

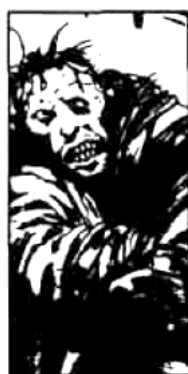
KILENCEDIK FEJEZET: ELLENSEGEK



Még ha a mágusok könnyed ujjmozdulatokkal hajlítgatják is a valóságot, azért még sem immúnisak a Sötétség világának többi lakójával szemben. A rivális akaratmesterek egyedi nehézségeket jelentenek, a szellemvilágokat járó mágusok pedig olyan lények egész seregével kerülhetnek szemtől-szembe, amelyekről már évszázadok óta nem is álmodtak az emberek.

Ez a fejezet megad néhány irányvonalat az ellenséges karakterek megalkotásához, röviden felvázolja azok képességeit és ötleteket ad a krónikába való beillesztésükhöz.

MARTALÓCOK



Ők az őrültek, a káosz, a zavar és a dinamikus lehetőségek pörgő dervisei. Már egy martalóc pusztá jelenléte is látszólag büntetlenül kavarja fel körötte a világ rendjét. Ezek a „káoszmágusok” a Technokrácia tökéletes ellentétei. E mágikus pszichopatak mindegyike teljesen őrült és háborodott – és mindegyik a maga egyéni, különleges módján. A martalócok igen előkelő helyet foglalnak el az Unió feketelistáján, mivel majdhogynem immúnisak a Paradoxonra, és teljességgel semmibe veszik a természet törvényeit.

Egyes feltételezések szerint egykor a martalócok is normális mágusok voltak, de aztán valami módon nagyon mélyre süllyedtek a Csendbe; az is lehetséges, hogy a pszichéjük visszafordíthatatlan károsodást szenvedett az Ébredésükkor. Mivel mind a Tradíciók, mind a technokraták sorai közt elenyészően kevés az egyenesen a káoszba ébredő emberek száma, ezért mindkét frakció többsége úgy véli, hogy a legtöbb martalóc az árvák sorai közül kerül ki.

A martalócok nagy részének eredete valószínűleg továbbra is rejtély marad, mivel egyikük sem tudja megmagyarázni, hogyan is lett azzá, ami. Sokan közülük egyenesen képtelenek is az intelligens beszélgetésre, azok pedig, akik képesek erre, szemlátomást fel sem fogják, hogy ők mások és a jelenlétük bomlasztó hatással van a környezetükre. Több – világi, mágikus és tudományos – kísérlet is történt már az őrültségük gyógykezelésére, de egyetlen módszer sem járt eredménnyel. Az akasha meditációs technikák nyugalma és békéje éppúgy hatástalan maradt, mint az ÚVR művek Tudatformáló Effektusa. Egyes felébredettek folytattak bizonyos kutatásokat a martalócok tevékenységeit illetően, de rendkívül nehéz helyzetbe kerültek akkor, amikor valamiféle közös célt kezdtek keresni bennük. Egyes megalomániás martalócok annyi hatalomra akarnak szert tenni, amennyire csak lehetséges, míg mások abban a hitben élnek, hogy pokolbéli urakat szolgálnak. Egy részük meg van győződve arról, hogy csak ők érzékelik a világot a maga teljességében és valóságában, mert a többiek néhány alapvető dolgot egészen máshogy fognak fel. Minden egyes martalóc egyedi eset a maga bizarr és túlhajtott módján – még azok is, akik viszonylag épeszűnek tűnnek. Némelyikük láthatólag egy újabb

mitikus kor eljövételének előkészítésén fáradozik oly módon, hogy újra és újra különféle mágikus terrorakciókat hajt végre a modern valóság ellen; néha például egy-egy falkányi *eltávozottat* hoznak át a Mezsgyén. Legjobb esetben is csak azt mondhatjuk, hogy a martalócok nem rendelkeznek semmilyen közös céllal vagy identitással.

A Mezsgye kiszélesedése és a valóság megmerevedése következtében a martalócok nagy része is eltűnt. Nem tudni pontosan, hogy mi történt velük, de feltételezhető, hogy alaposan meggyengült az ellenállásuk az elfogadott valóság nyomásával szemben. A legotrombább, legőrültebb és legveszélyesebb martalócok már egyszerűen nem léteznek többé, de sajnos néhány tucatnyi még maradt a Földön. Viszonylagos stabilitásuk ellenére is nagy veszélyt jelentenek mind a Tradíciókra, mind a Technokráciára, mivel továbbra is folyamatosan káosszal fertőzik a világot és bomlasztják annak rendjét. Szerencsére azonban ők már valamivel kevésbé védettek a Paradoxontól és könnyebb is elbánni velük.

A legbomlasztóbb martalócok továbbra is az Umbrában élnek, jelentős mértékben veszélyeztetve az álomszólókat, az űrmérnököket, az éteritákat és mindenki mást, akik továbbra is az Umbra mélységeit kutatják. Egyesek azt feltételezik, hogy az igazán őrült martalócok valamiképp odaát *ébrednek* – bár a Földön sem ritkák e tébolyult események. A martalócok általában olyan helyeket keresnek maguknak, ahol a Szóttas elvékonyodik, bár ma már sokkal kevesebb az ilyen, mint korábban. Mivel már alig találhatnak maguknak búvóhelyeket, ezért egyre gyakrabban esnek neki a világnak nyers, kontrollálatlan hatalmuk vad fellángolásaival – és ebbe néha bele is halnak.

Sokan esetleg kozmikusan komikus alakoknak vélhetik a martalócokat, de ez messze áll az igazságtól. Nem mások ők, mint az örület megtestesülései; egy martalóc fejében nincs maradása egyetlen ésszerű gondolatnak sem. A gondolataikat helyettesítő és tetteiket vezérlő káosz megfertőz és eltorzít mindent, amit csak megérint. A mágiájuk erős Rezonanciát gerjeszt, ami aztán szüntelenül előidéz mindenféle véletlenszerű (és néha veszélyes) eseményeket.

Az Örület módozatai

A martalócok az állandó Csend állapotában léteznek, és ez szüntelenül el is torzítja mind az érzékelésüket, mind a tetteiket. A martalóccá váló mágusok egy permanens Csend-pontot kapnak minden harmadik pontnyi Paradoxon után, amivel martalóccá válásukkor rendelkeznek (vagy amennyit akkor gerjesztenek). Amelyiküknek a Csend-pontjai meghaladják az ötöt, azokat a valóság egyszerűen kitalasztja magából a Mezsgyén túlra, olyan messzire, amennyire csak lehet.

Paradoxon

A közhiedelemmel ellentétben a martalócok nem immúnisak a Paradoxonra, csupán nagyon ellenállóak azzal szemben. A következő szabályok vonatkoznak rájuk:

- Az egybeeső mágia csak akkor okoz visszacsapást, ha a martalóc játékosan balsikert szenved a Hatás felidézésekor. A vulgáris mágia mindig okoz *visszacsapást*, de automatikus Paradoxont nem. A visszacsapás természetét a szokványos szabályok szerint állapítsd meg (201. oldal).

- A martalóc minden egyes Csend-pontja után vonj le három pontnyi visszacsapást, és csak a maradék érvényesül a martalócon. Sajnos azonban az ily módon kivédett visszacsapás nem tűnik el a semmibe, hanem a legközelebbi *felébredtben* földeli magát. Bármilyen visszacsapásról legyen is szó éppen – Paradoxon-égés, -hátrányok, -szellemek, vagy bármi más, ami illik az adott helyzethez – az a martalóchoz legközelebb eső felébredett karakterre fog zúdulni. Az ilyesféle visszacsapások lehetőleg tükrözzék a martalóc csendjét.



