

## Szettita Varázshasználat

Szet Követőinek nincsen szüksége hosszú történelem órákhoz, vagy elvont teóriákhoz, hogy tudják honnan származik a varázsserejük. Istenüktől, Szet-től származik. Mágiájukat arra használják, hogy megtegyék amit Szet követel, függőséget, csábítást és degradációt okozva a világnak. Szet a követői számára alkotta meg rítusait. Kell ennél több?

Érdektelenségük ellenére, amit mágiájuk eredetével és működésével kapcsolatban mutatnak, a Szettiták hosszú és érdekes történetekkel rendelkeznek Istenüktől származó varázsserejükről. A gyakorlatban a praktikáik hasonlítanak a régmúlt nekromantikus rítusaira, vagy a Thaumaturgia bárdolatlan formáira, de egyikkel sem azonos. A Szettita Varázshasználat egyedülálló. Ahhoz, hogy megértsük működését, vessünk egy pillantást Szet-re és szerepére az egyiptomi mitológiában.

### Szet és Ozirisz mítosza

Szetet az Élet Princiúmának legnagyobb megsértőjeként tartja számon az egyiptomi mitológia, ellentétben Oziriszsel akit az istenek királyaként és a Nílus által megtestesített termékenység szimbólumaként ábrázolnak. Az egyiptomi társadalom jóléte és gazdagsága erősen függött a Nílus ár-ápany működésétől és a folyamat központi alakja. Midőn az irigy Szet megtámadta és feldarabolta testvérét Oziriszt, a Nílus majdnem teljesen kiszáradt és ezzel éhínséget hozott Egyiptom földjére. Ozirisz fia, Hórusz, elpusztította Szet-et ezzel lehetővé téve Ízisznek, Ozirisz feleségének aki egyben a két isten testvére is, hogy megkeresse férje tetemének szétszóródott darabjait. Tettei visszaállították a földek termőképességét, ám Ozirisz testét nem sikerült hibátlanul feltámasztani: fallosza, amit egy hal evett meg, eltűnt, ezáltal már nem díszelgetett a férfi termékenység isten képében. Miután régi szerepét immáron nem tudta ellátni, Ozirisz az Alvilág ura lett. Mint a legendás Nyugati Földek ura, amik az egyiptomi gondolkodásban az élet utáni élet helyszínei voltak, Ozirisz a halottak lelke fölött uralkodott. Esszenciájának egy részét átadta Egyiptom fáraóinak, akik ezáltal felmagasztosultak és átvették szerepét mint a termékenység istene.

Nem Ozirisz volt azonban az egyetlen, akinek a halálával szerepcseré is történt. Szet a sötétségben lelte magát, ahol örökkön át tartó bosszút esküdt Ozirisz ellen. Álcát öltve beosont Ozirisz új birodalmába, hogy találjon valami információt ami segíthet neki folytatni háborúját testvére ellen. Két fronton kellett vívnia a háborút: Ozirisz jelenlegi és korábbi birodalmi ellen. Úgy döntött, hogy az élők földjét benépesíti saját, élőhalott leszármazottjaival, hogy ők folytassák a harcot minden ellen ami élő és energiával teli. Ezen felül megtanította követőinek, hogy miként lopjanak energiát a Nyugati Földek lakóitól, ezáltal változtatva Ozirisz ígéreteit az örök életről hazugsággá.

A Szettiták között léteznek olyanok is, akik tisztában vannak más vallási mitológiákkal és úgy vélik, hogy más népek hitvilágában is van megfelelője Ozirisz és Szet küzdelmének. Egy Minnesota-ban létező Szettita közösség akik neonáci elemek közül válogatják követőiket, skandináv mitológia alapján használja varázstudományát, megfélemltetve Loki-t Szetnek mivel Loki is megölte testvérét Baldur-t.

