetén a karakter eszméletlen, és amíg nem kap valamilyen segítséget, az is marad. Az Életerő bármennyire is lecsökkenhet, a karakter nem fog belehalni, hacsak a Km úgy nem dönt, hogy a sérülés indokolttá teszi (pl. lefejezés), vagy, mert a játékos szükségtelen, felesleges kockázatot vállalt.

Tehát csak balszerencsés kockadobás miatt senki nem fogja elveszíteni a karakterét.

Alap gyógyulás: napi 1 ÉP.

***IV. Szabályrendszer***

1. **Próbadobások:**

Annyi D10-el dobsz amennyi az adott tulajdonság értéked, vagy a tulajdonság+specializáció értéke és tulajdonság számával egyező kockát tartasz meg. Ha eléred a Km által meghatározott célszámot vagy sikerszámot, sikerült a feladat. Az 1-esek sikertelenséget, a 10-esek extra sikerességet jelentenek. A 10-es dobás újra dobható, ha nincs 1-es a kidobott kockák között. Így elvileg olyan célszám is elérhető ami meghaladja a karakter képességeit. Az 1-esek és a 10-esek párban kioltják egymást, illetve az 1-es a legnagyobb értékű kockát elviszi, ha nincs 10-es a dobások között.

Siker általában: (10)-9-8, félsiker: 7-6-5-4, sikertelenség:3-2-(1)

Példa: Katinak az Ügyessége 4-es, lopózása 2-es szintű. 6 db kockával dob: 6, 6, 9, 10, 2, 3. Megtarthat 4 kockát, nyilván a legnagyobbakat: 10, 9, 6, 6. Az általános sikercélszám a 8, van két sikere, de a 10-est újradobja: 1-es lesz. Ekkor ez már nem jelent balsikert, csak nincs +1 sikere.

**2) Fátyolszakadás:** két esetben jöhet létre, az első eset, hogy a karakter a Misztikum dobásnál csupa 1-est dobott, ekkor nem sikerül amit eltervezett sőt, megszakította (szándéktalanul) a Fátyol szövetét. A második eset, hogy csupa 0-át (10-est) dobott. Ebben az esetben a játékos dönthet úgy, hogy a karakter mindenképpen véghezviszi amit eltervezett, akár a Fátyol (tudatos) szakításának árán is. A fátyol megszakításának nem mindig van látható jele, de mindig van következménye.

**3) Szerencsekocka:**

A KM játék előtt vagy közben kioszthat szerencse ponto(ka)t. Minden szerencseponttal egy kocka (és nem egy dobás) értéke meghatározható (általában ez a 10-es), a dobás előtt bejelentve a felhasználást.

***Példa karakterek***

A Fátyol világában rengetegféle faj él, ezeket felsorolni lehetetlen vállalkozás lenne. Álljon itt **néhány példa,** csak az ismertetés kedvéért.

**Ezek kedvcsináló leírások, a kezdő karakter tulajdonságai, képességei, értékei ettől eltérhetnek.**

Egyetlen karakter sem lehet „szupertáp”, mivel ez a csapatjáték rovására menne.

**Vámpír**

Gyakorlatilag egy holt test, amiben a lélek maradni szándékozik valami miatt. Valami annyira fontos neki, hogy nem hajlandó távozni, amikor meghal a test. Ezt a valamit nevezik a vámpírok Szenvedélynek. A Szenvedély ereje folyamatosan csökken a vámpír létrejöttétől kezdve (Számszerű értéke is van, de ezt csak a Km tartja nyílván. Ha a vámpír a Szenvedélye ellen cselekszik, ez az érték csökken, ha a Szenvedélyét jól kijátssza, akkor nő.). Ha a Szenvedély megszűnik, a vámpír nem fog felébredni este.

A Szenvedély szinte bármi lehet, pl. hatalom iránti vágy, félelem a kárhozattól, pokoltól, a Tökéletes Társ megtalálása.

A teste vért akar, a lelket a Szenvedély köti ide. A vérivás az életről szól, nem a vérről. Ha a Szenvedély indokolttá teszi, elveszed az életét a véren keresztül. Illetve megpróbálja elvenni. Ha meg tudja tartani megtartja, ha nem, akkor elveszti. A végeredmény szempontjából mindegy. Nem a gyilkolás a lényeg, hanem a küzdelem. Van vámpír, akinek a játék a szenvedélye. Gyakran rávesz valakit valamilyen módon, hogy fogadjon vele, vagy játszanak szerencsejátékot, stb, valamiféle szabályok szerint. A tét mindig vagy a másik fél, vagy egy harmadik személy élete (nem feltétlenül az élet kioltása). A vámpírnak mindegy, hogy nyer-e vagy veszít, mert mindenképpen a Szenvedélyét erősíti. De azért nyerni akar, mert a teste igényli a vért. Ennek nincs számszerűsített technikája, mert ki lehet játszani anélkül is.

A teste vágyik a vérre. Néha fog a KM olyat mondani, hogy ha alkalmas lesz a helyzet, hogy szomjazik. Ekkor dönthet úgy, hogy enged a csábításnak, de akár ellen is állhat. Ha enged, gyengíti a Szenvedélyét, de erősíti a testet, ami által nőnek a képességei (Fizikum, ügyesség, tudat, misztikum). Ha ellenáll, erősíti a Szenvedélyt, de nem erősíti a testet (értékei ettől csökkenni nem fognak).

Tipp: A vámpír karakterű JK gyakran indokolja, hogy mit miért tesz. Nem biztos, hogy a Km-nek is egyértelmű, az adott cselekedet hogyan függ össze a Szenvedéllyel. Persze a belemagyarázást is kerülni kell.

**Fertőzés.**

Ha megharap valakit, misztikum % eséllyel változik az illető vámpírrá. Ha nem változik át, reggelre csak apró seb marad, ami 24 óra alatt teljesen meggyógyul és kevés fáradékonyságon kívül semmi nyoma nem marad a harapásnak.Ha azonban ebben a 24 órában halálos baleset éri, akkor vámpírrá válik, külső beavatkozás nélkül is.

Vámpírrá tudatosan is lehet változtatni valakit, ehhez egy rituálé kell, amin belül az embert megölik, vagy egy haldoklón elvégezve. Részletei a vámpírok titkát képezik, halandót sosem avatnak be ennek mikéntjébe.

Hogy a JK fertőzött vagy-e, akinek elég erős volt a Szenvedélye, vagy maga a Szenvedély változtatta át, amikor meghalt volna (pl. autóbaleset, betegség, stb), az a játékos döntése.