CSEND

Csend értéke	Őrület foka
1	Egyetlen állandó, alapvető eltérés a külső és a belső valóságok között. Például a martalóc azt hiheti, hogy mindenki, akit csak hall, latinul vagy franciául beszél.
2-3	A martalóc világa néhány alapvető dologban különbözik a tényleges valóságtól, de ettől még tud kommunikálni a világgal és meg is érti azt. Például a martalóc hiheti azt, hogy a viktoriánus Angliában él, és ennek szellemében fogja fel a körülötte zajló eseményeket is.
4-6	A martalóc világának nem sok köze van a valósághoz, de a legfontosabb események és az általa ismert személyek cselekedetei még „eljutnak” hozzá. A martalóc hiheti azt, hogy ő egy angyal és a Mennyekben él, vagy hogy éppen egy démon a Pokolban. Élhet egy olyan képzeletbeli világban is, amit a média tett népszerűvé, de akár a maga egyéni fantáziavilágában is. Hatos és ennél magasabb Csend értékkel a martalóc egyszerűen kifakul a valóságból és az Umbrába száműzöttetik.
7-9	Mindennemű kommunikáció lehetetlenné válik a martalóc és a nem-telepata személyek között. Az őrületnek ezen a szintjén a hatalmasabb martalócok saját világa már nem is emlékeztet a valódira. Példának okáért hiheti azt, hogy egy teljesen idegen világban él, amit sétáló kristályok népesítenek be, vagy akár azt is, hogy ő valójában egy mítikus, eltávozott lény (például egy sárkány). Az ilyen martalócok már a Mezsgyén túl ragadtak. A Rezonanciájuk miatt a világ folyamatosan változik körülöttük, hogy alkalmazkodjon a tévképzeteikhez. Mivel a Szóttas efféle állandó zavarása az Űrmérnökök Határhadtest Részlegének könnyű célpontjaivá teszi őket, a legtöbbjük a Horizonton túl keres menedéket.
10+	A valóságtól ennyire eltávolodott martalócokat semmi nem köti a való világhoz. Az elképzeléseik teljességgel érthetetlenek minden emberi vagy emberszerű lény számára (talán az <i>orákulumoknak</i> lehetne némi esélyük). A Horizonton kívül rekedtek ugyan, de továbbra is veszélyeztetnek mindenkit, aki a Mélyumbrát járja.

- Ha egy martalóc balsikert ér el egy vulgáris hatás felidézésekor, a permanens Csend-pontjainak száma eggyel növekszik minden olyan kocka után, amelyik egyest eredményezett. Sok martalócot vetett már ki magából ily módon a Konszenzus.

- Egy ilyen balsiker után a martalóc úgy térhet vissza a kezdeti Csend értékéhez, ha olyan illetők társaságát keresi, akiknek a valósága nem egyezik meg az övével. Hetente egy Csend-ponttól szabadulhat meg ily módon addig, amíg el nem éri a kezdeti értéket – a tévképzetei ennyi idő alatt rendezik vissza magukat a szokványos szintjükre.

Komoly furcsaságok

A martalócok híresek olyan hatások előidézéséről, amelyekre képtelennek kéne lenniük. Hogyan változtathat egy frissen felébredett tinédzser egy egész épületet ténylegesen élő lényé, ha egy ilyen feladat még az adeptusoknak és a mestereknek is komoly fejfájást okozna? A szabályok nem mindig vonatkoznak a martalócokra, de az ilyen drámai hatásokat lehetőség szerint tartogasd a kellőképpen drámai pillanatokra és ne hozakodj elő ilyesmikkel minden egyes alkalommal, ha a martalóc varázsol valamit! Ők nem mindig kiszámíthatóak, és az is előfordul, hogy a szokásosnál kevesebb hatalommal rendelkeznek.

Az ilyen vadtehetségek szabályozására jó irányvonal a történetenkénti egyszer-kétszeri bevetés, vagy, ha különösen kegyetlen akarsz lenni, akkor játszmánként egyszer-kétszer.

MARTALÓC

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 3, Manipuláció 3, Megjelenés 3, Észlelés 4, Intelligencia 3, Felfogás 4

Képességek: Eberség 3, Irányítás 1, Kifejezőkészség 2, Kitérés 2, Kozmológia 4, Kutatás 1, Rejtélyek 4, Meditáció 1, Nyelvészet 2, Okkultizmus 1, Tudatosság 4, Túlélés 2

Hátterek: Avatár 3, Rejtelem 2, Végzet 2

Arete: 4

Szférák: Idő 2, Szellem 2, Tér 2

Akarakterő: 7

Kvintesszencia: 3

Paradoxon: 0 (Csend 2)

Rezonancia: (dinamikus) *eszelen*, (entropikus) *nyugtalan*, (statikus) *vibráló*

NEFANDUSOK



A „nefandusok” olyan mágusok, akik a Burkokon átlépve kifordították avatárjukat, hogy nagyhatalmú szellemlények szolgálatába szegődjenek, amelyeket csak a „megtestesült romlottság” kifejezéssel lehet igazán hűen leírni. A tradíciósook és a technokraták egyaránt úgy vélik, hogy a nefandusok meg akarják rontani az egész világmindenséget, annak őrült reményében, hogy minden lényből kiölhetnek mindent, ami akár csak nyomokban is emlékeztet fényre, jóra, kreativitásra, vagy éppen erkölcsre.

Feltételezik továbbá azt is, hogy a nefandusok végcélja nem

kevesebb, mint a világmindenség elpusztítása. A *bukottak* egy része már a Hanyatlás ösvényére született, míg mások elvetették a Kiteljesedés eszméit és felvonták a romlás zászlaját helyettük.

Bár a sötét utat járó felébredettek közül sokakat száműztek a Földről, azért elegen maradtak – és sokan csatlakoznak is hozzájuk annak ellenére, hogy igen nagy erővel üldöztetik őket. Csak kevés felébredett tanulmányozhatja a *Bukottak* útjait önnön Bukásának kockáztatása nélkül; nem mindig jó közlelő ismerni az ellenséget.

A *bukottak* nem egyszerűen gonoszak – magát a romlást és a pusztítást testesítik meg. Hajmeresztő történetek keringenek a Nefandikus újjászületés rítusáról, amely során a mágus átlép a Burkokon, az avatárja pedig kifordul, eltorzul és megromlik. Azt mondják, ez a döntés nagy elhatározottságot igényel. A mágus

MALLEUS NEFFANDORUMI

Ez a hírhedt hatodik századi szöveg kimerítő (és megtévesztő) részletességgel írja le a nefandusok rangfokozatait, gyakorlatait, és hittételeit. A nefandus e könyvet – számos idealista mágus vélekedésével ellentétben – nem azért írták, hogy megismerhetővé és megérthetővé váljon általa az ellenség, hanem hogy elcsábuljanak általa a gyantútlanok.

Ugyan a könyv nem ejti rabul az összes felébredett elmét, aki meg akarja ismerni belőle a bukottakat, de elég veszélyes ahhoz, hogy a könyvtárosok alaposan megfontolják, kit engednek a közelébe. Egyesek úgy vélik, hogy a szöveg egyfajta gonosz Rezonanciával rendelkezik, ami lassan, (eleinte) szinte észrevehetetlenül idéz elő olyan változásokat az olvasója általános viselkedésében, amelyek végül szinte mindig a lélek degenerálódásához vezetnek, és a pokolbeli urak tényleges szolgálatához. Szerencsére azonban, ha az ember tudatában van ennek a veszélynek, akkor könnyedén elkerülheti.

Ez a könyv valóban rendelkezik egy bizonyos romlottsággal. Tény azonban az is, hogy csak azok *buknak el* az elolvasása után, akik belesétálnak a szöveg gondosan elhelyezett, csábító csapdáiba. A könyv szerzője a csábítás művészetének nagymestere volt, és szakértelmét a könyv megírásakor is gondosan alkalmazta.

A szöveg információtartalma éppen elégséges ahhoz, hogy már veszélyes legyen az olvasóra. A tradíciós mágusok legtöbbször úgy vélik, hogy a szerző a batinok egyike volt, aki igen sok időt töltött a nefandusok tanulmányozásával. Az ahl-i-batinok gyakorta állították, hogy immúnisak a rontásokra, még a Burkokon belül is. Azt mondták, hogy az avatárjuk tökéletes egyensúlyban van a fény és a sötétség között, így annak kifordulása semmilyen hatást nem gyakorolt rájuk. Azonban nem lehet elégszer hangoztatni, hogy „A megromlás előtt kevélység jár...”. A szerző valóban az Ahl-i-Batin tagja volt, csak éppen az iblísek közül való; azok egyike, akik nem tudtak ellenállni a bukottak romlottságának.

ezután az egyik magasabb rangú nefandus *élő avatárjává* válik, és azt fogja szolgálni a továbbiakban. Ha egy nefandus lelepleződik, mindenki ellene fordul, ezért a Bukottak igazi szándékaikat mindig csábítással, alakoskodással és árulással rejtik el.