### A Nyugati Földek fosztogatása

Az ősi Egyiptom mágiája javarészt a túlvilági életre való felkészülés körül mozgott. Az egyszerű földi élet Egyiptomban csupán előjátéknak számított a Nyugati Földeken eltöltendő örökléthez, ahol a lélek egy örökkévalóságon keresztül kényelem, pompa és élvezetek részese lesz, amennyiben gondoskodtak a holttestének a megfelelő temetéséről és mumifikálásáról a **Nappali Eljövétel Könyvének** (manapság minden jól felszerelt könyvesbolt polcain megtalálható a mű Az Egyiptomi Holtak Könyve címmel) írásai szerint. A tehetős egyiptomiak - különösen a fáraók - életük és vagyonuk nagy részét arra használták fel, hogy méltó sírboltot emeljenek maguknak. Temetkezési kamráikat mindennel feltöltötték amire a túlvilágon szükségük lehet: ékszerek, bútorok, illatszerek, ruhák és egyéb luxuscikkek álltak hegyekben a sírkamrán belül. Későbbi korokban apró szobrokat is tettek a holttest mellé, ezeket *ushtabi*-nak hívták és azokat a szolgálókat szimbolizálták, akik a túlvilágon segítik majd az elhunytat egy örökkévalóságon át. Mindazok a tárgyak amiket a sírkamrákban találtak a régészek - a szarkofágok, a halotti maszkok, a kanopusz edények stb. - szükségesek voltak a Nyugati Földekre történő sikeres utazáshoz.

Szet mágiája Ozirisz mágiájának szentségtelen kiforgatásával működik. Szet megírta saját könyvét az **Esti Eljövétel Könyvét** ami a saját tanításait tartalmazza és megtanítja követőinek, hogy miként csapolják meg a Nyugati Földek lelkeinek az energiáit. Ahhoz, hogy ezt megtegyék, keresniük kell egy frissen elhalálozott egyént, akit a **Nappali Eljövétel Könyvének** tanításai szerint hantoltak el. Következő lépés gyanánt exhumálni kell a holttestet és minden vagyontárgyat és kanopusz edényt amit a holttesttel együtt eltemettek, majd ezeket a Szettita rejtékhelyére kell szállítani. A holttestet ezután egy külön helyiségben kifeszítik a helyiség közepére és a négy kanopusz edényt a nekik szánt helyek ellentettjére helyezik el.

**Az Esti Eljövétel Könyve** úgy tartja, hogy a megszenstelenített múmia lelke, amely a rituálé előtt kényelmesen és kiegyensúlyozottan létezett Ozirisz birodalmában, innentől kezdve végtelen kínoknak lesz a részese. Állapotuk félelmet idéz társaik lelkébe és emlékezteti Oziriszt, hogy nem mindenható.

A varázsló, aki ezzel a rituáléval kedveskedik istenének, kézzelfogható előnyhöz jut. Addig amíg a megszenstelenített múmia háborítatlanul marad új sírboltjában, a varázsló misztikus energiákat tud csapolni belőle, amivel támogatja varázstudományát. Ősi Szettiták elszántan védelmezik azokat a sírhelyeket ahol egy ilyen múmiát tartanak. Az irányzat modern beavatottjai nagy kihívás elé néznek amikor maguk is kutatnak felhasználható holttest után: a vallás amit Set mágiája megcsúfol már nem létezik. Az eredeti múmiák már mind valamelyik múzeum üveglapjai alatt fekszenek, ahol feltűnő volna a hiányuk, vagy pedig ez egyiptomi homok rejti őket mind az egyiptológusok, mind a Szettiták elől. Néhány idősebb Szettita szoros kapcsolatot tart fenn az egyiptomi kulturális minisztériummal, így azonnal tudomást szereznek róla, hogyha valahol találnak egy múmiát és meglephetik vele kedvenc Újszülöttjüket, mindenesetre az ilyen esetek hihetetlen mértékű ritkasága arra kényszeríti őket, hogy modern változatokat szerezzenek be.

A legtöbb Szettita úgy véli, hogy azok a halandók akik végső nyughelyüket ellátják minden pompával amit az életben éltek, azonnal a Nyugati Földekre távoznak haláluk után, függetlenül az alany vallási hovatartozásától. Bár nem annyira kifinomult az ilyen holttest mint azok, amelyeket a **Nappali Eljövétel Könyvének** útmutatása szerint temettek el, minden további nélkül felhasználható a Szettita Varázshasználat fókuszaként. Azok a Szettiták, akik mágikus hatalomra vágyanak, gyakran kutatnak nemrég elhunyt gazdag emberek után, akiknek a sírját esetlegesen megéri kirabolni. Kripták, síremlékek és eltemetett vagyontárgyak után kutatnak. Egy jólétben elhunyt texas-i, aki végrendeletében úgy rendelkezett, hogy a Ferrari-jában temessék el, igen erőteljes mágikus forrás lehet Szettita sírbróla számára. A hivalkodó önméltóság bizonyítékait nem fontos a temetkezés helyszínén megtalálni: azok az emberek akik nagyságuk elismertetése érdekében például iskolákat, múzeumokat, vagy könyvtárakat alapítottak életükben, szintén nagyon könnyen a Nyugati Földekre juthatnak.

