

Bestiárium



Megszállott

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K-E

Sebesség: változó (SZ)

Támadás/kör: használt fegyver szerint

Kezdeményező érték: lásd a leírásban

Támadó érték: lásd a leírásban

Védő Érték: lásd a leírásban

Célzó Érték: lásd a leírásban

Sebzés: használt fegyver szerint

Életerő pontok: lásd a leírásban

Fájdalomtűrés pontok: lásd a leírásban

Asztrál ME: lásd a leírásban (speciális)

Mentál ME: 12 (speciális)

Méregellenállás: lásd a leírásban

Pszí: lásd a leírásban

Intelligencia: alacsony-kimagasló

Max. Mp.: lásd a leírásban

Jellem: változó

Max. Tp: változó

A megszállott olyan lény, mely valamikor a magáévá tett egy elképzelést, világnézetet vagy célt, és azóta csökönyösen, rendíthetetlenül kitart mellette. Persze, sok olyan ember van, akiről ez elmondható, ám a megszállott ragaszkodása a szokásosnál mérhetetlenül erősebb. Nála a vágy tárgya - az egyszerűség kedvéért nevezzük a továbbiakban célnak - minden más természetes szükségleténél fontosabb: képes napokon keresztül étlen-szomjan vándorolni, ha úgy érzi, hogy ezáltal közelebb kerülhet hozzá.

Egyfajta örületről beszélhetünk tehát.

A cél eredetileg lehetett valami ésszerű, elfogadható dolog, de meglehet, hogy olyan szenvedélyről van szó, amely már kezdetben is irracionális volt; csak érzelmeken keresztül felfogható és elfogadható - netán még úgy sem (lásd a jellemző megszállottak ismertetését).

A megszállott - bár testi és lelki jellemzői akár erre is engedhetnének következtetni - nem élőhalott. Olyan, embernek már nemigen nevezhető élőlény, aki gondolat- és érzelmvilágát egy bizonyos törekvés köré koncentrált, s tudatalatti, mentális képességei segítségével testét is ennek érdekében módosította. Ezeket a lényeket tulajdonság-értékeik szempontjából úgy érdemes kezelni, mintha NJK-k volnának; ezért nincsenek fent meghatározva harci és mágikus tulajdonságaik. Nem létezik két egyforma megszállott, sőt, hasonlóságokat is csak elvétve találhatunk közöttük. Mégis van néhány dolog, amiben mindnyájan megegyeznek:

- Minden megszállott akaratereje, ha választott céljáról van szó, 22-nek (tehát emberfeletlinek) tekinthető. Ebből is kitűnik, hogy a szerencsétleneket gyakorlatilag lehetetlen meggyőzni afelől, hogy hagyjanak fel értelmetlen sóvárgásukkal.

- A megszállottak intelligenciája ezzel szemben - hacsak céljuk nincs



kapcsolatban valamiféle tudományos tevékenységgel, vagy általában a tudás megszerzésével (mint például az alább ismertetésre kerülő örült tudós esetében) - fokozatos átalakulásuk során folyamatosan és nagy mértékben csökken. Ha - tegyük fel - egy megszállott varázsló nagyon szereti a macskákat, s egy idő múlva már csak a macskáknak él, mi több, nem is tud élni nélkülük, már nincs túlságosan nagy szüksége az eszére, korábbi tudására. Következésképpen, intelligencia terén szükségszerűen közelíteni fog kis kedvencei felé. Elméje egy idő múlva oly mértékben leegyszerűsödik, hogy nem lesz képes sem varázsolni, sem pszi-képességeit alkalmazni.