A nefandusoknak láthatólag két fő célja van. Először is: igyekeznek annyi emberi lelket (vagy avatárt) megromtani – és mestereik számára megszerezni –, amennyit csak lehetséges. A felébredettek avatárja fantasztikus értéket képvisel a nefandusok szemében; az ilyen lelkek megszerzését minden másnál előbbre valónak tartják. És eszközökben sem szenvednek hiányt: rendkívüli gyakorlottsággal derítenek fényt kiszemelt áldozataik legtitkosabb vágyaira, amelyeket aztán ugyanilyen ügyességgel és finomsággal használnak is fel ellene. Bármilyen legyen a kívánság, a nefandus hajlandó teljesíteni azt (vagy legalábbis úgy tenni, mintha hajlandó lenne), és cserébe csupán egyetlen lélek csekélyke árát kéri. A *Malleus Neffandorum* szerzője szerint egyedül a lelkek tartják életben a Nefandikus Nagyurakat a Külső Sötétségben, ahova száműzettek.

A bukottak másik nagy vágya, hogy Sötét Uraik visszatérjenek a Földre – és ezért meg is tesznek mindent. Kétségkívül úgy hiszik, hogy egy ilyen győzelemért cserébe olyan jutalmat kapnának, amiről még álmodni se mertek soha. És szintén kétségtelen az is, hogy ez a győzelem megsemmisítené a Földet és rajta minden életet.

A nefandusok riválisaik torzult tükörképei. Míg a többi felébredett a felemelkedést kutatja önmaga és az emberiség számára, addig a nefandusok mindenkit magukkal rántanak a Hanyatlásukba. Végző céljukat akkor érik el, ha már csak a feledés marad. Eme ősi sötétség hatékonyabb szolgálata érdekében tanulmányozzák a Kliffotikus Szférákat is – a hagyományos Szférák torzult változatait, amelyeket az ősi teremtés és pusztítás fortyogó, rothadó mocsarának tükrében alkottak.



A GYÖTRÉS

Egy szörnyűséges vihar söpört végig nemrégiben a Sötét Umbrán, veszélyessé téve a Mezsgyén való átkelést, és egyenesen végzetessé a Sötét Umbrába lépést. A vihar rengeteg sötét szellemet hozott magával, amik talán a nefandusok lidérci megfelelői lehetnek. Annak ellenére azonban, hogy ez a forgatag kétségkívül rosszat jelent, azért némi jót is hozott: láthatólag számos nefandust fosztott meg a hatalmától és Sötét Uraik támogatásától is elvágta őket. Mind az Unió, mind a Tradíciók kapva kaptak ezen a lehetőségen és annyit irtottak ki a Bukottak közül, amennyit csak tudtak.

És ez már a második feljegyzett alkalom volt, amikor egy ilyen vihar megfosztotta hatalmuktól a nefandusokat. Az első még a második világháború alatt esett meg, amikor is a Tradíciók és az Unió egyesített erővel rohanták le a bukottakat. A csata tetőpontján a nefandusok már teljesen megzavarodtak és szinte tehetetlenekké váltak. Némelyikük próbált segítséget hívní, de senki nem válaszolt nekik. Néhány euthanatosz mágus arra a következtetésre jutott, hogy nagyjából ezzel egyidőben egy vihar törhetett ki a Sötét Umbrában. Sem a Tradíciók, sem a Konvenciók nem tudják, mi állhat e viharok hátterében, sem pedig azt, hogy pontosan miért is fosztja meg a hatalmuktól a nefandusokat, de mindkét fél kész megragadni az ilyen alkalmakat, hogy még több bukottól szabadíthassák meg a világot.

A SZÖLGÁK

Kétféle nefandus létezik. A *widderslainte*-ek (ejtsd: viderszlens) már a rontásra születtek; az avatárjuk nem más, mint egy korábban meggyilkolt nefandus reinkarnációja. Már az Ébredésük előtt is kegyetlenek, ördögiek és manipulatívok, utána pedig igazi rémségekké válnak. És pontosan ők az okai annak is, hogy a Tradíciók mindig Gilgulra ítélik minden nefandust, ha csak tehetik, mivel így megakadályozhatják az újjászületésüket. Volt ugyan néhány alkalom, amikor egy bukott avatárt sikerült ismét visszatéríteni a Kiteljesedés útjára, de az ilyen esetek elenyészően ritkák.

A *barabbusok* azok a felébredettek, akik maguktól léptek a bűn útjára, vagy akiket elcsábítottak. Egykor a Kiteljesedés útján jártak, de a Burkokat választották, elkötelezve magukat a romlás terjesztése mellett. Sokuk úgy gondolja, hogy ők csupán természetes ellensúlyt képeznek a Tradíciókkal és a Kiteljesedés-ideáljukkal szemben. És a *barabbusok* tulajdonképpen tényleg egyfajta sötét tükrök, akik a Hanyatlást kutatják. „Igazi sötétség nélkül” – mondhatná egyikük, miközben épp halálra kínoz egy mágust – „megvakulnál.” Ezeket az árukat is kíméletlenül üldöztetik, és ha csak lehet, Gilgulra ítélik és kivégzik őket.

Azonban egyik fajta sem tevékenykedik nyíltan. Mivel mindenki gyűlöli őket, a nefandusok csendben dolgoznak; áldozataikat (vagy jövődöbéli társaikat) igyekeznek olyan észrevétlenül behálózni, amennyire csak lehet. Eszközeik a csábítás, az érzelmek, a vágyak, a félelem, de még a gyanú is. A közvetlen konfrontáció szinte mindig vereséget jelent a nefandusok számára.

A MESTEREK

A nefandusok számos különféle temperamentumú és eredetű mestert szolgálnak. A Sötét Urak legismertebbjei a Démonurak, vagy más néven a Pokolbéliak. Az őket szolgáló nefandusok annak reményében kínálják fel nekik a lelküket, hogy cserébe egy jobb pozíciót kapnak majd a Pokolban. A legtöbbjük azonban úgy gondolkodik, hogy ha már egyszer úgyis elkárhoztak, akkor akár meg is próbálhatnák a maguk hasznára fordítani a dolgot. Ezek a démonimádók gyakran kultuszokat hoznak létre olyan semmitmondó

nevekkel, mint például „Az Új Fény Egyháza”, vagy az „Áldott Vizek Testvérisége”, és ezeken keresztül próbálnak új, leendő áldozatokat magukhoz vonzani – *felébredetteket* és *alvókat* egyaránt. Zárt ajtaik mögött természetesen már a mesterük Igéjét hirdetik. Legtöbbjük csábító és megrontó, akik a tiszta önzés és az azonnali boldogulás hitvallását hirdetik – de általában azért igyekeznek nem eltúlozni, vagy legalábbis nem túl nyíltan üzni az erőszakot és a pusztítást.

A *malfesai nefandusok* olyan torz fogalmak megtestesülései szolgálják, mint a gyűlölet, a kegyetlenség, az erőszak, a kapzsiság, a hatalom és a vágy. Ezek az entitások (gyűjtőneveikön a Maeljin Inkarnák) a Malfeesnak nevezett torz, romlott Tartományában élnek. A malfesai nefandusok gyakorta bizonyítják uraik iránti hűségüket a „Fekete Labirintus” megjárásával, ami nem más, mint egy erőteljes Burok magának Malfeesnak a szívében. A többi nefandus egy kissé „nyugtalanító” tartja malfesai társait, talán azért, mert a romlás különösen zsigeri megtestesüléseihez kötődnek. Gyakorta alkalmazzák ugyanazokat az eszközöket, amiket az infernalisták, ám torz szolgálatait – *fomorokat* – is alkotnak maguknak ezen kívül oly módon, hogy egy rontó szellemet oltanak egy ember lelkébe. Minden vágyuk az univerzum teljes és végleges elpusztítása.

Végül, a legidegenszerűbb nefandus a *k'lashaa*. A Külső Sötétség bizarr és tébolyodott nagyurait, istenszerű lények válogatott csapatát szolgálják ők, akik láthatólag teljességgel irracionális és embertelen ösztönök megtestesülései. Az Üvöltő Üresség alattvalói a legerőszakosabb nefandusok, különösen mivel „megtérésük” bizonyosságként el kell árulniuk barátaikat és szeretteiket, góccokat és szent helyeket kell megszentelteleníteniük, ártatlanokat kell gyötörniük és így tovább. Sok *k'lashaa* is kultuszokat gyűjt kiejthetetlen nevű Ura köré, és az irántuk tanúsított legmélyebb tisztelettel követik el a legaljasabb és legromlottabb tetteket.