Egy nemrég alapított kaliforniai cég, például jó pénzért egyiptomi stílusban temeti el a holttestet, amennyiben a hozzátartozóknak ez volna az igénye. Miután a holttestet ősi mumifikációs és modern mélyfagyasztási eljárásokkal konzerválják, az elhunytat egy piramis alakú kripta mélyén helyezik el szarkofágjában, arcán színarany halotti maszkkal. A vállalat marketingjének célközönségét státusz megszállottak és New Age rajongók teszik ki. Mondani sem kell, hogy a vállalat főbb részvényesei mind Szet Követői közül kerülnek ki és a holttestek nem sokáig maradnak piramis szerű sírjukban.

Az Őreg Kaszással való találkozás elkerülésére tett más modern próbálkozások is a Szettita varázslók malmára hajtják a vizet. A különböző mélyfagyasztott tetemek lelkeinek (akik "hibernálva" fekszenek várva a a jövő gyógymódjaira) legalább egy hatoda Ozirisz mellett tölti túlvilági életét.

Annak ellenére, hogy a Szettiták hisznek a Nyugati Földek létezésében, néhány Vértestvérnek – aki ismeri Szet mágiáját - más a véleménye: a Szettiták varázslatait elképzelhető, hogy mélyen gyökerező hitük táplálja – még, hogyha az a hit oly kicsavart is – vagy egy teljesen más hatalom. Néhány bölcs Giovanni egyenesen úgy tartja, hogy Szet Nyugati Földje nem más mint az Alvilág egyik része.

### **Szettita Praktikák**

Amint a fókusz a megfelelő helyre került, a varázsló készen áll Szet mágiájának a használatára. A kígyó isten úgy alkotta meg varázstudományát, hogy az minden téren hasson az élet PrINCÍPIUMÁRA, az elmúlás, a degradáció, a sors és a káosz erői által. Minden dolgot alá kell vetni ezen erőknek amiben az élet ereje buzog, tartja Szet tanítása.

Az ősi Egyiptomból származnak a módszerek amelyek segítségével a varázsló használhatja mágiáját. A mágia működtetéséhez hieroglifák leírása, füstölők és egyéb illatszerek felhasználása és a kanopusz edények átokszoró ereje használható.

Minden társadalom amelyik megtanulta, hogy miként adjon írott formát a beszédnek, mágiának tartotta ezt a képességet. Az efféle társadalmakban létrejött mágikus tradíciók úgy vélik, hogy a szavaknak különös hatalma van. Szet varázslói még tovább mennek és azt állítják, hogy a hieroglifákkal szimbolizált nyelvük a legerősebb a nyelvek között. Állításukat azzal támasztják alá, hogy a hieroglifák egyfajta képbeszédet alkotnak, ami azt jelenti, hogy a szavak nem csupán betűk, hanem valaminek a képei is egyben, ezért a kapcsolat a szó és a jelentés között sokkal erősebb a csupán betűket használó írásokénál. A betűket használó írások tehát elvont, a képeket használó írások pedig direkt módon jelenítik meg a bennük hordozott tudást. Sok Szettita Ösvény és Rituálé magában foglal részleteket az **Esti Eljövétel Könyvéből**, hieroglifikus formában. A praktika ereje annál erősebb, minél összetettebb a megidézéséhez használt formula. Szintén nagyon fontos a szöveghűség az eredeti írott formákhoz. Például jobb eredményt ér el a varázsló, hogyha a formulát nedves agyagra írja íróvesszővel, vagy kemény kőfalba vési, akárcsak az ősi egyiptomiak. Így a praktika hatása is tovább tart. A toll és papirusz használata is elfogadott, bár az olyan hieroglifák, amiket golyóstollal írnak egy pohár alátét hátuljára egy Vértestvér gyűlésen, már kevésbé mondhatóak hatékony megoldásnak.

A füstölők és illatszerek szintén növelhetik a varázslat sikerességét, olyan esetekben, amikor a varázslónak lehetősége nyílik a segítségük által a célpontjára hatni. A hagyományos egyiptomi mágiában ezeket a szereket az elme és a test gyógyítására használták. Szet varázslói az érzékek eltompítására és a hús elmállasztására használják őket. Például egy rendkívül népszerű LSD tablettának feljavítják a hatását a hiéna veséjéből kivont váladékkal. Hasonló eljárásokat alkalmaznak, hogyha élettelen tárgyak a célpontjai a mágiájuknak: léteznek szerek amikkel követ képesek olvasztani, vagy mondjuk egy számítógép merevlemezeről letörölnék minden adatot. Olyan anyagról is hallottak már amely lassan körbefonja a cél felszínét, majd kisvártatva megalkotja a pontos másolatát a célpontnak.

A Szettita varázshasználat harmadik sarokkővét a kanopusz edények alkotják. Olyan adagedények ezek, amelyekben holtak belső szerveit tárolták az ősi egyiptomiak. A hagyomány szerint négy edényt használtak, mindegyik egy irányt, egy istent és egy szervet szimbolizált. A déli edény tartalmazta az elhunyt gyomrát és vastagbeleit s az ember szerű Amset istenségről formázták meg. Az északi edény, ami Hapi-nak, a pávián istennek volt szentelve, tartalmazta a vékonybeleket. Tuamufet-nek a sakálnak a védelme alatt állt a keleti edény, amely a szívet és a tüdőt rejtette. Khebssemuf, a sólyom vigyázott a nyugati edényre amelyben a májat helyezték el. Ha van rá lehetőségük, a Szettita varázslók szövetmintákat rejtettek ezekbe az edényekbe, hogy hatalmat nyerjenek a szövet donor felett. Ebből az okból kifolyólag néhány Szettita (vagy halandó szolgálók) laboratóriumi technikusként dolgozik kórházakban vagy magánklinikákon, mások egyszerűen megvesztegetik az illetékes személyeket, hogy ellássák őket a szükséges mintákkal.

## Szettita Ösvények

A Thaumaturgiával ellentétben a Szettita Varázshasználat Ösvényei nem merítenek energiát a varázsló *vitae*-jéből és nem Akaraterő dobásokon alapszanak. Az energiát a varázsló vére helyett, a Nyugati Földekről szipolyozza ki a varázslat. Ezeket az Ösvényeket leginkább a különböző Diszciplínákhoz lehetne hasonlítani, mint a thaumaturgikus Ösvényekhez, de véletlenül sem szabad azt feltételezni, hogy örökletes képességekről van szó és használatukhoz a Szettita Varázshasználat teóriájának a megértése szükséges.

## A Belső Kígyó

Szet Követői szeretnek másokat lealacsonyítani és az évek folyamán különös érzéssel kergettek embereket az önpusztítás különböző változataiba. A függőség modern kori fogalma hatványozottan többet jelent mint az ősi egyiptomi világban, napjaink Szettitái ennek ellenére úgy vélik, hogy istenük nem ellenzi a módszereiket. Még akkor is folytatják praktikáikat, ha tudják: Őt nem nagyon érdekli. Végül is az egész csak szokás kérdése.

## O Első Ízlelés

A Szettita akkor használhatja ezt az erőt, hogyha a célpontja valami egyszerű, ismétlődő cselekvést végez. A varázslat hatására az áldozat tudatán kívül összekapcsolja a cselekedetét egy nagyon kellemes érzéssel. Ezért újra meg újra meg szeretné tenni azt. És újra. És *újra*. Kreatív gondolkodású Szettiták nagyon különös és bizzar viselkedésekre tudják rászoktatni áldozataikat.

**Rendszer:** A játékosnak dobnia kell Manipuláció + Csábítás értékével, ahol a célszám az áldozat Akarateréje lesz. Az elért sikerek határozzák meg, hogy mennyire erős az ébresztett érzélem a célpontban. Siker esetén a célpontnak azonnal Akaraterő próbát kell dobnia (célszáma a Szettita Akarateréje) ha esélyt lát a cselekedetének a megismétlésére. Sikeres Akaraterő próba esetén ellenállt a varázsló akaratának. Az áldozat végleg megszabadul a varázslat hatásától, ha egyszerre 5 sikert elér az ellendobásnál.

## OO Kereszt-Függőség

A Szettita megváltoztatja egy függő ember függőségét egy általa választott anyagra, vagy viselkedési formára. Például: egy kokain függő embert szex mániakussá lehet tenni és a kokain hatása alatt igyekezni fog partnert találni magának, vagy egy megrögzött szerencsejátékos kleptomániás is lehet.

**Rendszer:** Amíg a Szettita az áldozat közelében tartózkodik, a játékos dob a Manipuláció + Csábítás értékével, ahol a célszám az áldozat Akarateréje lesz. Amennyiben sikeres a dobás, a célpont annyi jelenetig változtatja meg függőségének fókuszát, amennyi sikert a varázsló elért. 1 vérpont elköltésével a vámpír megduplázhatja a hatáidőt.