- A megszállottat szép szóval vagy fizikai fájdalommal lehetetlen rávenni arra, hogy felejtse el célját - még mágia segítségével is rendkívül nehéz. Akaraterejükénél fogva a megszállottak tudatalatti mentális ellenállása 12. Azokban a ritka esetekben, ha valamelyik képes még pszi-pajzsot is építeni tudata köré, ez az érték tovább növekszik. Asztrális ellenállásuk asztrál értéküktől függ, ami bármekkora lehet. Ha egy mágiahasználó varázslat segítségével manipulálni próbálná egy megszállott érzelmvilágát, ezen a két akadályon kívül még egy továbbival is számolnia kell, mely ezeknél ráadásul sokkalta erősebb. E torz lények ugyanis képesek automatikusan leküzdeni minden olyan mágikus hatást, amelyről úgy érzik, akadályozza őket céljuk elérésében. Sajnos, a megszállottak többnyire igen paranoid lények, mindig és mindenkiről azt feltételezik, hogy keresztbe akar tenni nekik, következésképp vajmi kevés mágia van, ami komolyan hathatna rájuk. Ez a jelenség szabályokra lefordítva a következőképpen fest: Minden esetben, ha egy megszállottra mágiával próbálnak hatni, a mesélőnek el kell döntenie (a körülményeket és a mágia típusát figyelembe véve), hogy NJK-ja hátráltatónak érzi-e a varázslatot. Ha igen, a megszállott alap mágiaellenállását 50-nek tekinthetjük; minden más esetben az értékekből következő szokásos TME-vel kell számolni. Ez a speciális mágiaellenállás a különböző bélyegek ellen is hat. A megszállott minden esetben ellenáll, ha barátságot vagy más érzelmet keltő varázslatot használnak ellene. Itt kell szólnunk a megszállottak egy igen érdekes és számukra nagyon kellemetlen tulajdonságáról.

Ha az igen magas ME ellenére sikerülne mágiával hatni egy ilyen egyedre, és a fellépő hatás valóban

konfliktust teremt céljával (például a továbbiakban gyűlölnie kéne azt), a megszállott teljesen elveszti az esztét, megzavarodik. Intelligenciája ezentúl minden esetben 1, s a szervezete is felmondja a szolgálatot - a szerencsétlen legkésőbb néhány napon belül meghal. Hogy a halál tényén túl ez milyen hatással lesz az áldozat lelkére, teljesen kiszámíthatatlan. Az viszont majdnem biztosra vehető, hogy szelleme nem lel nyugalmat, s visszajár (többek között azért, hogy végezzen azokkal, akik halálát okozták). Játék során leginkább Hekatorként (Kóbor Lélek) kezelhető.

Minden megszállott eredendően ember (volt)! Csak az emberi lélek képes olyan erejű vágyódást érezni, ami ehhez az állapothoz vezethet. Alacsonyabb rendű fajok erre alkalmatlanok, magasabb rendűek pedig uralni képesek vágyaikat.

Minden emberi érzelem és vágyakozás eltorzulhat úgy, hogy megszállottsághoz vezessen. A közönséges örületeken túl - mint például egy tárgy utáni vágyódás, vagy a pénz és a drágakövek utáni sóvárgás - léteznek valódi furcsaságok is. Akad, aki feltétlenül a Holdra szeretne utazni (természetesen nem mindegy az sem, hogy a kékre vagy a vörösre!), netán repülni akar, mint a madarak - az efféle rögeszméhez ragaszkodó megszállottak általában nem túl hosszú életűek. Akár az üldözési mánia is elfajulhat ilyen mértékben. A megszállottság kialakulásának okát a legnagyobb tudósok is csak találgatni tudják. Lunaris, Doran egy gondolkodója ekképp vélekedett:

...Mindezek alapján leszögezhetjük tehát, hogy a fentiekben taglalt jelenség kialakulásának legvalószínűbb menete a következő: az eredendően is labilis lelkivilágú, alapvetően vágyódó típusú alany elméje valamely súlyos, traumatikus hatás következtében végérvényesen elborul, s ez bonyolult asztrális és mentális folyamatokon keresztül (melyekkel további értekezéseimben foglalkozom) gyors ütemben a megszállottság néven közismert állapothoz vezet.