A Vámpír az alábbi misztikus képességekkel rendelkezhet ( Misztikum számú):

* Misztikum a Fizikumhoz, az Ügyességhez, és a Tudathoz hozzáadódik, ha a Szenvedéllyel vagy önvédelemmel kapcsolatban cselekszik, de Életerőt nem növel.
* A Misztikum fele a Fizikumhoz és az Ügyességhez hozzáadódik, ha nem a Szenvedéllyel vagy önvédelemmel kapcsolatban cselekszik, de Életerőt nem növel.
* Misztikum fele Ép-t gyógyul percenként (átszámolható, hogy hány másodpercenként kap 1 ép-t.)
* Hagyományos sebek azonnal gyógyulnak. Ha egy támadástól elvesztené az összes Ép-t, fél percre eszméletlen lesz, és csak aztán kezd el visszagyógyulni teljesen. De hagyományos sebbe nem halhat bele.
* Időtlenség: Az időn kívül létezik, ezért számára néhány óra eltelhet pár pillanat alatt, illetve pár pillanat eltelhet órák alatt. Tudja szabályozni, de néha spontán is történhet ilyesmi.
* A fizikai törvények korlátozottan hatnak rá. Ha akar, tud repülni, falon járni, stb, de ezek eléggé megterhelők rá nézve.
* Megtestesülés. Vannak vámpírok, akiknek nincs tükörképe, árnyéka, kamerák, fényképezők, érzékelők nem jelzik ki (fotocella se), nem képesek étkezni normál ételt. Más csoportjuk rendelkezik árnyékkal, tükörképpel, látják a kamerák, és képes étkezni is (bár szüksége az ételre nincs). Hogy a karakter melyik csoportba tartozik, a Szenvedélytől függ, a játékos választhat. A vámpírok testhőmérséklete alacsonyabb az emberinél, nagyjából harminc fok. Szemük macskaszerűen fénylik, ezért többségük színezett lencséjű szemüveget, kontaktlencsét hord.
* Napfénytűrés: Bár a közvetlen napfény őket is sebzi, de képesek nappal is létezni. Ebben az esetben nappal és az azt következő éjszakán minden értéke feleződik a gyengüléstől, mindaddig amíg nem aludt át ugyanannyi nappalt, mint amennyit ébren volt.

**Dzsinn**

Egyes legendák szerint az első dzsin évezredekkel ezelőtt, egy alkimista idézése nyomán került a Földre. Az alkimista likvidálása után neki kezdett tervének, hogy átjárót nyisson a saját síkja és ez a világ között. Az átjárón több dzsin is átkelt mielőtt az összeomlott volna.

Más vélekedések és tanulmányok alapján a dzsinek erős mágusok elhalt lelkei.

Akárhogy is van, nincs olyan dzsinn aki emlékezne saját eredetére.

**Mágia**

Dzsinn mágia: Önmagától nem tud mágiát alkalmazni, csak kérésre. Csakis kívánságok teljesítésére tudja a hatalmát fordítani. A dzsinnek nem ismerik a mágia belső törvényeit, csak használják a hatalmat, de nem tudják, hogyan működik. Minden embernek teljesítheti egy kívánságát akár Alku nélkül is. De egész életében csak egyet. Ekkor nem érvényesülnek az Alku módosítói. A dzsinn persze ezekhez is szabhat árat, de azok nem befolyásolják a varázslat sikerét. A kívánságoknál a dzsinn értheti szó szerint a kérést, még akkor is, ha tudja, hogy nem úgy gondolta a kimondó. Nem köteles gesztusokat, háttér információt figyelembe venni, de megteheti, ha akarja.

**Alku**

Alku során a dzsinn kívánságot teljesít valamiért cserébe. Hogy mit kap cserébe, azt szabadon megbeszélhetik, és a kimondott szavak Alkunak számíthatnak (pl. a kifakadást, hogy a "fél karom adnám egy vajas kenyérért" a dzsinn nyugodtan elfogadhatja, mint Alku-t). A varázslás normál Misztikum próbával történik amit a kívánság értéke és a ténylegesen fizetett ár különbsége módosít. Minél jobban jár a dzsinn, annál könnyebben varázsol. De akár mágia nélkül is teljesítheti a kérést, attól még az Alkunak számít. A Fátyol (és az univerzum) törvényei kötik a dzsinnt és a másik felet is az alku betartására.

A pontos értékét a kívánságnak a Km mondja meg, de a dzsinnt is tájékoztatnia kell róla. Lehetetlen kérés semmilyen esetben nem lehet Alku része. Az Alku létrejöttét a dzsinn mondja ki: "Az alku elfogadva" Innentől kezdve mindkét felet kötik a feltételek. Amiben nem egyeznek meg, az a dzsinn döntésén alapul (mivel ő adja a mágikus erőt).

Egyszerre Misztikum számú Alku lehet életben.

Ha a dzsinn nem tudja tartani a rá vonatkozó részt, 100 évre csapdába kerül egy hétköznapi tárgyban. 100 év után bárki ki tudja onnét szabadítani, aki megdörzsöli a tárgyat, azonban emlékeit a dzssin elveszti, csak a képességei maradnak meg. . Innentől a szabadító Kulcsnak számít, és három kívánságát alku nékül kell teljesítenie a dzsinnek.

**A Dzsinn misztikus képessége a mágia ( esz egy misztikus képességnek számít)**

**Ezen felül választható misztikus képességek:**

* Fizikai erő: Jóval erősebb a halandóknál, a Misztikum hozzáadódik a Fizikumhoz.
* Halhatatlan: Az ő fajtája, akárcsak az angyalok, gyakorlatilag örökkévaló. Teljes és végleges pusztulást igen kevés dolog tud okozni neki. Nem gyógyul azonnal, és nem legyőzhetetlen, de még a Fátyol lényei is legfeljebb bezárni tudják. Esetleg egy-két ősöreg (sok ezer éves) vámpír, netán egy arkangyal lehet elég erős, hogy likvidálja. Még önmagát sem tudja elpusztítani.
* Misztikus test: A saját teste a Fátyol túloldalán van, ezért a halandók igen korlátozottan érzékelik. Van, hogy egyáltalán nem érzékelik, láthatatlan, légies, van, hogy egy embert látnak ott.
* Megtestesülés. A dzsinn halandó álcában szokott járkálni a világban. Hogy a halandó test honnét származik, az kérdéses, többnyire hullaházakban keres alkalmas testet, amit esetleg kicsit átalakít. Élőket nem tud megszállni. A test pusztulása erőteljes sokkot okoz neki, néhány másodperctől több évig tartó eszméletvesztést is okozhat a Km döntése alapján.

**Halhatatlan**

Sokak szerint a legerősebbek a Fátyol mögöttiek közül, mások szerint csak összetartóak, ha veszélyben érzik magukat. Évezredek óta tartó küzdelmet vívnak egymással a titokzatos Jutalomért, melyről ők maguk sem tudják, hogy pontosan micsoda. Ha találkoznak, fegyvert vonnak, s harcolnak, míg egyikük fejét le nem vágja a másik. Máskor csak összeülnek, beszélgetnek, anekdotáznak. Szövetségeket kötnek, de nem bíznak egymásban, hisz tudják, csak EGY maradhat.

Egy halhatatlan elpusztításának egyetlen biztos módja, ha levágják a fejét, vagyis elválasztják az agyat a gerincoszloptól.

Lehet filozofálni, hogy mi van, ha hosszába vágják őket félbe, mi van, ha mellkas közepén, de ezeknek a kipróbálása eddig nem történt meg.

El lehet őket égetni, karóba húzni, felakasztani, főbe lőni, akár még a szívüket is ki lehet vágni, ők akkor is visszatérnek. Hegmentesen gyógyulnak mindenhol, kivéve a nyakukon.

**A Játék**

Ha két halhatatlan párbajozik, egyiküknek meg kell halnia. Szándékosan sosem engednek el legyőzött ellenfelet. Szentelt földön nem harcolhatnak egymással, legyen bármely vallás által felszentelt hely. Egyszer ez megtörtént, és a lefejezés pillanatában kitört egy vulkán elpusztítva a másik halhatatlant és az egész környéket is. A halhatatlanok mindig kardokkal, bárdokkal, lefejezésre alkalmas fegyverekkel harcolnak. Lőfegyvert, robbanószert, varázslatot, egyéb eszközöket nem használnak, még ha egyébként képesek is lennének rá. Ennek oka, hogy ha ezt megtennék, a többi halhatatlan összefogna ellenük. Senki sem szereti, ha csalnak ellene. Főleg, ha az élete a tét. A harc mindig két halhatatlan között folyik. Ha hárman harcolnak, a legyőzött(ek) Ősereje senkié sem lesz, és a túlélő(k) is veszít a sajátjából.

**Őserő (Amely 1-es misztikumértéknek számít)**

Ha egy halhatatlan lefejez egy másikat, elveszi annak minden életerejét. Ezáltal bizonyos szint után erősödhetnek a képességei, többre is képes lehet, mint korábban. Pletykák szerint létezik Sötét Őserő is. Ez a velejéig gonosz halhatatlanok esszenciája, ami megmérgezi azt, aki magába olvasztja. Eltorzítja gondolkodásmódját, elaljasítja azt. Tapasztaltabbak szerint a Sötét Őserő nem létezik.

Az Őserőhöz tartozó tulajdonságok:

* Percenként Misztikum Ép-t regenerálódik, amíg a fej és a törzs nincs elválasztva.
* Levágott végtagot Misztikum percig vissza lehet illeszteni, és akkor helyre jön, egyébként pár hónap alatt nő vissza.
* Kardját képes rejtve hordani olyan ruhában, ami azt takarja. A kard teljesen érzékelhetetlenné válik, hajlik a ruházattal együtt.
* Az elszenvedett sérülések (Misztikum +Fizikum)/4 (lefelé kerekítve) mértékben csökkennek, legfeljebb 1-ig.
* Ha a kardjával harcol, a támadásokhoz és a védekezésekhez hozzáadódik a misztikum bónuszként.
* Misztikumszor 50 méteren belül megérzi más halhatatlanok jelenlétét.
* Ha megölik, a sérüléstől függően 10perc-2 napon belül teljesen felgyógyulva térnek magukhoz (kivéve, ha lefejezik őket)

**Egyéb képességek, amikkel a halhatatlanok rendelkezhetnek:**

* Vízlégzés
* Fegyvererősítés (a Misztikum fele hozzáadódik a sebzéshez)
* Összhang (Misztikum perc időre fel tudja venni más élőlények életritmusát, például, futhat a szarvas sebességével, ugorhat akkorát, mint egy nyúl, láthat olyan élesen, mint egy sas. Szükséges az adott élőlény jelenléte látótávolságon belül.)
* Mágia immunitás (ellenállhatnak a varázslatoknak, ha tudnak róla, és van idejük előtte összpontosítani)
* Gyorsregeneráció (2 percen keresztül 10 másodpercenként Misztikumszor 2 Ép-t regenerálnak)

**Irreálmérnök**

A legkülönösebb teremtményei a Fátyolnak. Feltalálók, kutatók, szerelők, akik sosem látott gépeket építenek, olyan törvényszerűségek alapján, amelyek egyetlen fizikai törvénnyel sem esnek egybe. Készítenek holdfényjáró cipőt, kártyázáshoz valószínűségszámító kártyaválogató szerkezetet, hátizsákba épített helikoptert, felhősség vezérlő távirányítót, és még lehetne sorolni. De nem is ez a legkülönösebb, hanem az, hogy szinte mindig van náluk olyan eszköz, amire az adott helyzetben szükség lehet. Ezt egyfajta passzív jövőbelátással érik el. Minden alkalommal, mielőtt elindulnak, intuitívan megérzik, mire lesz szükségük aznap, mielőtt hazaérnének újra felszerelkezni. Szinte öntudatlanul teszik zsebre különös eszközeiket, hogy aztán ők maguk lepődjenek meg legjobban, amikor a szükség percében rádöbbennek: „Jé, ezt is elpakoltam reggel?” ( Ez az első misztikus képessége)

**Gépezetek.**

Az irreálmérnök olyan szerkezeteket készít, amik átlagembernek eszébe nem jutnának, viszont a mindennapi élethez nagy segítség. Ilyen eszköz lehet a cipőfűző kötöző készülék, a spagetti lyukasztó (hosszában lehet vele lukat fúrni a tésztába), vagy a mikrohullámú szúnyogirtó. Semmiképpen sem készít fegyvereket, robbanóanyagokat. Az irreálmérnök egyfajta szórakozott professzor, aki feltalál mindenfélét.

**Játéktechnika.**

Amikor a játékos úgy érzi, a karaktere szeretne elővenni valami technikai csodát, Misztikum tulajdonságra kell Próbát dobni. A Km rendelhet módosítót a próbához, ha indokoltnak látja (például, ha valószínűtlen, hogy az adott eszköz a karakternél van). Ha a próba sikeres, a tárgy ott van a karakternél, és használhatja. Ha sikertelen, akkor otthon felejtette, vagy még el sem készítette (játékos döntheti el). Ha ott van a karakternél a tárgy, és a korábbi játékok során még nem merült fel a létezése, a Km dobathat egy Misztikum tesztet, hogy ellátja-e a feladatát az adott eszköz, vagyis hogy működőképes-e. Természetesen egy tárgyra, ha már egyszer kiderült, hogy nála van, nem kell többször dobni.

**További misztikumszinten felvehető képességek:**

* Feltalálás Masinák készítése, amik részben vagy egészben ellentmondanak a fizikai törvényeknek (például hétmérföldes csizma, amivel valóban hét mérföldet lehet lépni). A játékosnak, amikor készüléket tervez, adnia kell neki egy hangzatos nevet. A név bármi lehet, ami leírja a gép rendeltetését. A készülék megtervezéséhez Misztikum Tesztet kell dobni, ahol a célszám az eszköz bonyolultságától függ, amit kis mértékben módosíthat, hogy a név mennyire hangulatos, mennyire írja le az adott eszköz funkcióját.
* Buherálás: Hagyományos (nem Fátyolon túli technológiával készült) gépek hibáinak kijavítása. Ha egy készüléket ezzel a módszerrel állítanak helyre, ismételt meghibásodás esetén halandó szerelő nem fog tudni mit kezdeni vele, legyen bármennyire is képzett. Csak Fátyolon túli szerelő fogja tudni újból helyreállítani, mert csak ők látják át a misztikusan javított berendezések elveit.
* Gépezet építése: Amellett, hogy feltalálnak mindenféle eszközt, az irreálmérnökök a halandó „feltalálóktól” eltérően el is tudják készíteni ezeket. Készüléket építeni többnyire csak terv alapján képesek. A Misztikum teszt célszáma a tervezési célszám és a tervezési célszám fele között változhat. Ha tervezés nélkül akar valamit elkészíteni, akkora célszám a tervezési célszám duplája.

**Művész**

Többek ők egyszerű festőknél, vagy szobrászoknál vagy épp táncosoknál Igaz rájuk, hogy a kezük alatt él az ecset vagy az agyag. Képesek tehetségükkel a valóságot átformálni. A festő képes mondjuk ajtót rajzolni a házfalra, amit ő ki is tud nyitni. A szobrász a szobrokat életre keltheti, vagy akár egyszerűbb eszközöké formálhatja a tárgyakat.

Egy balettáncos a táncával elbűvölheti a közönségét, elhitetve akár velük, hogy amit eltáncolt az valós, átélték az élmnyt. Ez egyfajta illúzió.

Nézzünk egy festőt:

Képes különféle technikákkal létrehozni új dolgokat ideiglenesen. Hogy mennyire tartósan az függ a belefektetett időtől, a rajz kidolgozottságától is. Azonban ezek az alkotások, bár kinézetre valósághűek, de anyaguk mulandó. Kiterjedésüknek pedig az alap szab határt. Például ha a festő elég időt szán rá, akkor festhet élethű téglarakást az aszfaltra, és a mágiájával azt meg is jelenítheti 3D-ben, de csak addig marad ott amíg az eső el nem mossa, vagy valaki szét nem dönti.   
A halandók téglarakásnak fogják látni és érezni, de pl nem tudják széthordani. Hiába rajzol a művész több téglarakást, házat azokból nem lehet építeni.

**Képességek:**

* Skicc. Ilyen lehet pl egy ajtó, egy csatornafedél, egy árnyék, bármi amit gyorsan egy szénceruzával is meg lehet rajzolni. Próbadobás: +2-vel. A hatás Misztikum fele\*D6 (lefele kerekítve) másodpercig áll fent. Csak a Művész használhatja.
* Síkrajz: A skiccnél kidolgozottabb, minimum fél percet kell rászánni a rajzolásra, amit efölött a karakter rászán fél percenként +1D6 járul a Misztikum dobásához. Próbadobásnál nincs célszámmódosítás, ha a Misztikum képességgel egyenértékű, vagy az alá dob, akkor sikerült a rajz. Csak sík felületre használható, de alkalmas akár hamísításra is, megfelelő időráfordítással.Misztikum dobással egyenlő másodpercig áll fenn a hatás.
* Élethű festmény. Megjeleníthető vele bármilyen tárgy, amelyik a Misztikum dobással megegyező perc ideig áll fenn a hatás, ha a próba sikeres volt. Ráfordítási idő: minimum 1 perc, de akkor csak a misztikum fele a próbához a célszám (pl 4-es misztikum esetén 2-re vagy alá kell dobni) . Minden ráfordított perccel nő a célszám 1-el, és a meglévő Misztikum érték fölé is növelhető.

A halandók nem látnak át az illúzión, tapintható, érezhető számukra a megjelenített tárgy, ha az a helybe beleillik. Sebezni tartósan így senkit nem lehet.

* Szimbólum: Képes egy kisebb rajzzal egy gondolatot elültetni az emberek fejében. Pl.: lerajzol egy sültcsirkét, akkor a ránéző embernek hirtelen vágya lesz sültcsirkét enni.

Határai: Csak egyszer működik, az első emberen aki ránéz, ezért vigyázni kell arra, hogy pl. ne tegye egy emberekkel telizsúfolt térre, mert nem feltétlen éri el a célszemélyt. Ezenkívűl nem veheti rá az embereket arra, hogy magukat bántsák, szóval ártó szándék esetén csak egy normális kép lesz, semmi más. Minimum fél percet kell rászánni a rajzolásra, amit efölött a karakter rászán fél percenként csökken a célszám 2-ig. Misztikum\*D10 dobással egyenlő másodpercig áll fenn a hatás.

**Igazlátó**

A Fátyol nem más, mint az átlagemberek védelmére szolgáló természeti erő. Vannak nézetek, amelyek szerint a Fátyol mesterségesen, tudatosan lett létrehozva. Vannak, akik ennél is tovább mennek, és úgy gondolják, nem csak hogy mesterséges eredetű a Fátyol, de mind a mai napig vannak őrei, akik vigyázzák, és ügyelnek rá, hogy hathatósan működjön. Persze igen valószínű, hogy ezek csak pletykák. Annyi biztos, hogy a Fátyol létezik, és elrejti a hétköznapi emberek elől azt, amiről nem mernek tudni.

Az Igazlátó félig hétköznapi, félig természetfeletti, a Fátyol határán mozog. Legtöbbjük öt-tíz év alatt átbillen valamelyik oldalra: vagy elveszíti képességeit, vagy a Fátyol valamelyik teremtményévé válik.

Az Igazlátó, habár testileg a Fátyol hétköznapi oldalán van, képes látni a Túloldalt is. Látja a mítoszlényeket, látja a varázslatot, és azt is megérzi, ha a közelében valaki természetfeletti erőt használ (legyen az vámpírképesség, varázslat, vagy bármi egyéb). Sokuk beleőrül a látványba, érzésbe, hiszen nincs senki, aki elmondaná nekik, mi is történik valójában.

Mivel félig van csak a Fátyol által letakart részen, a misztikus képességek egy része alól ki tudja vonni magát. Ennek magyarázata személyenként változó. Van, aki nem hisz az egészben, van aki (valamelyik) Isten védelmének gondolja, és van még jó néhány elmélet. A lényeg az, hogy az Igazlátóra nem hatnak a természetfeletti hatások (illetve mérsékeltebben).

**Beavatás.**

Az Igazlátó képes „igazlátását” kiterjeszteni másokra, vagyis áthozni a Fátyol misztikus oldalára halandókat. Ösztönösen tudják úgy használni a szavakat, hogy a Fátyol ne szűrje meg, ezáltal meg tudják mutatni az igazságot másoknak. Persze nem mindenki hiszi el nekik, és akik elhiszik is, se mind bírja ki épp ésszel. A Beavatás a Talamasca figyelmét nagy eséllyel magára vonja, és Fátyoltépésnek minősülhet.

**Választható képességek:**

* Átlát a Fátyolon, látja a valót, és a Fátyol álcázását. Felismeri a Fátyol lényeit, akiknek nem nagyobb a Misztikuma, mint neki.
* Ellenáll a Misztikumból adódó hatásoknak, az ellenséges hatás próbadobását Misztikum értékkel nehezíti. A védelem csak őrá terjed ki, másokra nem.
* Érzékeli a Fátyol változásait Misztikum \* 10 méteren belül.
* Képes megfosztani a Fátyol teremtményeit természetfeletti hatalmuktól néhány pillanatra. Ez erőteljes összpontosítást igényel. (d6-Misztikum próbát dob mindkét fél, és amennyivel nagyobb az Igazlátó dobása, annyi másodpercre sikerül megszüntetni a célpont erejét)
* Ideiglenesen meg tudja szüntetni a Fátyol hatását, ezáltal korlátlanul érvényesítve a természetfeletti hatásokat. Ez eléggé megterheli őt, e képesség minden alkalmazásával veszít egy pontot a Misztikum tulajdonságából véglegesen. Ha a Misztikum 0-ra csökken, hétköznapi ember lesz a továbbiakban.

**Bestia**

Az alakváltók népes nemzettségének (azon belül is a Fátyol lovagrend által animorfnak nevezett csoport) legismertebb tagjai. Sokan őket hiszik vérfarkasnak, mert közöttük vannak olyanok, akik külsőleg az „általános” vérfarkas külsőt viselik. A bestiák nem egy egységes faj, ahányan vannak, annyi félék. Közös jellemzőjük, hogy valamiféle félig állat félig ember alakot tudnak ölteni, ritka eset a teljes átváltozás képessége. Akadnak közöttük sellők, tritonok (hal forma), „vérfarkasok” (farkas forma), gyíkemberek, és még rengeteg minden. Többségük embernek született, és később tanulta meg felvenni az állati formát, de elvétve akadnak eredetileg állatnak születettek is. Ez utóbbiak emberi intelligenciával nem rendelkeznek, játékos karakternek nem alkalmasak, ezért a továbbiakban nem is foglalkozunk velük. Az átváltozás oka sok minden lehet, különös együttállástól kezdve a sámáni rituáléig bármi. Illetve vannak, akik valódi vérfarkas harapása miatt válnak bestiává. Nem kötődnek holdfázisokhoz, sem máshoz, nem érzékenyek az ezüstre, napfényre. Akkor változnak át, amikor csak szeretnék (illetve amikor a Fátyol engedi), és addig maradnak a félállat alakban, ameddig szeretnének. A játékosnak ki kell választania, hogy melyik állat vonásait veszi át a bestia átváltozott formában. Az adott lény tulajdonságai az állattól függően sokfélék lehetnek, a végső szó minden esetben a KM-é. A bestiák emberi alakban is viselik állatuk néhány külső jegyét. A medve bestiák például robosztusak, „mackósak”, a hal-bestiák bőre mindig hideg, kicsit nyálkás, a kígyók bőre pikkelyszerűen száraz, tekintetük hipnotikus (nem szó szerint értendő, tehát alapesetben nem tudnak hipnotizálni), a sas-bestiák orra csőrszerű, a farkas-bestiák erőteljesek, és átlag felettien szőrösek (nők is), a pók-bestiák ujjai hosszúak, finoman ízeltek, tekintetük merev.

**Választható misztikus képességek:**

Ezen képességek nem mindegyikével rendelkeznek, és nem is ez az összes képesség. A Km mondja meg a karakter és az adott állat ismeretében, hogy mi az, amivel rendelkeznek, és mi az amivel nem. Nyugodtan lehet új képességeket is kitalálni az alábbiakhoz.

* Éles érzékek. Valamelyik érzékszervük emberi alakban élesebb az átlagosnál. Ez azt jelenti, hogy az adott érzékszervvel kapcsolatos dobásoknál a Misztikum fele hozzáadódik a Tudathoz. Bestia formában az adott érzék még élesebb, a teljes Misztikum hozzáadódik a Tudathoz.
* Bestiális forma. Félállat alak felvétele. Állattól függően erősen befolyásolja a fizikai képességeket. A Misztikum vagy a Misztikum fele állattól függően hozzáadódhat a Fizikumhoz, Ügyességhez. Lehetővé teszi természetes fegyverek, karmok, fogak, farok használatát. Az átváltozás megkezdéséhez Misztikum Próbát kell dobni, és siker esetén amennyi a különbség, annyiszor tíz másodperc az átalakulás (minél nagyobb a Misztikum, annál drasztikusabb az átalakulás, annál több időbe kerülhet). Az átváltozási idő nem lehet kevesebb, mint öt másodperc. A Km az állat ismeretében módosíthatja ezt az időt. Bizonyos alakokban képes lehet repülni.
* Teljes átváltozás. Ebben a formában a Tudat a felére csökken, az állatalak csak részben rendelkezik az emberi tudat szilánkjaival, viszont az állat minden tulajdonságával és képességével megkötések nélkül. Misztikum számú kockával dobott érték\*perc ideig képes a karakter állatalakban maradni, megőrizve én-tudatát. Ez után az idő után egyre csökken a vágy benne a visszaváltozásra, amíg végül teljesen állati alakjában nem marad. Innentől NPC-nek minősül.
* Karmok. A bestia képes karmokat növeszteni (vagy bestiális formában eleve rendelkezhet karmokkal). A karmok vagy a természetes emberi körmök meghosszabbodásai, vagy lehetnek az ujjpercből kinövő csonttüskék. A karmok Misztikum plusz Fizikum Maximális sebzéssel rendelkeznek, a Minimum sebzés ennek harmada felfelé kerekítve. Egyes fajoknál ember alakban is kinöveszthetőek lehetnek. Leginkább macskafélék, farkasok rendelkeznek ezzel a képességgel.
* Harapás. A bestia jóval erősebb és élesebb fogakkal rendelkezik, mint az állata. Misztikum maximális sebzéssel rendelkezik. Harapással soron kívül támadhat egyet. Általában a ragadozók rendelkeznek ezzel a képességgel. Bizonyos fajoknál mérgező is lehet.
* Regeneráció: A bestia percenként Misztikum fele Ép-t regenerálódik. Végtag kinövesztésére nem alkalmas (kivétel esetleg a gyíkszerű lények), de a csonkolt végtag vérzését azonnal leállítja.
* Kopoltyú. A bestia képes víz alatt lélegezni, mivel kopoltyúval is rendelkezik (a tüdő sem tűnik el ilyenkor). A képességet egy Misztikum próbával emberalakban is lehet alkalmazni.
* Szívós test. A bestia jobban bírja a sérüléseket, mint egy ember. Ez lehet kemény pikkelyek miatt, vagy a test lehet erősebb. Minden elszenvedett seb 1-3 ponttal kisebbnek számít (akár 0-ra is csökkenhet). Leginkább pikkelyes bestiákra jellemző, kígyókra, krokodilokra.
* Kollektív tudat. Néhány bestia képes tudatát összeolvasztani fajtársaival. Ennek eredményeképpen tudatilag befolyásolhatatlanok lesznek, rendelkeznek egymás képzettségeivel. Leginkább rovarfélékre jellemző, pl. hangya, méh.
* Vadászat. A bestia mesteri módon rejtőzik. Akár fedezékek használatával, akár a színének változtatásával. Ez utóbbi esetben Misztikum, előbbiben Misztikum fele hozzáadódik a rejtőzés, lopózás Tesztekhez.

És végül néhány példa bestiákra:

* Farkas-bestia. Erős, gyors, regenerálódik. Képességei: Éles érzékek (hallás, látás, szaglás), Misztikum hozzáadódik a Fizikumhoz, és a Misztikum fele az Ügyességhez, félállat formában. Karmok (emberalakban nem). Harapás. Regeneráció. Többnyire vérfarkasnak nézik őket. Gyakran maga a farkas-bestia is azt hiszi magáról, hogy vérfarkas.
* Krokodil-bestia. Képességei: Éles érzékek (látás, szaglás), Misztikum hozzáadódik a Fizikumhoz és az ügyességhez, félállat formában. Harapás (duplázódik az okozott sebzés). Regeneráció. Szívós test (3ponttal csökkenti a sebzést)
* Sellő. Képességei: Misztikum hozzáadódik az Ügyességhez, ha víz alatt mozog, a szárazon levonódik belőle, félállat formában. Regeneráció. Kopoltyú. Szívós test (1 ponttal csökkenti a sebzést)

**Sorskovács**

Néhányan azt hiszik, minden előre meg van írva, és ami jelenleg a világban folyik, az már lefutott meccs. Mások a szabad akaratot hangoztatják, hogy nekik nem parancsol senki és semmi, ők döntik el, mit tehetnek és mit nem. Hallani olyan véleményt is, hogy az emberek (és egyebek) életét a környezet hatásai szabályozzák, és semmi mást nem teszünk, mint reagálunk a környezetünk impulzusaira. Vannak, akik szerint minden meg van írva, de nem csak egy út létezik. Az élet tartalmaz csomópontokat, elágazásokat, ahol választási lehetőségek vannak, ahol dönteni lehet. Fel kell ismerni ezeket a pontokat, ki kell használni, és akkor valóban szabadok lehetünk.

És vannak, akik rátukmálják saját sorsukat másokra. Őket nevezi a Fátyol lovagrend Sorskovácsoknak (mások inkább átkozott bajkeverőnek hívják őket). A sorskovácsok (maradjunk ennél az elnevezésnél) sem tudják biztosan, hogyan is működik a világ, viszont eléggé nagymértékben befolyásolni tudják az események, a „véletlenek” folyamatát. A sorskovácsok az egyensúlyban hisznek. Ha valami rossz történik, akkor azt valami jónak kell követnie. Ha valami szomorúság van, akkor azt öröm váltja fel. Hisznek ebben, és alkalmazzák. Mások kárára. Ugyanis a sorskovácsok fel tudnak ruházni másokat a saját sors-eseményükkel, aminek következtében őket a másik pólus érinti. Legalábbis általában. Mert nem mindig és nem mindent tudnak átadni, és nem mindig azt adják át, amit szeretnének.

Ha a fekete macska átmegy valaki előtt, az balszerencsét jelent. Így szól a babona. Kitalálod, mi történik, ha egy sorskovács megy át előtted? A sorskovások sokféle eseményt ismernek, amit átadhatnak, álljon itt belőlük néhány, noha nem az összes:

Balszerencse, szerencse, öröm, bánat, betegség, gyógyulás, találkozás valakivel, akinek örülsz, találkozás valakivel, akinek nem örülsz.

**Választható misztikus képességek:**

* Átadás. A sorskovács átad egy Eseményt valakinek, aminek következtében vele hamarosan az ellenkezője kell, hogy megtörténjen. Például, ha átad egy Balszerencsét valakinek, akkor neki a közeljövőben szerencséje lesz valamiben. Az átadás hatékonyságához a sorskovácsnak Misztikum Próbát kell dobnia, ahol a célszám a célpont Misztikum Próbája. Siker esetén átadta az Eseményt. A pontos szerencse-balszerencse mértéke a Misztikum Próbák különbségétől függ. Egynél apró kellemetlenség vagy apró öröm, például, beüti kicsit a könyökét, illetve talál ülőhelyet a metrón. Hétnél már eléggé komolyhatás előfordulhat, akár állás elvesztése, illetve kisebb pénznyeremény. Húsz fölött pedig életmentő, illetve halálos hatások is lehetnek. Öngyilkosságba hajló depresszió, összetalálkozni a milliomos nagynénivel, akit sose látott addig. A konkrét hatás a játékos és a Km fantáziáján múlik.
* Szerencse elorzása. A sorskovács képes módosítani a játékos kockadobásának eredményét. Akin alkalmazza a képességet, annak a következő dobása 1-el alacsonyabbnak számít. A Sorskovács pedig célpont levonással sújtott dobása után következő dobására kap +1-et. A képesség alkalmazásához Misztikum Tesztet kell dobni. Ez a képesség fejlődésdobáshoz nem használható.
* Sorsfordítás. A sorskovács megfordíthatja egy karakter (akár Jk, akár Njk) dobásának sikerességét. Ha sikeres volt sikertelen lesz, ha sikertelen volt, sikeres lesz. Cserébe az ő következő dobása is hasonlóan megcserélődik. A képességet közvetlenül a cselekedet után kell alkalmazni. Misztikum Próbát kell dobni, ahol a célszám a célpont Tudatának duplája, amihez a távolság méterben vett értéke hozzáadódik. Ez a képesség a Km-től jóval nagyobb odafigyelést igényel.
* Sorozatos átadás. Az átadás hosszabbtávú változata. Mindenben megegyezik az Átadással, kivéve abban, hogy jóval hosszabb ideig hat. Alkalmazásakor a karakter Misztikum tulajdonsága ideiglenesen csökken, a sorskovács által jónak látott mértékben. A hatás annyi napig tart, amennyi ponttal csökkenti Misztikumát a karakter. A Misztikum annyi nap múlva áll vissza, ahány ponttal csökkent. Ugyanúgy Próbát kell rá dobni, mint a normál Átadásnál.
* Spontán átadás. Mindenben megegyezik az Átadással, azzal a kitétellel, hogy nem tudatos alkalmazás. A Km dönthet úgy, hogy egy bizonyos sors eseményt öntudatlanul átad valakinek a sorskovács. A karakter többnyire nem tudja, mi történik, csak azt veszi észre, hogy nem azok történnek vele, amiket szeretne. Jó esetben a játékos sem veszi észre. Sorozatos átadás spontán létrejötte (vagy akár a tudatos is) okozhatja a sorskovács mártírhalálát, esetleges mozgalmának erősödésével.

Egy képességből egy időben csak egy lehet érvényben (tehát nem lehet minden szembejövőre a Szerencse elorzását alkalmazni), de egyszerre több különböző képesség is működhet.