## 000 Gátlások Nélkül

A Szettita felerősíti az áldozat már létező függőségi problémáit, olyannyira, hogy az minden morális és etikai meggyőződését félreteszi, csakhogy kielégítse szükségleteit.

**Rendszer:** Amíg a Szettita az áldozat közelében tartózkodik, a játékos dob a Manipuláció + Csábítás értékével, ahol a célszám az áldozat Akaratereje lesz és elkölt egy vérpontot. Amennyiben sikeres a varázslat, az áldozat bármilyen meglévő gátlása semmivé halványul, ha valaki vagy valami közé és a vágyainak tárgya közé áll, még Akaraterő pontot sem költhet el, hogy ellenálljon a csábításnak. Például teljesen szívesen elhagyja napközben a munkahelyét egy szó nélkül csak, hogy belője magát. A hatás annyi körig tart, ahány vérpontot a varázsló elköltött.

## 0000 Végzetes Kényszer

A Szettita kitekeri az áldozat függőségét és egyszerűen éhséggé növeli az eddigi vágyakozást. Ha az alany nem elégíti ki vágyakozását, egyszerűen "éhen hal".

**Rendszer:** Amíg a Szettita az áldozat közelében tartózkodik, a játékos dob a Manipuláció + Csábítás értékével, ahol a célszám az áldozat Akaratereje lesz és elkölt 3 vérpontot. Ha az áldozat három egymást követő éjszakán keresztül nem elégíti ki függőségét, vagy kényszerérzetét, 1 szintnyi Halálos sérülést szenved el, amely ellen nem dobhat sebtúrát. Az egyedüli lehetőség az egészség szintek visszaszerzésére, hogyha az alany kielégíti igényeit, ekkor egyszerre visszanyeri őket és mentesül a varázslat hatása alól.

*Fordító megjegyzése: a forrásmunkában (Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy) csak 4. Szintig lett kidolgozva ez az Ösvény, valamilyen általam ismeretlen oknál fogva.*

## A Száraz Nílus Ösvénye

Amikor Ozirisz fia megölte Szet-et, a kígyó isten megesküdtött, hogy bosszút fog állni testvérén és elpusztít mindent amit az kedvesnek tartott az életében. Az Ösvény használói hasonlatosan viselkednek istenükhöz és elpusztítanak mindent amitől egy társadalom működik, néhányan kötelességüknek tartják ezt és a szolgálatukkal fizetnek Szet-nek a hatalomért cserébe, mások a saját bosszújukat egy olyan univerzum ellen ami sosem törődött velük. A Száraz Nílus Ösvénye a legerősebb fegyverük ebben a háborúban.

Ha nincsen máshogy feltüntetve, az Ösvény minden szintjéhez szükséges egy kék kerámiából készült apró amulett használata, amelyet a célpont (legyen bár élő vagy élettelen) közelében kell tartani. A varázslat addig tart amíg az amulett el nem pusztul, vagy el nem viszik a tárgy/személy közeléből, de amíg működik, hatása folyamatos.

## O A Szépség Fakul

A Szettita a varázslat segítségével bármilyen műalkotást (festmény, szobor, könyv, film vagy élő előadás) olyan képben tüntet fel a nézők előtt, mintha az borzalmas, rosszul kivitelezett ócskaság volna.

**Rendszer:** A Szettita dob az Érzék + Manipuláció értékével (célszám: 3-9, a mesélő dönti el a pontos értéket, egy brazil szappanopera egyik epizódja 3-as, míg a Mona Lisa 9-es célszámot jelent). A varázslónak a műalkotás közelében kell tartózkodnia, ha alkalmazza a varázslatot. Ha a műalkotásból több példány is létezik, akkor csak arra a darabra hat a varázslat ami a varázsló közelében található. Például: a Szettitával együtt televíziót néző karakterek borzalmasnak találják a műsort, de a többi háztartásban teljesen normális az adás. A hatás addig tart amennyi idő alatt az alkotást végig lehet "csodálni", vagy egy jelenetig, amelyik időtartam a hosszabb. Ez a varázslat nem igényli a feljebb ismertetett amulett használatát.

## OO A Bizalom Megremeg

Az áldozat arra kezd gyanakodni, hogy egy hozzá közel álló, korábban megbízható ember kezd megbízhatatlanná válni és el akarja őt árulni. Az áldozat érzése a sima rossz érzéstől, a teljes körű paranoiáig terjedhet.