NEFANDUS

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 2, Állóképesség 2, Karizma 4, Manipuláció 5, Megjelenés 4, Észlelés 3, Intelligencia 4, Felfogás 3

Képességek: Éberség 2, Irányítás 4, Kifejezőkészség 4, Kozmológia 2, Meditáció 2, Okkultizmus 3, Rászedés 4, Rejtélyek 3, Tudatosság 3

Hátterek: Avatár 2, Szentély 1, Talizmán 3, Végzet 1,

Arete: 4

Szférák: (Kliffotikus) Entrópia 3, Szellem 3

Akaraterő: 8

Kvintesszencia: 2

Paradoxon: 0

Rezonancia: (dinamikus) *simulékony*, (entropikus) *megrontó*, (statikus) *fullasztó*

A RŐT CSILLAG

Sok asztrológus hajlamú nefandus véli úgy, hogy az új, baljós fényű Rőt Csillag feltűnése az Umbra egén fontos jelzés; némelyikük egyenesen hamarost bekövetkező győzelmük előhírnökének tekinti. Azon kevesek, akik felismerni vélik a benne rejlő lehetőségeket, igyekeznek felkelteni a figyelmét. Szerencsére azonban a csillag – vagy az az akármí, ami felelős a jelenlétéért – még nem reagált e nefandusok imáira és felajánlásaira.

Egyesek tudni vélik, hogy a csillag még nem áll készen arra, hogy teljes dicsőségében beragyogja a Földet, ezért addig igyekeznek minél többet megtudni róla asztrológiai tanulmányaik segítségével. Abban reménykednek, hogy olyan rituálékat vagy áldozati szertartásokat fedezhetnek fel, amelyek felkelthetik a csillag figyelmét, és közelebb hozhatják a Földhöz.

KÜLDÖTTEK



Rengések bolygatják a Földet, pusztító szélvészek sűrűltenek a holtak földjén, és hihetetlen erejű technokrata fegyverek pusztítottak el egy istenszerű lényt, a halálos viharba robbantva annak lelkét. E kataklizmák következtében kiszélesedett a Mezsgye, kitört az *avatár-szilánkokat* sodró vihar, a kommunikáció és az átkelés pedig veszélyessé vált – nem csak az óvatlan mágusok, de még a Földön maradt Mesterek számára is.

A Horizonton rekedt mágusok alkották meg az első *küldötteket*, a földi társaikkal való kommunikáció nehézségeinek áthidalására.

Ezek szándékkal felruházott, mágikus üzenetek voltak, amelyek önállóan indultak a Föld felé, hogy eljuttassák önmagukat a címzetthez. Azonban ez a technika mégsem bizonyult olyan hatékonynak, mint remélték – a Mezsgyén való átkeléskor ugyanis számos küldött szívott magába avatár-szilánkokat, és így valamiképp kifejlődött bennük némi értelem és öntudat is.

A legtöbb küldött elméje meglehetősen korlátozott; egyetlen céljuk a Mezsgye keskenyebb részeinek felkutatása, ahol a mágia könnyebben hatol át – az átkelő mágusokat pedig abban a pillanatban le vadásszák, amint azok megérkeznek a Földre. A legtöbbjük mitikus lények alakját ölti magára; hogy pontosan melyikét, az általában az élyelt avatár-szilánkoktól és első felbukkanásuk helyétől függ.

Eleinte a küldöttek egyszerűen csak kézbesítették az üzeneteiket. Sokukat visszaküldték a válaszokkal, így azok ismét áthághatták a Mezsgyét, további szilánkokat szívva magukba. A fejlettebb öntudattal rendelkező kevesek hamar felismerték, hogy a Mezsgyén való átkelés erővel és intelligenciával ruházta fel őket, ezért újra és újra átszelték azt. A kevésbé értelmesek még jó ideig szolgáltak küldöncként, és így lassabban is fejlődtek.

A legfejlettebb küldöttek erős identitásérzetet fejlesztettek ki, és ezzel együtt önálló céljaik is születtek. Ők már nem csak intelligenciára tettek szert a szilánkok által, hanem némi varázshatalomra is – néha, fiatal koruk ellenére, egészen hihetetlen erejűekre is. Régóta keringenek már pletykák egy olyan küldöttről, aki Raiden, Thor vagy Zeusz alakját ölti magára; egyes mágusok szerint ez a küldött az Erők egy elhalálozott ősmágusának hatalmát „örökölte” annak avatár-szilánkjai által, aki maga Doissetep védelmében esett el. Bizonyosat ugyan senki nem tud e küldött felől, de az időjárás és más erők feletti hatalma mindenképpen lenyűgöző.

Eleinte minden küldött egy eszmét vagy érzelmet testesít meg, és azt igyekszik beteljesíteni, bármi is legyen az. Ahogy fejlődik az intelligenciájuk és növekszik a hatalmuk, a megtestesülésük határai is valamelyest kiterjednek. Az „éhezés” fogalmából például „éhínség” is lehet idővel. Mindegyik küldött az általa megtestesített fogalommal közvetlenül összefüggő Rezonanciát hordoz; minél hatalmasabb a küldött, annál erőteljesebb a Rezonanciája is. Az eltávozottakhoz való hasonlóságuk és fejlődő mágikus hatalmuk ellenére láthatólag nem sújtja őket a Paradoxon.

A küldöttek általában olyan alakokat öltenek magukra, amelyeket csak a szellemi érzékekkel rendelkezők számára láthatóak, de nagy ritkán az is előfordul, hogy megszállnak egy testet, vagy alkotnak maguknak egy sajátot. Jellemzőiket a Mesélő szükség szerint határozhatja meg, mivel nincsenek „általános” szabályok erre. Minden küldött eredeti szerepe függvényében fejlődik és változik az idők során. Így egyáltalán nem lehetetlen az sem, hogy ha a karakterek egyszer összefutnak egy küldöttel, majd valamivel később ismét találkozhatnak vele, akkor e második alkalommal a küldött már egészen más módon lesz, mint eleinte, mivel a két találkozás közti idő alatt is átkelt már néhányszor a Mezsgyén és ennek megfelelően módosult is.



KÍVÜLÁLLÓK



Távol a Kiteljesedés háborújának hadszíntereitől olyan lények is tevékenykednek, amiket mind a Tradíciók, mind a Konvenciók nehezen magyaráznak. A rejtélyes vámpírok az árnyak közt ólálkodnak, elrejtve természetüket és létüket az emberiség elől. A vérfarkasok titkos, de nagyon is halálos háborút vívnak a világ sorsáért. A Sötét Umbra iszonyatos viharai közepette szellemek próbálják megőrizni identitásukat és kitartani elhatározásaik mellett. A tündérek próbálják újra felidézni, hogy kik is ők valójában. Ráadásul néhány ember tudomást szerzett a *felébredettek* csoportjairól,

és igyekeznek megszabadítani a Tömeget a mágikus befolyástól. De talán még ennél is haljósabbak azok az emberek, akik szokatlanul ellenállóak a varázslattal szemben, és mégis olyan hatalommal rendelkeznek, amelyhez foghatót még soha korábban nem lehetett látni.

A mágusok sok olyan lénnel osztoznak a Sötétség világán, akiket nem érdeklí a Kiteljesedés háborúja vagy akár a mágusok általában (hacsak nem kívánják gyalogokként felhasználni őket saját magánháborúikban). Legtöbbjüket nem érdeklik a *felébredettek* ügyletei.

VÁMPÍROK

A vámpírok lényegében az egész feljegyzett történelem során végigkísérték a Tömeget, és rajtuk élősködtek. Uralkodtak felettük, befolyásolták őket, most pedig közöttük rejtőzködnek. A bölcs *felébredettek* elkerülik őket, ha csak tehetik. Akik túl közel kerülnek hozzájuk, azokat elkerülhetetlenül magába szippantják az élőholtak kiismerhetetlen éji játszmái, gyakran megfosztva őket a vérüktől, az életüktől, vagy akár a szabad akarat látszatától is. A *felébredettek* egyetlen vigasza az, hogy a legtöbb vámpír is ugyanígy érez irántuk.

És valóban, a vámpíroknak jó okuk van rá, hogy óvakodjanak a mágusoktól: a *felébredettek* nagy többsége jól tudja, hogy a vámpírvér igen nagy erejű Tass. Bármely ember – és így bármely mágus is – jelentősen megerősödhet vámpírvér fogyasztása által, és megfékezheti az öregedés folyamatát is. Az ambiciózusabb *felébredettek* egyenesen vadásszák a vámpírokat a vérükért. Ez viszont egy nagyon veszélyes játszma, mivel az élőholtak is megvan a maguk természetfeletti hatalma, amelyeket ráadásul nem fenyeget a Paradoxon. És ami még rosszabb, hajlamosak örült tombolásba kezdeni, ha nagyon felingerlik őket.

Valamennyi *felébredett* csoport oldalát furdalja a kíváncsiság a vámpírok ökológiáját illetően. Többek közt olyan kérdések merülnek fel, mint például „Hogyan képesek a vámpírok Tass-t kivonni az emberi vérből?” és „Hogyan kerül meg a Paradoxon?” Se vége, se hossza az elméleteknek. A legelterjedtebb teóriák szerint a vér szállítja az „életerőt” az élő mintázatban – vagy pedig a vér magát a Kvintesszencia-áramlást testesíti meg. A mágión élőkkal ellentétben, akiknek közvetlenül Tassból vagy Kvintesszenciából kell táplálkozniuk, a vámpírok az emberek mintázatából szűrik ki azt. Elképzelhető, hogy éppen ez a mély és ősi kapcsolat magával az emberiség életesszenciájával biztosít számukra bizonyos mértékű védettséget a Paradoxonnal szemben.

BOSZORKÁNYTITESTEREK

Hermész Rendje, elsőként a mágikus tradíciók között, már a középkorban kivívta az abszolút hatalom jogát. A hermetikus

házak évszázadokon át uralmi helyzetben voltak az európai mágikus praktikák terén. Az egyik ház, név szerint a Tremere, különösen versengő szellemű és hataloméhes vezetőséggel rendelkezett. A Tremere-ház primusa és egyik tanítványa, Goratrix, rá kellett döbbenjenek, hogy a három évszázada kifejlesztett élethosszabbító-ritusok gyengülni kezdenek. Kétségbeesésükben a halhatatlanság egy új formája után néztek.

Goratrix előállt egy olyan rituáléval, amely vámpírvért igényelt – azt állította, hogy az ily módon nyert halhatatlanság mentes lesz az élőholtak természetes gyengéitől. Ezzel azonban vagy hazudott, vagy egyszerűen tévedett. Akárhogy is, a Tremere-ház vámpírklánná vált. A vérvarázslók Ceorisból (az ősi tremere Rendházból) kiindulva elterjedtek egész Európában, élőholt boszorkánymesterekké változtatva a tremere mágusokat (és szükség esetén más házak tagjait is).

Amikor a Tremere-ház átváltozására fény derült, az összes többi ház hadat üzent nekik. Közel egy évszázadon át tartott a titkos, ám elkeseredett háború, és végül pathhelyzet alakult ki. Egyesek szerint éppen ez a háború terelte el a figyelmet az Értelem Szövetségének felemelkedéséről.

IFJÚ AGYAROS

Tulajdonságok: Erő 3, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 3, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 2, Intelligencia 2, Felfogás 2

Képességek: Éberség 1, Helyismeret 3, Kézitusa 2, Közelharc 2, Lopakodás 2, Lőfegyverek 3, Megfélemlítés 2, Rászedés 2, Vezetés (Motorbiciklik) 2

Akaraterő: 5

Javasolt hatalmak: A vámpírok tűz „vérponttal” rendelkeznek; ebből körönként egyet használhatnak fel, és ezáltal a következőket érhetik el: egy ponttal megnövelhetik valamelyik testi Tulajdonságaikat, regenerálhatnak egy Egészség szintnyi sérülést (kivéve azokat, amelyeket tűz vagy napfény okozott), vagy egytől háromig terjedő extra cselekedetet nyerhetnek az adott körben anélkül, hogy meg kéne osztaniuk a kockatartalékaikat. Ezen felül a vámpírok két vagy három extra ponttal rendelkeznek az egyik testi Tulajdonságukban, két vagy három extra kockával a Megfélemlítés dobásaikban, vagy képesek egy kiszemelt áldozat szemébe nézve megkérdőjelezhetetlen parancsot adni neki. (Ezen erő használatához dobj Manipuláció + Megfélemlítésre a célpont Akaraterője, mint célszám ellen; az alany természetével ellenkező parancsok keresztülvételéhez négy vagy több siker szükséges.)

Megjegyzés: A vámpírok egytől háromig terjedő Egészség szintet veszítenek körönként (kritikus sebzésként), ha napfénynek vagy tűznek vannak kitéve (attól függően, milyen heves a tűz, vagy mekkora felületen éri őket a napfény). Ezen felül nappal aludniuk kell – de egy sikeres Akaraterő dobással (nyolcas nehézség) felkelhetnek egy kis időre. Ha egy mágus közvetlenül egy vámpírra kíván hatni, ahhoz az Élet és az Anyag szférára egyaránt szüksége lesz az élőhaltott testet fenntartó, Kvintesszenciával átitatott vér miatt.

ŐSI MANIPULÁTOR

Tulajdonságok: Erő 4, Ügyesség 3, Állóképesség 5, Karizma 4, Manipuláció 6, Megjelenés 4, Észlelés 5, Intelligencia 4, Felfogás 2

Képességek: Éberség 5, Humán tudományok 5, Irányítás 5, Kézitusa 3, Kifejezőkészség 3, Kitérés 3, Közelharc 4, Lopakodás 3, Megfélemlítés 4, Nyelvismeret 3+, Okkultizmus 5, Rászedés 5

Akaraterő: 9



Javasolt hatalmak: A vérpont-rendszer ugyanaz, mint az *ifjú agyarsónál*, csak éppen az *ős* 20-30 tartalékkal rendelkezik, és négy és hat közötti mennyiséget költhet el körönként. Ezen felül az *ősök* általában 15-20 pontnyi Szféra hatás előidézésére képesek (pontonként egy hatás); ezek használata egy-egy vérpontba kerül. A legtöbbjük szinte lehetetlen közvetlenül megtámadni; egy Akaraterő pont elköltése és egy sikeres Akaraterő dobás (nyolcas nehézséggel) után sikerenként egy körig lehet támadni az *öst*. Tudat Szférával lehet növelni a kockatartalékot ehhez a dobáshoz, de még így sem lehetséges teljesen blokkolni a hatását.

Megjegyzés: Az *ősök* háromtól ötig terjedő kockányi sebtűréssel rendelkeznek a tűzzel és a napfényvel szemben.

VÉRFAKASOK

A városokban ólálkodó vámpírokkal ellentétben a vérfarkasok a vadonokat részesítik előnyben. Az alakváltók vérengző fenevadak és olyan hatalommal rendelkeznek a szellemek felett, amihez még az álomszólók közül is csak kevesen érnek fel. Azt tudni róluk, hogy nagy erejű gócek körül szoktak összegyűlni, és ezeket utolsó lehetetlenségig elszántan védik. Számukra ezek a legszentebb területek.

A vérfarkasok három alakot képesek magukra öltetni: egy emberit, egy farkast, és a kettőnek egy félelmetes elegyét. Ha ebben a vadállati harcossal látják őket, az *alvók* előbb esztelen rettenetbe zuhannak, aztán később megpróbálják racionalizálni az eseményt. A mágusok ezt a jelenséget illetően két fő eszmei irányzatot alkottak: az egyik szerint a vérfarkasokban való hit olyan mélyen gyökerezik az *alvókban*, hogy azt már egyszerűen nem lehet kiirtani belőlük, a másik szerint a Paradoxon valamiképpen megvédi az *alvókat* attól, hogy közvetlenül szembe kelljen kerülniük ezekkel a lényekkel. Bármilyen legyen az igazság, a jelenség mindenképpen hatásos védelem.

A *felébredettek* közül szinte csak néhány álomszólónak és verbenának van esélye bármiféle békés kapcsolatteremtésre a vérfarkasokkal. Lehetséges, hogy ezeket a mágusokat rokoni kötelékek fűzik az alakváltókhoz – de azok még így sem engedik őket soha a gócaik közelébe. Ama kevés konkrétumok szerint, amiket eddig sikerült kideríteniük a mágusoknak, a vérfarkasok valamiféle kozmológiai jellegű háború részesei az egyensúly, a sztázis, a romlás és a természet között, olyan hatalmas szellemek szövevényes szervezeteinek szolgálatában, amelyről még a legszakképzettebb hermetikus sem merészelné álmodni.