**Vérfarkas**

A vámpír mellett talán a legismertebb mítoszlény. Filmek tömegei, könyvek, novellák, grafikák szólnak róluk, noha látni igen kevesen láttak vérfarkast, és még kevesebben voltak, akik tudták is, mit láttak. A vérfarkas valójában egy ember, aki farkasszerű viselkedéssel rendelkezik. Való igaz, hogy ez a külsejében is jelentkezik, de koránt sem olyan mértékben, mint azt a filmrendezők vászonra álmodták. Erőteljes csontozat, testfelépítés, szőrzet, ingerlékenység. Nagyjából ennyi, amit a vérfarkasról tudni lehet. Meg persze a holdhoz való kapcsolat. Egy vérfarkas képességei, viselkedése nagymértékben függ a holdfázisoktól. Minél közelebb a telihold, annál erősebbek, gyorsabbak, annál gyorsabban regenerálódnak… és annál butábbak, ingerlékenyebbek. Az eredetükről nem sokat lehet tudni, legendáik, mítoszaik kivesztek az idők során. Csak néhány kósza mese maradt fent. Sámánokról, kik farkasbőrt húztak magukra, s így változtak át, farkasok által felnevelt csecsemőkről, kik várost is alapítottak, kóbor szellemek által megszállt emberek, állatok, kik a hegyekben, erdőkben elvadultan éltek. Nem tudni melyik igaz, talán mindegyik, vagy egyik sem. A vérfarkasok nem tartják egymással a kapcsolatot, mert nem szeretnék oktalan felindulásból ritkítani amúgy is alacsony lélekszámukat. Néha előfordul, hogy összeverődik egy falka, de ez nagyon ritka. Összeverődnek, ha közös fenyegetéssel kell szembenézniük, vagy ha egyikük megőrülne, és halandókra kezdene vadászni. Hiszen két dolog tud hatékonyan megsebezni egy vérfarkast: az ezüst, és egy másik vérfarkas. Valamint nagyon gyakran összekeverik őket a farkas-bestiákkal azok külső megjelenése miatt.

**Fertőzés.**

Ha a vérfarkas megharap egy halandót, nagyjából misztikum % eséllyel az vérfarkassá fog változni pár napon belül. Ennek pontos magyarázata nem ismert, nagy valószínűség szerint a vérfarkas támadása, a támadás erőssége és az áldozat félelme felébreszti a misztikum iránti fogékonyságot, mások szerint az áldozat hite (akit megharap a vérfarkas, az maga is vérfarkas lesz) végzi el az átváltoztatást.

**Választható misztikus képességek:**

* Holdfüggés. A vérfarkas Misztikum tulajdonságának tényleges értéke a holdfázisoktól függ. Újholdnál feleződik, félholdnál változatlan, teliholdnál duplázódik. A köztes állapotokban a Km döntésétől függő arányban érvényesül. Negyednél nagyjából a háromnegyede, háromnegyed holdnál pedig a másfélszerese. Kerekíteni indokolt esetben felfelé kell. Minden egyéb képességnél a holdfázisok szerinti Misztikum értékkel kell számolni.
* Farkas érzékek. A vérfarkas minden érzékszerve élesebb az emberénél. A Misztikum hozzáadódik az érzékeléssel kapcsolatos Tudatdobásokhoz (az érzékeléssel kapcsolatban a Farkasvér képesség nem érvényesül a Tudat szempontjából). Lát a teljes sötétben, és hall az emberi érzéktartományokon kívül. Minden Fátyollénynél élesebb a látása és a hallása.
* Farkasvér. A vérfarkas teste sokkal erősebb a halandóknál, mozdulatai gyorsabbak, precízebbek. Ugyanakkor ingerlékenyebb, és a gondolkodása is lassabb. A Misztikum hozzáadódik a Fizikumhoz (életerő szempontjából is) és az Ügyességhez, viszont levonódik a Tudatból (1 alá nem csökkentheti). Az érzékszervekkel kapcsolatos dobásoknál a Tudat csökkenése nem érvényesül (viszont a Farkas érzékek igen).
* Rugalmasság. A vérfarkas képes helyből Fizikum plusz Misztikum méter magasra, és kétszer ilyen távolra ugrani. Nekifutásból ez duplázódik. Nem tisztázott okok miatt, akár extrém magasságból is lezuhanhat, ha sikerül a talpára érkeznie, nem fog megsérülni. A pontos magassághatár nagyjából húsz emelet, a felett már csonttörések várhatóak.
* Regeneráció. Sebei lényegesen gyorsabban gyógyulnak, mint a halandók sérülései. Percenként Misztikum fele Ép-t gyógyul vissza. Ki lehet számolni, hogy hány másodpercenként gyógyul 1 Ép-t a könnyebb kezelés miatt. Ezüst és másik vérfarkas által közvetlenül okozott sebek úgy gyógyulnak, mint a halandók sebei. Közönséges eszközökkel (nem ezüst, nem másik vérfarkas) csak a test strukturális pusztulásával ölhető meg. Például lefejezés. De hiába csökken nulla alá az Ép-je, ha a test egyben van, legfeljebb eszméletlen lesz, és perceken-órákon belül összeszedi magát.
* Szívósság. Minden, a vérfarkast ért sérülés feleződik, felfelé kerekítve. Ezüst, vagy másik vérfarkas által közvetlenül okozott sebekre ez nem vonatkozik.
* Alakváltás. A vérfarkas tudatosan nem tud alakot váltani. Szólnak legendák régi idők híres vérfarkasairól, akik képesek voltak rá, de ezekről vagy kiderült, hogy farkas-bestiák, vagy kiderült, hogy hazugságok. A fátyol lovagrend elemzői szerint a félfarkas alak vérfarkasok számára nem lehetetlen, csak különleges együttállások, és nagyon-nagyon nagy düh szükséges hozzá. Dokumentált esetről nem tudunk.

**Mágusok**

A mágusok, varázslók, boszorkányok, sámánok tulajdonképpen hétköznapi emberek, akik képesek aktívan használni a mágiát. Hogy ezt pontosan milyen módon teszik, minek tulajdonítják, az már személyenként változik. Ami egységesen jellemző rájuk, hogy nincsen a varázslás képességén felül semmilyen képességük. A mágusok egy része rendekbe, klánokba, szektákba tömörül, mások inkább magányosan élik életüket. Gyakori közöttük a rivalizálás, de ez inkább egyfajta „szakmai” versengés, mint valódi harc. Gyakran előfordul, hogy felvágnak egymás előtt, hencegnek, leszólják a másikat, másnap meg együtt ebédelnek, és kellemesen elbeszélgetnek például a kézilabdáról.

**Beavatás.**

Ahhoz, hogy valaki mágussá váljon halandóból, át kell jutnia a Fátyolon. Első lépésben hatalmas mennyiségű lexikális tudásra van szüksége, az elméleti alapokra. Azután fel kell „hasítani” a Fátyolt, hogy a leendő Beavatott átkerüljön a mítoszlények oldalára. Csak innentől lesz képes ténylegesen mágiát alkalmazni. Több rend tart ehhez Igazlátót, aki két-három beszélgetéssel meg tudja ezt oldani. Másoknak vagy nincs igazlátójuk, vagy nem tartják ezt eléggé hagyomány-hűnek, ezért komplex beavatási rituálét alkalmaznak. Ezen rituálé mindegyike arra épít, hogy olyan mértékű sokkot okoz valamilyen módon, amitől a beavatandó ráébred a valóságra. Maguk a módszerek változhatnak, de a végeredmény ugyanaz. Vagy idegroncs lesz az „áldozat”, aki kocsonyaként remegve húzódik a sarokba akár egy egércincogástól is, vagy Beavatottá válik, és innentől rá is a mítoszlények szabályai vonatkoznak. JK a beavatáson átesett karakter lehet.

**Választható misztikus képességek:**

* Mágia érzékelése. A mágusok megérzik az aktív varázslatokat, mítoszlény-képességeket, amennyiben az kötődik az elsődleges befolyásolási területükhöz. Erre nem kell dobniuk, ezt ösztönösen, koncentrálás nélkül érzékelik.
* Mágia immunitás. A mágusok képesek ellenállni azoknak a mágikus illetve mítoszlény-képességhatásoknak, ami a mágus elsődleges befolyásolási területéhez kötődik. Ezekkel a hatásokkal szemben a Misztikum (az eredeti, nem a másfélszeres) hozzáadódik az ellenállásukhoz, illetve csökkenti a sebzést.
* Mágiahasználat. Ez a szerteágazó lehetőségek miatt nem kerül kibontásra, minden esetben a KM-el egyedileg kell leegyeztetni.

**A Kiválasztott**

Van egy film, az a címe, hogy Mátrix. Láttad? A Kiválasztott látta. És elhitte. Elhitte, hogy ő lehet a Kiválasztott, aki legyőzi a Gépeket, megmenti Ziont. Az az apróság, hogy mindez csak egy film, nem zavarja. Elhitte, hogy ő a kiválasztott, akiért hamarosan el fognak jönni a lázadók. Addig is bomlasztja a rendszert, kerüli az ügynököket, és akinek csak lehet, elmondja, hogy mi a „valóság”. Ha halandó lenne, bolondok házában végezné, és egy pletykalap címlapjára kerülne, mint a mozi átkos hatása. De ő nem halandó. A hite lehetővé teszi számára, hogy alkalmazza azokat a képességeket, amiket Neo alkalmazott a filmben. Végigfut a falon, átugrik a szomszéd felhőkarcolóra, kitér a puskagolyók elől, és még éjszaka is napszemüveget visel. Valamint sosem alszik, és sosem eszik. Mert hite szerint teste egy táptartályban fekszik, és ott is fog feküdni egészen addig, amíg az ellenállás ki nem szabadítja.

A Talamasca megfigyelés alatt tartja.

**Választható misztikus képességek**

* Erőnlét. Fizikailag erősebb, gyorsabb a halandóknál. A Misztikum fele hozzáadódik a Fizikumhoz és az Ügyességhez.
* Faljárás. Nekifutásból fel tud futni a függőleges falon. Misztikum másodpercig tud folyamatosan futni rajta, azután vissza kell térnie a talajra.
* Ugrás. Képes valószínűtlen távolságokat átugrani, valószínűtlen magasságokba. Számszerűen nekifutásból nagyjából misztikum duplája méter magasra, és másfélszer ilyen messzire tud ugrani. Helyből nem tud nagyobbat ugrani az átlagnál.
* Kitérés. Sikeres Misztikum próbával ki tud térni a körben rálőtt lövedékek elől. A kör alatt Ügyesség próbát kell dobnia, melynek sikertelensége esetén a kör végén elesik, és a földre kerül.
* Gyógyulás. Tízpercenként Misztikum Ép-t gyógyul, mivel a testét nem tartja valódinak.

Ezeken kívül még rendelkezhet képességekkel, a Km belátása szerint.

**Szellem**

A szellem egy valamilyen okból itt ragadt lélek. Anyagtalan, néha teljesen észrevehetetlen, ám vannak, akik megtanulták azon fortélyokat, amivel ezen változtathatnak.

**Választható misztikus képességek**:

* anyagtalan: nem képes magától a fizikai világgal érintkezni, ezért fizikuma 0, életerejét a misztikum értéke adja. És persze átmegy a falon, normál fegyvereken…
* Repülés, hiszen egyébként átesnek a padlón
* Érzékelhetetlen: nem lehet hallani, látni, érezni. Igazlátók láthatják ellenpróbával
* Materializálódás: a szellem képes arra, hogy az érzékelhetetlenséget megszakítsa egyes érzékszervekre, azaz láthatóvá, hallhatóvá válhat.
* Ez lehet részleges, azaz szellemként látnak illetve hallanak vagy teljes emberi alak, de ilyenkor sokkal sebezhetőbb, akár a legkisebb sebzés is végzetes lehet (életereje:1).
* Halott: mivel halott ezért nem lehet megölni, de valami miatt itt van, szóval van egy ok, ami itt tartja. ha az megszűnik, akkor automatikusan távozik. Csak mágikus holmi tudja sebezni. Ismeretlen mágikus tárgyaknál ha kapcsolatba kerül vele dob és páros: sebez, páratlan nem sebez.
* telekinézis: misztikum próba kell hozzá, minél nagyobb erő kell a próba is annál nehezebb.

Altipusok: [ezt most a teljesség igénye nélkül]

- Banshee: őt folyamatosan lehet hallani materializálódás nélkül is, de hangerőnek megfelelően sebez.

- kopogtató szellem (telekinézis, viszont helyhez van kötve: épület, lakás, stb valamint ők nem tudnak átmenni falon, azaz határoló felületen, csak ajtón)

- kísértet (automatikusan van nekik 1 sikeres láthatóság és tapintás(hideg), nekik a materializáláskor ez le tudják csökkenteni 0-ra vagy a dobott értéket használhatják (tehát nem adódik össze)

Miért vannak kísértet sztorik? Nos a materializálódás sokszoros használatánál időnként becsúszik egy-egy szándékos szakítás (1 kockával dob, de legalább 10) ezért lehet átlátszón látni, ezt leginkább rosszindulatúak szokták. Vagy csak nagyon szórakoznak az igazlátók :)

**Szuperhősök**

A Pókembert vagy az X-ment ismeri mindenki. Szerinted ezek az ötletek csak úgy kipattannak valaki fejéből? Dehogy is, ők léteznek, csak ritkán bújnak mindenféle testhezálló hacukába. Persze kivéve ha Costplayerek, ami valljuk be remek álca.

A szuperhős tulajdonságokkal bíró karakterek kidolgozása a játékos feladata a KM-el egyeztetve.

Példaként nézzük meg Vadócot: A háttere alapján nem volt a családjában misztikus lény, képességei kialakulásának azonban a szülei is tanúi lettek, apró kis szakadás a Fátyol szövetén. Folyamatosan kerül tudatába a képességének, a mélyponton elméje is veszélybe kerül.

**Képességek:**

* Elszívja a halandók életerejét.(Misztikumdobás ÉP)
* Elszívja a fátyolon túli lények képességeit, kizárólag bőrérintés útján.
* Használni tudja az elszívott képességeket Misztikumdobás\*10s-ig.
* Elszívhatja a misztikus lények életerejét, érintés útján. (Misztikumdobás ÉP)
* Ha az életerő elszívásával a misztikus lény meghal, az ereje véglegesül a karakterben. Jó eséllyel a Talamasca elítéli gyilkosságért. (karakterhalál)

**A fenti fajok mintájára nyugodtan lehet saját elképzelést kidolgozni, ami illeszkedik a világba. A legjobb, ha a játékos és a Km közösen tervezik meg a karaktert, mert abból lehet a legélvezetesebb játékot kihozni. Habár a Fátyol játékban nincs figyelem fordítva a játékegyensúlyra, arra érdemes ügyelni, hogy az adott karakter ne rontsa el mások játékát. Ez a fenti fajokra is igaz.**