**Rendszer:** A Szettita dob az Érzék + Manipuláció értékével, ahol a célszám a célpont Akaratereje lesz és elkölt egy vérpontot. Az egész folyamat 9 hetet vesz igénybe, mínusz annyi hetet amennyi sikert a játékos dobott. Az áldozat dobhat az Akaraterejével, ha arra gyanakszik, hogy valaki befolyásolja (Mesélők nagyon figyeljenek erre oda!) ahol a célszám a Szettita karakter Akaratereje lesz. A próba akkor sikeres, hogyha a célpont több sikert ér el, mint ahány hete az erő befolyása alatt áll.

## 000 A Szeretet Meghal

A Szettita minden szeretettel rokon érzést elfolyt a célpontban egy másik egyén irányába. Az elsődleges célpont nem érez semmi mást csak ürességet a másodlagos célpont irányába. A Szeretet Meghal minden szeretetet megöl: a plátóit, a romantikust, a rokonit stb.

**Rendszer:** A Szettita dob az Érzék + Manipuláció értékével, ahol a célszám a célpont Akaratereje lesz és elkölt egy vérpontot. A célpont közelében kell tartózkodnia, hogy létrejőjön a hatás. Ezután a célpont bizonyos érzelmei (lásd feljebb) teljesen kihálnak egy meghatározott egyénnel szemben. A varázslat nem befolyásolja a vérköteléket. A varázslat hatás annyi hónapig tart amennyi a Szettita karakter Akaratereje.

## 0000 A Remény Elpárológ

A Szettita áldozata úgy érzi, hogy egy általa korábban kitűzött célt semmiképpen nem bír elérni/megvalósítani. Nagyon gyorsan elveszíti a lelkesedését és kitartását az adott céllal kapcsolatban.

**Rendszer:** A Szettita dob az Érzék + Manipuláció értékével, ahol a célszám a célpont Akaratereje lesz és elkölt három vérpontot. A célpont közelében kell tartózkodnia, hogy létrejőjön a hatás. Ha a dobás sikeres, a célpont meghatározott ideig mély depresszióba esik és igen morózus lesz. Amíg ebben az állapotban van az áldozat, a kocka tartalékai leredukálódnak az Önuralom Erényének értékére. Ha a teljes kockatartalékát szeretné használni, el kell költenie egy Akaraterő pontot. A varázslat nem kerget senkit öngyilkosságba, de hogyha a gondolattal játszadozó egyénre alkalmazzák, az illető erős késztetést érez, hogy véghez vigye tettét.

A varázslat hatóideje az elért sikerek számától függ. Az alanyt terápiával, gyógyszerkezeléssel, stb. Meg lehet gyógyítani az időtartam lejárta előtt.

|              |             |
|--------------|-------------|
| Egy siker:   | Egy éjszaka |
| Két siker:   | Egy hét     |
| Három siker: | Egy hónap   |
| Négy siker:  | Egy év      |
| Öt siker:    | Permanens   |

## 00000 A Trónok Dőlnek

A Szettita kiválaszt egy személyt és rákényszeríti, hogy az illető felülvizsgálja magában a hűségét egy hatalmi pozícióban lévő személyhez. Bármilyen okból is követte a varázslat alanya a másik személyt – tisztelet, csodálat, ideológia, félelem, kapzsiság vagy csak egyszerű szimpátia miatt – innentől fogva szíve mélyéből elutasítja a személyt. Az áldozat saját döntésén múlik, hogy ellenszegül a személynek, vagy csak egyszerűen faképnél hagyja.

**Rendszer:** A Szettita dob az Érzék + Manipuláció értékével, ahol a célszám a célpont Akaratereje lesz és elkölt három vérpontot. A célpont közelében kell tartózkodnia, hogy létrejőjön a hatás. Ha a varázslat sikeres, az áldozat igen nagymértékű ellenségeséget fog érezni egy vezető pozícióban lévő emberrel szemben akit ismer (a Szettita választja ki) – főnök, politikai személyiség, szülő stb. – és a Természetének megfelelően fog eljárni az illetővel szemben. Ez nem mindig jelent fizikai erőszakot, egy Alkalmazkodó például tovább játszhatja a szerepét, várva a megfelelő pillanatra, míg egy Csirkefogó látványosan lejárathatja az illetőt mások előtt stb.

## Szettita Rituálék

A Szettita rituálék a Nyugati Földekből nyerik erejüket, vagy pedig egyenesen magától Ozirisztől csapolják le a szükséges energiát. A rítusok biztosítják a Szettita varázslónak a szükséges fókuszot, amivel sikeresebben járja tovább saját ösvényét.

**Rendszer:** A játékosnak Intelligencia + Okkultizmus értékkel kell dobnia (célszám: 3 + az alkalmazott rituálé szintje, maximum 9). Siker esetén létrejön a rituálé hatása, sikertelenség esetén semmi nem történik. Balsiker esetén a varázsló összes éppen működő rituáléja/varázslata elveszti a hatását a Nyugati Földek rosszindulata miatt.

## Első Szintű Rituálé

### Szet Teje

Ez az elnevezés rituálék nagy csoportját takarja, amiknek a neve túl számos ahhoz, hogy fel legyenek sorolva, mivel a legtöbb Szettita saját nevet adott a rituáléjának amit ilyen módszerrel tervezett. Ami közös bennük, hogy a Szettita varázslatos tulajdonsággal bíró folyadékot, vagy kenőcsöt készít egy rituálé segítségével. Minden különböző tulajdonságú változatot külön rituáléként kell megtanulni. Ha a játékos szeretne egy új hatást kiváltó kenőcsöt akkor elmondja a mesélőnek, hogy milyen hatást szeretne elérni, mire a mesélő elmondja, hogy hányadik szintű lesz a rituálé összehasonlítva más rituálékkal. A mesélő figyeljen oda, hogy ne hasonlítson a hatás túlzottan már létező rituálékhoz, amikhez normál esetben a karakter nem férne hozzá. A hatásoknak változtatnia kell a célponton, annak kárára, vagy pedig úgy kell őket átalakítania, hogy új célt szolgáljanak.

Szintenként egy hétbe telik elkészíteni egy adag kenőcsöt/folyadékot és annyi hétig lesz használható, ahány sikert a karakter a megalkotásakor dobott.

Következzen néhány példa Szet Tejére:

| <b>Hatás</b>  | <b>Szint</b>                                  |
|---|---|
| Gépjármű üzemanyagába kell keverni, miután a jármű arra fog haladni amerre a Szettita kívánja és nem arra amerre a sofőr irányítja. | 3.  |
| Úgy változtat meg egy zárat a kenőcs, hogy bármilyen általa birtokolt kulccsal kinyithatja azt a varázsló.                          | 1.  |
| Átégetni betont, vagy acélt.  | 2.  |
| Kábítószerrel még hatékonyabbá tenni.   | 1.  |
| A kenőccsel bekent tárgyról üreges replikát készíteni.  | Tárgy méretétől függ                          |
| Húst olvasztani érintkezés esetén   | 1 szint / 2 Egészség szintnyi okozott sérülés |
| A folyadék kígyó formában szétfolyik a földön és követ egy adott személyt.  | 2.  |
| Felkeresni egy adott számítógépet és megváltoztatni adatot a merevlemezen.  | 1.  |

## Második Szintű Rituálé

### Kinyitni az Ajtót

A rituálé előkészít egy hullát, hogy az Szet mágiájának fókusza legyen. Amennyiben a tetem nincsen megfelelően mumifikálva az ősi egyiptomi módszerek szerint, azt mindenféleképpen pótolni kell a rituálé végrehajtása előtt. A mumifikálás több éjszakát vehet igénybe és valószínűleg több Szettita papot és varázslót igényel.

Amint a testet előkészítették, a rituálé végrehajtója hangosan elkezdik kántálni, miként győzte le Szet Oziriszt és közlik a hullával Szet hatalmát a Nyugati Földeken illetve Ozirisz erőtlenségét, aki ezt nem tudja meggátolni. Ezután a kanopusz edényeket a nekik szánt hellyel ellentétes helyre helyezi (tehát a nyugati oldalra szánt edényt átteszi keletre és így tovább). Következő lépésként a varázsló felnyitja a tetem mellkasát. A szétnyitott bordákon keresztül eltöri a tetem gerincét, majd több lyukat fúr a tetembe ahova kampókat illeszt. A horgokat macskabélből készült zsinórokkal rögzíti egy fém kerethez ami a múmia körött helyezkedik el. A varázsló szorosra húzza a zsinórokat ami által a tetem szenvedő pozícióba kerül. A rituálé végrehajtásához 12 óra szükséges.

A mesélő ad a tetemnek egy 0 és 5 közötti értéket, ami azt szimbolizálja mennyire sikerült a Holtak Könyve szerint végrehajtani a halott temetési szertartását. A 0 azt jelenti, hogy semmilyen hasonlóságot sem sikerült elérni – legtöbbször ez lesz a helyzet – viszont az 5 a létező legnagyobb hasonlóságot jellemzi amit a modern időkben el lehet érni. A mesélő ezt az értéket titokban kell, hogy tartsa, egészen addig amíg a rituálé be nem fejeződik.