FÖRRŐFEJŰ HARCOS

Tulajdonságok: Erő 4, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 2, Manipuláció 1, Megjelenés 3, Észlelés 2, Intelligencia 2, Felfogás 3

Képességek: Éberség 4, Irányítás 2, Kézitusa 4, Kitérés 4, Kozmológia 1, Közelharc 3, Lopakodás 3, Meditáció 1, Megfélemlítés 3, Okkultizmus 2, Rejtélyek 2, Túlélés 4

Akaraterő: 3

Javasolt hatalmak: Minden vérfarkas egy szintnyi sérülést regenerál körönként, vagy egy kritikust naponta. Emberi- vagy farkas alakban a fenti jellemzőket használnd, farkasemberként azonban kétszereszd meg az összes testi Tulajdonságot, a Megjelenést pedig csökkentsd nullára; a karmok ilyenkor Erő+1 szintnyi kritikust okoznak. A vérfarkasok átléphetnek a Közép-Umbrába, ha rendelkezésükre áll egy tükröző felület, amibe belenézhetnek; ekkor Akaraterőre kell dobniuk a helyi Mezszye ellen (a

Mezsgye Vihara nem akadályozza őket). Mindegyik harcos rendelkezik egy bizonyos mennyiségű „Harag” ponttal (általában öt és hét között), amelyek elköltésével újabb cselekedetekhez juthat a kockatartaléka megosztása nélkül – azonban legfeljebb csak annyi Harag pontot költhet el, amekkora az Ügyessége. Ezek a pontok stresszes helyzetekben regenerálódnak, így például akkor, ha a vérfarkast sértegetik, netán meg is sebesítik, vagy ha a játékos balsikert ér el egy fontos dobásán.

Ezen felül némelyik vérfarkas arra is képes, hogy minden körben automatikusan elsőként cselekedjen, hogy 50 láb távolságban minden technikai eszközt deaktiváljon, vagy hogy kiélejtse a karmait egy szilárd felszínen, és ezután Erő+2 sebést okozhasson velük. (A technika-deaktiválási képesség használatához a Mesélőnek vagy el kell költenie a vérfarkas egy Akaraterő pontját, vagy dobnia kell az Akaraterőjére a célzott technomágikus eszköz Arétéjével szemben).

Megjegyzés: Az ezüst fegyverekkel szemben a vérfarkasok semmiféle sebtűréssel nem rendelkeznek, és minden ezüst fegyver ütötte seb kritikusként minősül. Más sérüléseket viszont megpróbálhatnak semlegesíteni; **Az emberrest szétszaggatásának** (lásd 169. oldal) használatához a mágusnak az Élet és a Szellem szférákból egyaránt három pontra van szüksége a vérfarkasok félig hús-vér és félig szellem természete miatt. A vámpírokhoz hasonlóan a vérfarkasok is eszeveszett őrjöngésbe kezdenek, ha tőrésáthárukon túl hergelik (vagy éppen ijesztetik) őket.

IDŐSEBB SÁITÁN

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 2, Állóképesség 3, Karizma 3, Manipuláció 3, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 4, Felfogás 3

Képességek: Éberség 5, Etikett 3, Humán tudományok 2, Intuíció 3, Irányítás 5, Kézitusa 3, Kozmológia 4, Közelharc 3, Kitérés 3, Lopakodás 3, Meditáció 3, Megfélemlítés 3, Nyelvismeret 2, Rejtélyek 3, Tudatosság 4, Túlélés 4

Akaraterő: 6

Javasolt hatalmak: A *forrófejű harcos*hoz hasonló, bár a Theurge csak háromtól ötig terjedő Harag-tartalékkal rendelkezik. Ezen felül ha szellemekkel kapcsolatos dolgokra kerül a sor, akkor a sámán úgy kezelendő, mintha öt pontja lenne a Szellem Szférában. Rendelkezik még továbbá 10-15 pontnyi egyéb Szférával is, pontonként egy hatással – ezzel szimulálható a vérfarkasok más természetfeletti képességeit.

Megjegyzés: Fajtája egyik legvénebb tagjaként a Theurge-ok számos fétissel (lásd 152. oldal) és szellemi szövetséggel rendelkezik. Bármilyen szellemet magához szólíthat, amilyenre az adott helyzetben szüksége van (persze csak ésszerű határokon belül), a fétisei pedig olyan hatásokkal rendelkeznek, amelyekre a leggyakrabban van szüksége.

LIDÉRCEK

A legtöbb mágus lehetőség szerint kerüli a Nyughatatlanokkal való találkozást, mert nem szeretik az ilyen kellemetlen emlékeztetőket önnön halandóságukra. A legáltalánosabb feltételezések szerint a lidércek azért ragaszkodnak az életükhöz, mert haláluk időnek előtti beállta miatt nem zárhattak le számukra fontos ügyeket, ezért számos euthanatosz próbál segíteni ezeknek a lelkeknek, hogy megnyugodhassanak és továbbléphessenek. Az Üresek közül is keresik egyesek a lidércek társaságát, de általában csak a halál közelségének borzongató érzése miatt.

Még ennél is csekélyebb az olyan mágusok száma, akiknek szándékában állna átlépni az élőket a holtaktól elválasztó határt.

A halál ragaszkodik az övéihez, és a Sötét Umbrába merészkedő óvatlan mágusokat is könnyen magáévá teheti. A holtak földjét már megjárta euthanatoszok néha beszámolnak egy olyan viharról is, amely a világ alatt tombol, és azon is túl a rettenet egy kusza útvesztőkkel teli Tartományáról, amely számos veszélyt rejt magában. Nemrégiben a viharok már a világ egészét is átmosták, még bizonytalanabbá és veszélyessé téve az utazásokat és a látogatásokat.

A viharok nyomán a Nyughatatlanok is elvetemültebbé váltak. A lidércekkel beszélni, vagy az őket irányítani kívánó mágusok azt kell tapasztalják, hogy azok jóval ellenségesebbek és veszélyesebbek is, mint egykor. Az *üresek* között terjeng egy szóbeszéd egy olyan lidérről, aki a Káosz jelét viselte a homlokán, és aki a mágusokat hibáztatta a sötét vihar miatt – mielőtt megpróbálta volna megölni megidézőjét.

NETIRÉG ELHUNYTAK

Tulajdonságok: Erő 2 (csak a Sötét Umbrában), Ügyesség 2, Állóképesség 2, Karizma 3, Manipuláció 3, Megjelenés 3, Észlelés 3, Intelligencia 3, Felfogás 3

Képességek: Éberség 2, Etikett 2, Kézitusa 2, Kitérés 2, Kozmológia 2, Lopakodás 3, Megfélemlítés 3, Okkultizmus 3, Rászedés 2, Rejtélyek 2, Tudatosság 3

Akaraterő: 5

Javasolt hatalmak: A legtöbb lidérc 10 egészség szinttel rendelkezik és nem sújtják őket negatív módosítók a sérülések után. Ezenkívül csak szellem- vagy entropikus mágiával lehet ártani nekik, amikor testet öltenek a Földön, vagy ha egy mágus átlép a Sötét Umbrába. Mivel anyagatlanok, kedvük szerint átsétálhatnak bármilyen szilárd anyagon is. Látják az aurákat, érzeik természetfeletten élesek (a távoli zajokat is úgy hallják, mintha a közelükben lenne, majdnem teljes sötétségben is látnak), és azt is meg tudják állapítani az emberekről, hogy azok mennyire állnak közel a halálhoz.

Minden lidérc rendelkezik egy-két hasznos hatalommal. Beléphetnek az álmokba és átvehetik azok felett az irányítást (mintha 3-as szintű Tudat-hatás érvényesülne), testet ölhetnek a fizikai világban (a tényleges megszilárdulás egy Akaraterő pontra kerül körönként; enélkül csak jelenésként manifesztálódhatnak), telekinetikusan hathatnak a tárgyra és az emberekre is (hasonlóan az Erők Szférájának 3-as szintű, kinetikus energiára alapuló hatásaihoz), vagy zavarkeltő illúziókat teremthetnek (hideg pontok, láncsörgés, rovarrajok, véres írás a falakon).

Megjelenés: A lidércek általában úgy néznek ki, ahogy életükben is, csak éppen a haláluk okára utaló sebhelyekkel. A legtöbbjük azonban úgy néz ki, amilyennek mindig is szeretne volna látni magát; például egy öregember fiatalon és erősen jelenhet meg a halála után.

Megjegyzés: Egy Entrópia 3 / Szellem 3 varázslattal kritikus sebést lehet okozni nekik. A kritikus sérülések nélkül „megölt” lidérc visszatérhet, hogy kísértse kínzóját, azonban a kritikus sérüléssel „megölt” lidérc már soha nem tér vissza.

ÖREG LÉLEK

Tulajdonságok: Erő 3 (csak a Sötét Umbrában), Ügyesség 3, Állóképesség 4, Karizma 3, Manipuláció 4, Megjelenés 2, Észlelés 4, Intelligencia 4, Felfogás 3

Képességek: Éberség 4, Etikett 4, Humán tudományok 3, Irányítás 3, Kézitusa 4, Kitérés 3, Kozmológia 3, Közelharc 3, Megfélemlítés 5, Nyomozás 3, Okkultizmus 5, Rászedés 3, Rejtélyek 3, Tudatosság 3

Akaraterő: 8



Javasolt hatalmak: Ahogy a *nemrég elhunytaknál* is áll, továbbá az öreg szellemek képesek az emberek megszállására és érzelmi kontroll gyakorlására is, sokuk pedig gépezeteket is meg tud szállni, s így irányítani azokat (ez egy Akaraterő pontba kerül körönként). Egy részüknek még az is hatalmában áll, hogy teljesen és véglegesen megsemmisítsen bármit. Ha élőlények ellen irányul, az ilyen támadást kezeld úgy, mintha hat kockás Entrópia 4 / Élet 3 Hatás lenne. Az ilyen sérülés minden esetben kritikus és nincs ellene sebtűrés. Tárgyak esetében Entrópia 3 / Anyag 3 Hatásnak számít. Ha sikeres a támadás, a célpont egyszer és mindenkorra megsemmisül, akár személy, akár tárgy. Egyébként pedig öttől tízig terjedő Szféra ponttal (pontonként egy hatással) modellezheted a hatalmasabb lidércek egyéb képességeit.

Megjelenés: Az öreg lidércek már jó ideje léteznek; sokuk némileg aszottnak vagy rohadtnak látszik, az igazán ősiek pedig egyenesen csontvázszerűek. Némelyikük szellemi hatalmával rejti el zavaró külsejét mások elől, bár olykor egyenesen kiélvezi annak másokra gyakorolt hatását. A legtöbbjük azonban különféle maszkokat használ igazi arca elrejtésére. Gyakorta viselnek láncokat, kardokat, páncélokat és hasonló cicomákat. A Sötét Umbrában ezeket kezeld közönséges fegyverekként, mindössze annyi különbséggel, hogy ezek kritikus sebzést okoznak.

CSEREGYEREK

A tündérek még a mágia és a varázslat ősi módjaihoz egyre ellenségesebben viszonyuló világban is a hit és az álom erős bástyái. Talán az összes természetfeletti lény közül ők tartják a leginkább a kapcsolatot a Tradíciók mágusaival, és ők is viszonyulnak hozzájuk a legbarátságosabban. Elvégre mindketten azt szeretnék, ha a mágia visszatérne a világba, és ha a misztikus hiedelmek újra teret nyernének.

A cseregyerekek valamiképp, a maguk módján nagy kreativitásra és csodás tettekre tudják sarkallni az alvókat. Egyes mágusok úgy hiszik, hogy több koordináció és hatékonyabb tervezés esetén ez a taktika hatékony fegyvernek bizonyulhatna az Unió ellen a Kiteljesedés háborújában. Azok a tündérek, akiket eddig felkerestek ezzel az ötlettel, láthatólag jónak tartják az elképzelést, bár a szervezés hatékonyságán még van mit javítani.

Legendás elődekhez hasonlóan a cseregyerekek is Nyárudvarra és Téludvarra oszlanak. A nyárudvarbeliek a kreativitást és az álmokat ápolják az alvók körében, a Téludvarból valóak azonban ott ólálkodnak köztük, terrorizálják őket, és ellopják az álmaikat. Talán ez a kettősség a legnagyobb akadálya annak, hogy a cseregyerekek segítsenek visszahozni a mágiát a világba.

CSINTALAN GYERMEK

Tulajdonságok: Erő 1, Ügyesség 4, Állóképesség 2, Karizma 2, Manipuláció 4, Megjelenés 3, Észlelés 3, Intelligencia 2, Felfogás 3

Képességek: Éberség 2, Helyismeret 2, Kitérés 4, Lopakodás 4, Rászedés 4, Rejtélyek 3, Tudatosság 2

Akaraterő: 2

Javasolt hatalmak: A cseregyerekek valamiképpen elrejtik igaz természetüket az alvók elől; a tündérek számukra közönséges embereknek tűnnek. Még azok is, akik valahogy mégis átlátnak a szítán, később elfelejtik ezt a felfedezésüket. Egy tündér elbájolhat másokat, hogy azok olyanok láthassák őt, amilyen valójában, és hogy könnyebben hathasson rájuk további varázslataival. Láthatatlanná teheti magát vagy másokat, rövid távokat átrepülhet, mosómedvévé változhat (ha éppen nem látja senki), felveheti bárki másnak az alakját, akit már látott egyszer, és megzavarhat másokat (hat kockával dobhat a célpont

Akaratereje ellen, és ahány sikert ér el, annyi körig tarthatja zavarodottságban az illetőt).

Megjelenés: A csintalan gyermek a legtöbbek szemében rongyos farmert és koszos pólot viselő fiatal lánynak tűnik. Akik azonban látják az igazi külsejét, észrevehetik, hogy mosómedve-fülük és -farkuk van, szemüket pedig fekete „maszk” keresztezi.

Jegyzetek: A cseregyerekek érzékenyek a hideg vasra, és kritikus sebést szenvednek attól. Fantáziátlan, vagy a mágiának még a lehetőségét is tagadó emberek (mint például a technokraták) jelenléte is sérüléseket okozhat nekik, bár ez a Hatás inkább lassú, folyamatos elkoportatásként jelentkezik, semmint tényleges sebekként.

Mások elbájolásához a cseregyerek Akaraterejére kell dobni a célpont Akaraterejével szemben. Egy siker egy körig tartó hatást eredményez, két siker egy jelenetig, három vagy több egy napra. Az el nem bájoltak mágikus befolyásolásához a gyermeknek egy Akaraterő pontot is el kell költenie célpontokként.

NEITIES LOVAG

Tulajdonságok: Erő 4, Ügyesség 3, Állóképesség 4, Karizma 4, Manipuláció 2, Megjelenés 5, Észlelés 3, Intelligencia 3, Felfogás 3

Javasolt Képességek: Éberség 4, Etikett 4, Humán tudományok 3, Irányítás 4, Kézitusa 3, Kifejezőkészség (Romantikus Költészet) 3, Kitérés 4, Közelharc 4, Megfélemlítés 4, Tudatosság 2, Vezetés 3

Akaraterő: 4

Javasolt hatalmak: A lovag ugyanúgy leplezi el igaz természetét, ahogy a csintalan gyermek is. Ő is elbájolhat másokat (hogy azok láthassák őt), és ugyanúgy feledteti is velük az élményt. Továbbá, ha feldühítik, mindazon jelenlévőknek Akaraterő-próbát kell dobniuk (8-as célszámra), akik ellene akarnak cselekedni, vagy meg akarják támadni, mert sikertelenség esetén a lovag elemi haragja meghunyászkodásra kényszeríti őket. Elkölthet egy Akaraterő pontot is, hogy egy jelenet erejéig megnövelje haragja intenzitását kilencesre emelve ezzel a nehézséget, és egy Akaraterő pont elköltésére kényszerítve az ellenségeit, mielőtt azok egyáltalán dobhatnának az Akaraterejükre. A lovag elemi csapást is mérhet az ellenségeire (Erők 3, öt kocka), vagy megtagadhatatlan parancsokat osztogathat (Tudat 2, öt kocka – de csak jelenetként egyszer bárki ellen). Mindezekon kívül még szörnyűséges átkot is mondhat ellenségeire (történetként egyszer; hatások a Mesélő belátására bízva).

Megjelenés: A közönséges alvók szemében a lovag vonzó (Megjelenés 3), jólöltözött fiatalembernek tűnik. Az elbájoltak magas, rettenetes, emberfelettien szép és fenséges lénynek látják. Lehetetlenül finom vonásai vannak, és egy hihetetlenül mesterien kidolgozott varázskardja.

VADÁSZOK

A mágusoknak nem csak természetfeletti ellenségekkel kell szembenéniük. A Sötétség Világa sok titkot rejteget, és mindig vannak olyanok, akik vagy fényt derítenének ezekre, vagy még mélyebbre ásnaik őket. Egyesek pedig egyszerűen csak meg akarják bosszulni az emberiség ellen elkövetett bűnöket.

A legtöbb ember úgy hiszi, hogy az Inkvizíció régen megszűnt, és hogy az utolsó bevetésük 1834-ben zajlott le. A mágusok azonban tudják az igazságot: az Inkvizíció továbbra is aktívan üldözi mindazokat, akik „Az Ördög Művészetét” gyakorolják. A Leopold Társaság, ahogy manapság nevezik őket,

olyan nagy titokban tartja aktivitását, hogy még a pápa sem tud a létezésükről.

Nemrégiben az ausztriai Ingrid Bauert – akit a háta mögött „Az Eredeti Vasszűz” néven emlegetnek – nevezték ki főinkvizítornak. Első rendeletével számos olyan halálos kínzószerszám használatának tilalmát szüntette meg, amelyeket elődje izléstelennek tartott. A Társaság pedig igencsak előszeretettel használja ezen eszközöket Isten nevében minden elfogott mágussal szemben.

A Technokrácia alkalmasint kormányzati ügynökségeket fordít a Valóság Deviánsai, és különösen azok ellen, akik súlyos ámulást vagy egyéb bűnt követtek el (vagy akiknek a nyakába hatalommal, az ügynökök azért gondoskodhatnak róla, hogy bizonyos információmorzsák „jó kezekbe” kerüljenek. A legtöbb tradíciós mágus általában technokrata befolyás nélkül is belekeveredik valamiképp jogilag kétesnek tekinthető ügyletekbe, mint például drogkereskedelem, betöréses behatolás, emberrablás, gyilkosság és talán még rosszabbak is. Gyakran lépik át az államhatárokat, és így az FBI hatáskörébe kerülnek.

Egyesek az Amerikai Nemzetbiztonsági Hivatal berkeiben már régóta gyanakodtak egy olyan külső testület befolyására, amely egyetlen kormányhoz sem kötődik – és Bryant Shields ezredes a vezére annak a titkos egységnek, amelynek egyetlen célja az ilyen kettős ügynökök felkutatása és kiiktatása. A szervezet pedig a Technokrácia, és ha Bryant csak egy olyan ügynököt is talál, aki beszélni kezd, rendelkezésére fognak állni a szükséges anyagok ahhoz, hogy megkezdje számos kormányzati ügynökség tisztogatását.

Az Arkánum egy olyan titkos társaság, amely a természetfeletti lények és jelenségek megfigyelése és vizsgálata mellett kötelezte el magát; az *alvók* legnagyobb okkultista szakértőinek némelyike is közéjük tartozik. Az élet minden területéről szerveznek be tagokat – egyeseket kutatási területük miatt, másokat személyes tapasztalataik és megfelelő képzettségük miatt. Az Arkánum 300 akadémikusa és felderítője a viktoriánus korszak óta járja a világ legkülönösebb, legtávolabbi sarkait is, hogy megtudjanak a láthatatlanról és az ismeretlenről mindent, amit csak lehet.

Az Arkánum tud a Tradíciók és a Technokrácia létezéséről, és van némi fogalma a Kiteljesedés háborújáról is. Legtöbbjük különösen egoista bűbajosnak tekinti a mágusokat; sokuk maga is zugmágiát űz, és jól is képzett annak elméletében és gyakorlatában. Azt azonban még közülük is csak kevesen tudják, hogy a felébredettek alapjaiban változtatják meg a valóságot.

ARKÁNUTI TUDÓS

Tulajdonságok: Erő 2, Ügyesség 2, Állóképesség 2, Karizma 3, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 4, Intelligencia 4, Felfogás 3

Képességek: Éberség 3, Etikett 2, Humán tudományok 4, Irányítás 2, Kitérés 3, Kutatás 4, Lopakodás 3, Lőfegyverek 3, Nyelvismeret 3, Nyomozás 4, Okkultizmus 4, Számítógép 2, Természettudományok 2, Vezetés 2

Akaraterő: 5

Megjelenés: A tudós késő harmincas éveiben jár és konzervatívan öltözködik. Tweed öltönyei általában kissé elűntek a tömegektől, azonban mégis van némi tehetsége az elvegyüléshez.

Jegyzetek: A tudós igénybe veheti az Arkánum támogatását, ha bajba kerül. Ez a támogatás jelenthet készpénzt, utaztatást és menedékházat használatát is, de nem menti ki a bajból az utolsó pillanatokban.

EGY ÚJ FAJ?

Nemrégiben néhány új pletyka kapott szárnyra soha nem látott hatalmakkal rendelkező emberekről, akik besegítettek a nefandusok elleni támadásokba, de aztán a munka végeztével el is tűntek, ahogy jöttek. Egy-két olyan eset is előfordult, amikor ezek a vadászok közvetlenül támadtak meg mágusokat.

Mi több, úgy tűnik, hogy a támadásaik kizárólag azok ellen irányulnak, akiknek a cselekedetei közvetlenül ártanak az alvóknak, vagy veszélyeztetik őket. Egy alkalommal például meggyilkoltak egy kultistát, akiről csak később derült ki, hogy rabszolga-ügyletekkel is foglalkozott. Hogy ezek a vadászok hogyan választják meg a célpontjaikat, azt nem tudni, de számos mágus próbál kapcsolatba lépni velük, hogy kiderítse. Akárhik is legyenek ezek az emberek, az továbbra is rejtély, hogy milyen erőket képviselnek.

FELRUHÁZOTT VADÁSZ

Tulajdonságok: Erő 3, Ügyesség 3, Állóképesség 3, Karizma 2, Manipuláció 2, Megjelenés 2, Észlelés 3, Intelligencia 2, Felfogás 2

Képességek: Éberség 3, Helyismeret 2, Kézitusa 3, Kitérés 3, Közelharc 3, Lopakodás 2, Lőfegyverek 3, Megfélemlítés 2, Okkultizmus 3, Technológia 2, Vezetés 1

Akaraterő: 7

Javasolt hatalmak: A felruházott vadász immúnis mindenféle tudat- vagy érzékbefolyásoló hatalomra. A tetteinek,

gondolatainak, vagy érzékeléseinek kontrollálására irányuló varázslatok automatikusan kudarcot vallanak. Felismeri a vámpírokat, vérfarkasokat és tündéretet, ha látja őket, és sokuk észreveszi a lidérceket is. Feltöltheti továbbá a fegyverét misztikus energiával is, két kockával növelve meg ily módon annak sebességét. Bármilyen természetfeletti lény ha elmenekül előle, azt egy Akaraterő pont elköltésével a rejtekhelyéig követheti. Három Akaraterő pontért egy érintéssel bárkin megtörheti a természetfeletti tudatkontrollt és visszaadhatja az illetőnek a szabad akaratát – de ezt az erőt csak egyszer alkalmazhatja történetenként.

Megjelenés: A vadász egészen addig teljesen hétköznapiak tűnik, amíg meg nem pillantja prédáját. Amint az feltűnik, a vadász baseballütője (vagy hasonló fegyvere) olyan fénnel ragyog fel, amit csak más természetfeletti lények látnak, a szemeiben pedig bensőjében égő elszántság lángjai lobbannak fel. Annyi fegyvert hord magánál, amennyit csak képes elrejteni.

Megjegyzés: A vadásznak nem áll szándékában megölni minden természetfeletti lényt, akivel csak találkozik. Először is megpróbálja kideríteni, hogy a szörnyeteg veszélyes-e az emberiségre; ha igen, akkor lecsap, ha meg nem, akkor békén hagyja és továbbáll. Ha tudomására jut, hogy egy különösen veszélyes szörnyetegnek ellenségei is vannak, akkor az sem kizárt, hogy felkeresi azokat, és felajánlja nekik a segítségét. De természetesen nem mindegyik vadász ilyen jóindulatú... elég sok az olyan is, akik szívvest-örömet megölnének bármit, ami mágiától büzlök.



S. H. Lee



S. H.