A jelenség mindenestre rendkívül ritka: ezer örült közül talán egy válik valódi megszállottá, s ezek csak a legritkább esetekben

érik meg betegségük első évfordulóját. Gyakran már viszonylag beszámítható korokban is kivetik őket a társadalmak. Nem ritka az sem, hogy lelki és fizikai módszerekkel igyekeznek őket jobb belátásra bírni - az eljárások következtében többnyire nem csupán rögeszméjük, de földi pályafutásuk is véget ér. Különösen bevett szokás ez Shadonban, ahol Domvik egyháza lép fel ezen istentelen lények meggyógyítása érdekében. A sötét birodalmak meg sem próbálják őket észre téríteni, elvből végeznek az ilyen alacsonyabb rendű, szárnalmas emberroncsokkal. Természetesen az üldözés nem kifejezetten a megszállottakra irányul; a kegyetlen szokások minden örülte egyaránt vonatkoznak.

Érdemes foglalkozni a megszállottak halálával is. Ha ugyanis egy ilyen sóvárgó életet derékba tör a halál, a lélek nem mindig találja meg a nyugalomát: gyakran Yneven marad és továbbra is kísért, mindegyre vágya után járva. A megszállottak többsége kóbor lélekként (lásd M.A.G.U.S. 398. oldal) folytatja pályafutását.

Ha netán sikerül elkerülniük az erőszakos halált, a megszállottak akár valószínűtlenül hosszú ideig is élhetnek. Testalkatuk, csontozatuk, végtagjaik - valami különös mutáció folytán - úgy alakulnak, hogy a lehető legjobban idomuljanak céljaikhoz, s eképpen növekszik élettartamuk is. Természetesen korlátlanul hosszan ők sem élnek; a legidősebb ismert megszállott 300 év körüli volt.

Végezetül nézzünk két tipikus megszállottat. A mesélő ezeken jól megfigyelheti e lények legfontosabb jellemzőit, és maga is létrehozhat saját igényeinek megfelelő megszállottakat. Egy dologra feltétlenül figyelmeztetni szeretném játékvezető társaimat: ezek a teremtmények akkor igazán érdekesek, ha csak nagyon ritkán, megfelelő (démoni) hangulatú játékokban vetjük be őket! És még valami: teljesen valószínűtlen, hogy egy közösségen belül két megszállott is megéljen.

Kialakulásuk körülményességén túl ellene szól az is, hogy jellemzőikből fakadóan igen hamar konfliktusba kerülnek egymással, melyből minden esetben csak egy kerülhet ki élve (netán egy sem).

1. Az elkárhozott tolvaj

A tolvaj gyermekora óta eped egy bizonyos nyaklánc után. Hogy miért, tán már maga sem tudja. Utolsó emlék lenne valakitől, vagy éppenséggel egy (rég halott) szeretnének akar vele kedveskedni. Nem nyugszik, míg nem sikerül megszereznie a nyakéket. Hogy létezik-e egyáltalán még az ékszer, vagy már rég megsemmisült, az ő szempontjából nem sokat számít. A kereséssel töltött évek során egy kissé megzavarodott látása: gyakran előfordul, hogy teljesen más tárgyakat összetéveszt az ékszerrel. Ezért emel el egy csomó olyan dolgot, amihez semmi köze sincs; minden tárgyban az ő imádott nyakláncát látja. Az általa látogatott városka lakói még sosem látták. Mindig az éj leple alatt érkezik, kerüli a feltűnést. Az emberek veszélyes és utálatos lények a számára. De nem csupán ezért rejtőzik előlük. A tolvaj ugyanis teljes mértékben tisztában van azzal, mit jelentene számára, ha lelepleznék, ezért minden pillanatban ugrásra kész. A legtöbb ember egyébként is halálra rémülten menekül, ha meglátja őt, ám ha valamelyiknek nem jutna az eszébe - nem okoz túl nagy gondot elharapni a nyakát.