A sikeres Szettita-nak ezek után rendelkezésére áll egy eszköz aminek a segítségével szipolyozhatja a Nyugati Földek energiáit. Bármikor amikor úgy kívánja, megnövelheti a vértartalékának, vagy az Akaraterjének a szintjét annyi ponttal amekkora értéket a mesélő a tetemnek adott. Bizonyos idő múltán (annyi óra ahány sikert a rituálé végrehajtásakor a játékos dobott) elveszti ezeket a plusz pontokat. Ezeket a bónuszokat éjszakánként csak egyszer veheti igénybe.

Ha valaki elpusztítja, vagy kikötözi a múmiát, a varázsló annyi vér- illetve Akaraterő pontot veszít (a mesélő osztja el) amennyi a múmia értékének a duplája.

## Harmadik Szintű Rituálé

### Kanopusz Edény Készítése

A varázsló egy adott célpont szövetmintáit az ősi egyiptomi temetkezéseknél használatos kanopusz edénybe helyezi. Megfordítja a rituálét amely eredetileg gyors és veszélytelen utazást biztosítana a Holtak Birodalmába és ezáltal hatalmat nyer a kiválasztott áldozat fölött. Az edényekről feljebb található egy rövid leírás.

Más anyagokat is lehet használni, de a varázslat hatása ilyenkor nem annyira hathatós. A varázslat hús nélkül is működik de a Szettitanak ilyenkor szüksége van egy olyan tárgyra ami az adott szervet szimbolizálhatja. Például az áldozat által hagyott ételmaradék mehet az északi és a déli edénybe. Szív gyógyszerek és asztma pipák – még mentolos cukorkák és fecskendő tűk is akár – mehetnek a keleti edénybe. A nyugati edénybe mehet az áldozat által birtokolt alkohol vagy kábítószer.

A rituálét 4 óra alatt lehet végrehajtani. Miután a rituálé készen van, a varázsló bármikor beleszólhat alanyának a cselekedeteibe, ha tudja, hogy éppen mit csinál. Például: az áldozat lekérhet egy buszt, repülőt, elvesztheti a tárcáját stb. A Szettita annyiszor szólhat bele áldozata életébe egy éjszaka, ahány sikert a rituálé végrehajtásakor elért. Ezt egészen addig folytathatja, amíg az edényeket nem mozgatják, vagy nem pusztítják el.

## Negyedik Szintű Rituálé

### Ozirisz Feldarabolása

A Szettita rituálisan földarabolja egy szervezet, vagy csoport vezetőjét, a végtagoknál kezdve és a pénisszel végezve (a rituálé csak férfiakon működik). A rituálé záróakkordjaként a varázsló bedobja a hímtagot egy halakkal teli akváriumba. A rituálé csak akkor működik, ha a halak megeszik a hímtagot.

Ezután a szervezet, vagy a csoport aminek az áldozat a vezetője volt, súlyos veszteségeket szenved, amit a mesélő határoz meg. Egy vállalat elvesztheti részvényei felét a tőzsdén egyik napról a másikra, egy katonai egység eleshet harc közben, egy vallási szervezet nagyszámban vesztheti el a híveit stb.

A rituálé végrehajtásához 6 óra kell.

## Ötödik Szintű Rituálé

### Isten Szétdarabolása

A Szettita kivesz egy szövet darabot az egyik kanopusz edényből és legalább 24 órán keresztül hiéna, sakál vagy egyéb dögevő állat vizeletében áztatja. Ezután készít egy kenőcsöt, aminek az alapjai az előkészített mintából, *vitae*-ből és papiruszból állnak és a kenőccsel bekeni a nemi szerveit. A varázsló úgy fejezi be a rituálét, hogy megérinti az áldozatát a következő napfelkelte előtt.

Az áldozat ellenállhat a rituálénak Akaraterő dobással (kilences célszám), ha több sikert ér el mint amennyit a Szettita ért el a rituálé dobásán. Ha a rituálé sikerül, az áldozat annyi pontnyi Akaraterőt illetve Vért pontot veszít el (külön-külön), amennyi a varázsló által a rituálé dobáson elért sikerek duplája. Az áldozat egyik jellemzőjét sem frissítheti egy éjszakáig. Halandók esetén a komoly vérvesztés azonnali halált is okozhat.

Fordította:

Povázsai László alias Povi  
<mailto:pov@freemail.hu>

A Fordítás a Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy című White Wolf kiadvány alapján készült.