A tolvaj ránézésre is végtelenül ocsmány kis szörnyeteg. Mivel az éjszaka teremtménye, bőre tökéletesen terepszínű: sötétszürke, fekete foltokkal. Hatalmas, az emberinél jóval nagyobb szemével kitűnően lát a sötétben; éles hallását és ragadozókéhoz hasonló szaglását közönséges élőlény nem képes kijátszani. Hetven hosszú év nyomja a vállát, s ez meg is látszik rajta: arca ráncos, pár megmaradt fog feketéllik cserepes szájában. Egyébként sem lenne túl magas, de állandó kúszástól, görnyedéstől és rejtőzéstől púpos háta miatt még alacsonyabbnak tűnik. Ha valaki az éji árnyak között meglátná, könnyen összetéveszthetné őt egy púpos gyerekkel. És mégis, ha drága nyakláncát akarja megtalálni, a tolvaj meghazudtolja szárnalmas külsejét. Sebesebben mozog az egészséges, fiatal embereknél, zajtalanul oson végig az üres utcákon, és hihetetlenül ügyesen mászik fel akár a sima házfalakra is. Ujjai hosszúak és fürgék. Ha meglát valamit, melyet valami különös oknál

fogva a nyakláncának vél, nekiiramodik, és pillanatok múlva már bottal üthetik a tárgy (mondjuk egy egyszerű borotvakés) nyomát. Beszélni már rég elfelejtett. Szókincese jóformán egyenlő a nullával - egy-két fontos szótól (mint például „szép nyaklánc”) eltekintve nem képes kommunikálni. De ki is akarna szóba állni vele?

2. Az örült tudós

Zénóm mester valamikor egészen normális kutató volt. Alkímiai ismereteit senki sem tudta felülmúlni, amin nem is lehet csodálkozni, mivel egész életében mással sem foglalkozott, mint a Bölcsék Köve, az Életszérum, vagy a Mindentoldó Sav kidolgozásával. Hogy mire ment vele? Ezt senkinek sem hajlandó elárulni, de kollégái feltételezik, hogy bepillantást nyert a világ örök, nagy titkaiba. Sajnos még tanítványait sem volt hajlandó beavatni eredményeibe, aki pedig akarata ellenére igyekezett kitudni titkait, megismerkedett kiváló méregkeverési képességeivel. A tudós emlékezete tökéletes. Minden szóra, minden apró mozdulatra emlékszik, és számtalan anyag előállításának titkát ismeri. Szellemileg tehát helyzete magaslatán áll, de teste és egészsége megsínylette a szakadatlan kísérletezést, a folytonos bezártságot. Egy nagy, civilizált tartományi város közepén lakik egy tekintélyes toronyban, ennek pincéjében végzi munkáját. Rengeteg ember fordul hozzá, bölcsességét és élettapasztalatát hívva segítségül. A tudós hiúságának hízeleg sok látogatója, de mégsem okoznak igazi örömet neki. Az egyetlen dolog, ami még jelent számára valamit, a vegytan. Igazi célját nem sejti senki: az Élet Szikráját keresi, hogy halhatatlanná váljon, s ezáltal legyen elég ideje megismerni az egész világot. Sok ellensége van, de nem fél tőlük - tökéletesen meg

tudja védeni magát, és egyébként is, túl erős szövetségeseket tudhat maga mögött ahhoz, hogy ártani lehessen neki. Testén - mint a tolvajén is - alaposan nyomot hagyott az idő; pedig hány kotyvalékot főzött, hogy úgy-ahogy karban tartsa! Bőre megsárgult, elaszott, karja és lába gyenge. Ha egyedül ezekre lenne utalva, egy lépést sem tudna tenni, egy poharat sem tudna szájához emelni. Szolgálói segítik és támogatják őt naphosszat; nélkülük nem sokat érne. Nagy ritkán a száz-kétszáz év távlatából visszaréved régi életére - tanoncéveire, fiatalságára -, és szörnyülködve gondol hajdani tehetségtelenségére. De a halál egyre közeledik. Tudja, ha nem igyekszik, őt is utoléri, és akkor elpusztul minden eredménye, egész életműve. Ennek nem szabad megtörténnie! Rögeszméje az elixír megtalálása, és titkai megőrzése - minden áron.

1994.04.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin I.évf./3.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely