

# HARMADIK FEJEZET: A KARAKTEREK ÉS JELLEMTZŐIK



Mint ahogy a Sötétség világa egy torz tükörképe a saját világunknak – sötét háttérül szolgál a meséléshez – megvannak a saját lakói is. Te az egyik ilyen lény szerepét veszed fel, elmesélve annak saját, különleges történetét.

Ő lesz a te főszereplőd, akár egy hős a regényekben vagy a filmekben. Te fogod meghatározni, hogyan viselkedik és cselekszik a világában. A Mesélő és a csapat többi tagja segítségével felvázolhatjátok a karakter életét, tapasztalatait. A kezdő *novíciustól* a tapasztalt *ősmágusig* végigkíséred az álmaid

és hőstetteit, szemmel követve fejlődését, sikereit és kudarcait.

Itt megtalálod a szükséges lépéseket egy mágus karakter készítéséhez. Mint bármelyik jó regény- vagy drámaíró, te is egy alap koncepcióval kezdj, egy ötlettel a karaktered egyéniségéről, motivációjáról és előtörténetéről. Ebből a vázlatból már felépítheted a karaktered főbb ismérveit. A játék rendszerében számokkal fejezheted ki a karakter minden főbb tulajdonságát.

## JELLEMTZŐK

Mindenkinek különbözőek az adottságai és a korlátjai. Minden ember különböző – ahogy a mondás tartja –, így van ez a

Mágus karaktereivel is. A szerepek, amiket magadra ölthetsz egy játékban, annyiféleké lehetnek, ahányféle emberrel csak találkozol nap mint nap. Hogy megmutathasd ezeket a különbségeket, összehasonlíthasd az adottságokat az emberek között és meghatározd, ki mennyire jó (vagy pocsek) valamiben, használd a Jellemzőket! A karakterben körvonalazódik az alteregó motívációinak, személyiségének és múltjának elképzelése, a Jellemzők pedig az egyes adottságokra vonatkozó konkrét értékek.

A karakteralkotásnál pontértékeket osztasz el a Jellemzők között. Ezek segítségével a szereplőd fizikai erejétől kezdve a mágiatudásáig mindennek meghatározhatod a mértékét. A legtöbb Jellemző 1-es (gyenge) és 3-as (jó) között van, de néhány különösen tehetséges egyén elérheti a 4-es (kiváló) vagy akár az 5-ös (az emberi képességek felső határa) értéket is. Bizonyos karakterek megtanulhatják, hogyan növeljék a tulajdonságaikat a mágia segítségével, akár ezen értékek fölé, és a természetfeletti lények tulajdonságai is jócskán meghaladhatják az emberi adottságok felső határait. Néhány Jellemző (a legfontosabbak: Areté, Kvintesszencia / Paradoxon és az Akaraterő) más értékek között mozog, ezekről egy kicsit később esik szó. Minden esetben a pontok száma mutatja meg a Jellemző nagyságát, ha több pontod van, akkor több kockával dobhatsz, amikor az adott Jellemzőt használod (lásd a szabályokat az Ötödik fejezetben).

# GYAKRABBAN HASZNÁLT JELLELTŐZŐK ÉS KIFEJEZÉSEK

A legtöbb karakter a Mágusban az alábbi Jellemzőket használja:

**Név:** A karaktered neve. Lehet a mágus eredeti neve, vagy egy felvett név, a „céhes neve”, esetleg más kitalált szó. Néhány különös varázsló furcsa kifejezéseket vagy jelöléseket használ név gyanánt.

**Játékos:** Ez Te vagy – a játékos, aki felveszi a karakter szerepét.

**Krónika:** Krónikád egybefüggő történetekből áll, melyek elmesélik a mágusod kalandjait. Általában a Mesélő határozza meg a krónika nevét, bár befolyásolhatod őt aszerint, hogy Te és a csapat többi tagja milyen típusú történetet szeretne játszani.

**Viselkedés:** Ez az a maszk, amit a karakter visel – persze nem szó szerint. Ez mutatja meg, hogy a karakter mit mutat magából a külvilág számára. A Viselkedés gyakran különbözik a Természettől, hiszen mi is mindannyian más mutatunk a világnak magunkból, mint amilyen valójában a rejtett, belső énünk.

**Tulajdonságok:** A legfőbb alapvető jellemzőket tulajdonságoknak nevezzük.

**Képességek:** Ide tartozik minden, amit a karaktered tud, ismer, gyakorol, vagy amihez ösztönös tehetsége van.

**Szférák:** Hogy könnyebb legyen osztályozni és megérteni a mágikus jelenségeket, a mágusok már régóta csoportosítják a különböző típusú mágiákat. Ezek a csoportok a Szférák, melyek a valóság különböző területeire vonatkoznak. Egy mágus, akinek megfelelő gyakorlata van a Szférákban, mágiája segítségével változtathat a valóság bizonyos részein.

**Hátterek:** A karaktered társadalmi kapcsolatainak Jellemzői, melyek mind hétköznapi, mind mágikus köröket magukba foglalnak.

**Rezonancia:** A karakter háromféle Rezonancia tulajdonságát jelöli, megmutatja hogy a *dinamikus*, *entropikus* és a *statikus* alapelvek szerint a mágia mennyire „egyedien” jelentkezik a mágusnál.

**Tapasztalat:** A karaktered tapasztalatokat szerez a történetek és a próbák során. A tapasztalati pontjaidból fejlesztheted a karakter meglévő Jellemzőit, vagy felvehetsz újakat.

**Természet:** Ez a jellemző mutatja meg a mágus igazi személyiségét, az érzelmeit és ösztöneit, melyek hajtják különböző helyzetekben.

**Esszencia:** Az avatárból adódóan a karakternek van egy saját *esszenciája*, egy különleges kapcsolata az univerzum főbb erőihez. Ez határozza meg, hogyan próbálja az avatár felépíteni a karakter mágiáját, és hogyan vezeti a mágust a megvilágosodáshoz a maga módján.

**Tradíció:** A mágusok a mágiájukat másoktól tanulják meg. Azt, hogy a mágusod hogyan sajátítja el a varázslást, s hogy mit gondol a világegyetemről, a Tradíciója alakítja ki. Minden Tradíció a különböző varázslási módszerek közös vonalán egyesült mágusok egy-egy csoportja.

**Koncepció:** Ez egy rövid leírás a karaktered előtörténetéről. Gyakran ahhoz a dologhoz kötik, amivel a foglalkozott a „valódi életében”, mielőtt *feleszmélt*, és amihez valószínűleg ért is. A koncepció bogaras

professzortól kezdve a magányos kívülállón át az üsd-vágd kung-fu mesterig bármi lehet.

**Kabal:** Mivel a mágusok gyakran összefognak a kölcsönös védelem és a tanulás érdekében, megvannak a saját kis csoportjaik, amiket kabaloknak nevezünk. Ennek neve lehet ötletszerű, de akár kifejezhet valamit egy közös célról vagy hatalomról.

**Arete:** A megvilágosodás mértéke, megmutatja, hogy a mágus mennyire jól ismeri a világegyetemet és manipulálja a Szótttest.

**Akaraterő:** Amikor minden rosszul sült el, az Akaraterő mutatja meg, hogy a karakter mennyire tudja mégis kihozni magából a maximumot. Ez a Jellemző a karakter belső hajtóerejét tükrözi.

**Kvintesszencia / Paradoxon:** A Kvintesszencia és a Paradoxon gyűrűje két ellentétes Jellemzőt takar. Ha Kvintesszenciát gyűjtesz be, akkor a négyzeteket az óra járásával megegyező irányban jelölöd a ponttól számítva, jelezve, hogy a mágusod feltöltődik a teremtés erejével. Ezzel szemben a Paradoxon a ponttól számítva az óra járásával ellentétesen gyűlik, ahogy a megváltozott valóság húzóerői a mágusra nehezednek.

**Egészség:** A mágusok hajlamosak mindenféle kutyaszorítóba kerülni, s ez táblázat jelzi a karaktered kondícióját. Egy pár jól irányzott ütés, lövés vagy villámcsapás bizony szép nyomot hagy, de szerencsére a mágusok idővel vagy a mágia segítségével meggyógyulnak.

## MÁGUS

### A KITEJELTESÉDES

NÉV: \_\_\_\_\_  
 JÁTEKOS: \_\_\_\_\_  
 KRÓNIKA: \_\_\_\_\_

TERMÉSZET: **Tanító**  
 ESSZENCIA: **Mintázat**  
 VISELKEDÉS: **Maximalista**

TRADÍCIÓ: **Hermész Rendje**  
 KONCEPCIÓ: **történéssz diák**  
 KABAL: \_\_\_\_\_

---

**TESTI**

Erő ●●○○○  
 Ügyesség ●●○○○  
 Állóképesség ●●○○○

**SZÉCIALIS**

Karizma ●●○○○  
 Manipuláció ●●○○○  
 Megjelenés ●●○○○

**MENTÁLIS**

Észlelés ●●○○○  
 Intelligencia ●●○○○  
 Felgőgés ●●○○○

---

**ADOTTSÁGOK**

Atlétika ●○○○○  
 Éberség ●○○○○  
 Helyismeret ●○○○○  
 Irányítás ●○○○○  
 Kézitusa ●○○○○  
 Kifejezőkészség ●●○○○  
 Kitérés ●○○○○  
 Megfélemlítés ●○○○○  
 Rászédés ●○○○○  
 Tudatosság ●○○○○

**KÉPZETTSÉGEK**

Illemtan ●○○○○  
 Közelharc ●○○○○  
 Lopakodás ●○○○○  
 Lőfegyverek ●○○○○  
 Meditáció ●○○○○  
 Mesterség ●○○○○  
 Szereplés ●○○○○  
 Technológia ●○○○○  
 Túlélés ●○○○○  
 Vezetés ●○○○○

**ISMERETEK**

Humán tudományok ●●○○○  
 Jog ●○○○○  
 Kozmológia ●○○○○  
 Nyelvismeret ●●○○○  
 Nyomozás ●○○○○  
 Okkultizmus ●●○○○  
 Orvostudomány ●○○○○  
 Rejtélyek ●○○○○  
 Számítógép ●○○○○  
 Természetudományok ●○○○○

---

**REZONANCIA**

Dinamikus ●○○○○  
 Entropikus ●○○○○  
 Statikus **tanító** ●○○○○

**SZFÉRÁK**

Anyag ●○○○○  
 Élet ●○○○○  
 Entrópia ●○○○○

Eredet ●●○○○  
 Erők ●●○○○  
 Idő ●○○○○

**EGÉSZSÉG**

Horzsolat 0 □  
 Könnyen sérült -1 □  
 Sérült -1 □  
 Sebesült -2 □  
 Súlyosan sebesült -2 □  
 Roncsolt -5 □  
 Tetetetlen □

---

**HÁTTEREK**

Anyagi javak ●●○○○  
 Kapcsolatok ●○○○○  
 Könyvtár ●○○○○  
 Végzet ●○○○○

**ARETE**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

**AKARATERŐ**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

---

**TAPASZTALAT**

\_\_\_\_\_

**KVINTESSZENCIA**

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**HARC**

Fegyver	Célpont	Sebes

---

**PARADOXON**

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

# KEZDETI LÉPÉSEK



Mielőtt leülnél elkészíteni egy **Mágus** karaktert, néhány dolgot tarts szem előtt!

- Habár a mágusok származhatnak különböző kultúrákból, társadalmi rétegből, más-más életkorral, az itt leírt rendszert meglehetősen képzetlenek számára tervezték. Általában a karaktered az elmúlt pár évben *ébredt*. Csak néhány dolgot tud a mágiáról és a saját Tradíciójáról, esetleg pár kósza tényről más természetfeletti dolgokról, és ennyi. A világ hatalmas, csodálatos és veszélyes hely. A mágiára való rácsodálkozás még nem múlt el, és még rengeteg látnivaló akad.

- A karaktered története szabja meg a Jellemzőit, és ne fordítva! Nincs értelme a Jellemző-Jellemző háborúknak, ez ritkán a megvilágosodás útja. Ehelyett legyen a karakterednek egy tömör története, háttere és motivációja! Aztán a Jellemzőket ennek megfelelően válaszd meg!

- A karaktered Jellemzőire korlátozott számú pontot költhetsz csak el. Ez a korlát megakadályozza, hogy mindenki szuper ősmágusokkal játsszon, akik mesterei valamennyi Szférának. Ez a fejezet irányadóul szolgál, végül úgyis a Mesélő dönt arról, hogy egy karakter hány pontot költhet el.

- A magasabb értékű Jellemzők jobbak. Általában, ha egy Tulajdonság vagy Képesség értéke 1, az elég alacsony, míg az 5-ös érték kiemelkedően magas. Az, hogy a karaktered egy Jellemzője nem túl magas, még nem jelenti azt, hogy abban a dologban mindig felsül. A legtöbb karakter átlagban 2-es vagy 3-

as, egy főbb Jellemzőben esetleg 4-es. Később majd a tapasztalati pontokból fejlesztheted is a karaktered, elsajátíthatsz új dolgokat, vagy csiszolhatod a meglévőket.

- Ügyelj rá, hogy a karakteralkotásnál tekintettel légy a csapat többi tagjára és a Mesélőre! Egy szeszélyes, kegyetlen, zárkózott karaktert jó lehet alakítani, de a csapat többi tagja nem fogja díjazni, ha a karaktered nem tart a kabalukkal, vagy ami még rosszabb, ellenük fordul. Egy olyan karaktert unalmas lesz játszani, aki nem tud beilleszkedni a játékba (mivel nem tudsz majd mit csinálni), vagy elronthatja a játékot (ha a többiek ellen fogsz harcolni). Találd meg a karaktered helyét a csapatban és a történetben!

## A MÉSÉLŐ ÉS A KARAKTERALKOTÁS

A mágusok nem csak egy számhalmazok – látnokok, hívők, gazemberek és hősök ők. A karakter megalkotásánál figyelned kell a részletekre a személyiségénél, múltjánál és a jellemzésénél, ő nem csak egy egyszerű lista a Szférákról és Képességekről.

Habár a tapasztalt játékosok meg tudnak alkotni egy karaktert egyedül is, a Mesélőnek azért mindig van egy kis dolga ebben a folyamatban. Elvégre a Mesélő fogja bevezetni a világába, így biztosnak kell lennie abban, hogy a karakter beleillik a világképebe.

A Mesélő úgy befolyásolhat, hogy minden koncepció valamilyen módon kapcsolódjon a többihez, és minden karakternek legyen majd valami dolga. Ugyanakkor illetet is méríthet a játékosok szokatlan karakterötleteiből, és beépíthet pár csavart a történetébe a karakterek speciális tulajdonságaira építve.



# A KARAKTERALKOTÁS MENETE

## • Első lépés: A karakter Konceptiója

Válassz koncepciót, Tradíciót, Esszenciát, Természetet és Viselkedést!

## • Második lépés: Válassz Tulajdonságokat

Rendezd fontossági sorrendbe a három kategóriát (7/5/3)! A karaktered minden Tulajdonsága egy pontról indul.

Határozd meg a Testi Jellemzőket: Erő, Ügyesség, Állóképesség!

Határozd meg a Szociális Jellemzőket: Karizma, Manipuláció, Megjelenés!

Határozd meg a Mentális Jellemzőket: Észlelés, Intelligencia, Felfogás!

## • Harmadik lépés: Válassz Képességeket

Rendezd fontossági sorrendbe a három kategóriát (13/9/5)!

Válassz Adottságokat, Képzettségeket, Ismereteket!

Egyik Képesség sem lehet háromnál több ebben a lépésben.

## • Negyedik lépés: Válassz Jellegzetességeket

Válassz Háttérrel (7)!

## • Ötödik lépés: Utolsó simítások

Jegyeld fel az Aretét (1), az Akaraterőt (5) és a Kvintesszenciát (egyenlő az Avatár Háttérrel) értékeit!

Költsd el a szabadon elkölthető pontokat (15). Válassz Szférákat (5, plusz a Tradíció specializációja)!

Válaszd ki a Rezonancia Jellemzőt: *dinamikus, entropikus, statikus!*

## PÉLDÁK KÖNCEPCIÓRA

• **Az éjszaka vándora** – bulizni járó, bőrféjű, punk, kocsmatöltelék, diszkós, drogfüggő

• **Bűnöző** – börtöntöltelék, maffiózó, droggereskedő, strici, autófeltörő, orgyilkos, tolvaj, orgazda

• **Értelmiségi** – író, tanuló, tudós, filozófus, társadalomkritikus

• **Felső tízezer tagja** – műkedvelő, házigazda, playboy, talpnyaló, híres házastárs

• **Hivatásos szórakoztató** – zenész, filmszillag, művész, modell

• **Katona** – testőr, rendfenntartó, zsoldos, szerencselovag, zöldsapkás

• **Kívülálló** – városi igénytelen, menekült, kisebbség, összeesküvés-elmélet hívó

• **Kölyök** – gyermek, szőkevény, kitagadott, csibész, bandatag

• **Munkás** – kamionszofőr, földműves, bér munkás, komornyik, építőmunkás

• **Nyomozó** – detektív, csőrő zsaru, kormányzati ügynök, magádetektív, boszorkányvadász

• **Politikus** – bíró, közhivatalnok, tanácsadó, szövegíró

• **Riporter** – újságíró, riporter, paparazzo, talk show vezető

• **Semmittevő** – csavargó, csempész, prostituált, drogos, zarándok, szerencsejátékos

• **Szabadfoglalkozású** – mérnök, orvos, számítógép-programozó, ügyvéd, cégvezető

## TRADÍCIÓK

• **Akasha Testvérisége** – Filozófus harcművészek, a Hadakozó Öklök a tudat, a test és a szellem személyes diszciplínákon keresztül elért egységét hirdeti.

• **Álomszólók** – A szellemekkel társalgók valószínűleg meg a harmonikus – habár olykor veszélyes és ijesztő – ősi életmódot, összhangban a természettel és a szellemekkel. Sámánok és orvosok embereket követik.

• **Az Eksztázis Kultusza** – Az eksztatikus zenék, táncok és tapasztalatok által egy megváltozott tudatállapot elérésére törekednek, hogy felszabadíthassák testüket és lelküket.

• **Euthanasz** – A hindu vallásból merítve ihletet és válaszként a túlsúlyos, nemtörődöm világ szenvedéseire, a Halál urai (és asszonyai) megváltást hoznak a szenvedőkre és halált a gonoszra.

• **Éter Fiai** – Bizarr tudományos laborok és különös technológiák jellemzik az örült tudósok eszelős ötleteit, akik régi idők letűnt, rossz hírű tudományait gyakorolják és a modern alternatív rendszereket kedvelik.

• **Hermész Rendje** – Racionális és megfontolt. A nagy Hermész Rendjének varázslói évszázadok alatt gondosan csiszolt, formulákra épülő mágiát alkalmaznak. Ez egyfajta szabályrendszer, amit misztikus alapelvek precíz használatával építettek fel.

• **Mennyei Kórus** – A szakadár kántorok az eredendő Egyetlen újjáteremtésén fáradoznak, és dogmatikus hitük segítségével akarják visszaállítani a világ teljes és tökéletes formáját.

• **Verbena** – Ősi és halálos. Pogányai (ezt az elnevezést egyébként téveszme övezi) kapcsolatban állnak a hatalmasabb erőkkel behatóan tanulmányozzák az élet, a születés, a vér és az áldozás eredendő természetét.

• **Virtuális Adeptusok** – A valóság új szemléletének úttörői arra törekednek, hogy felnyissák a tömeg szemét a renegát akcióikkal, mint hackerek és virtuálisvilág-építők.

• **Üresek** – Egy haldokló kultúra nihilista szegleteiből előlőpve, a *lélek nélküliek* a saját egyveleg módjukon próbálnak kitörni, miközben a világ az Armageddon felé tart.

## TERITÉSZET ÉS VISELKEDÉS PÉLDÁK

• **Alkalmazkodó** – Te vagy a csapat szíve.

• **Alkotó** – Maradandó emléket akarsz hagyni magad után.

• **Bíró** – Egyensúly, igazság és méltányosság a küldetésed.

• **Brávó** – Aki erősebb, azé a hatalom.

• **Bűnbánó** – Amíg nem vezekelsz a bűneidért, nem vagy méltó a megváltásra.

• **Cinikus** – Semmi sem elég jó, így erre gyakran felhívod a figyelmet.

• **Csirkefogó** – A csúcson akarsz lenni, kerül, amibe kerül.

• **Deviáns** – Dacoloz a megszokásokkal és a „normalitással”.

• **Fanatikus** – Az ügy felemészti téged.

• **Gyámkodó** – A könyörtület forrása vagy.

• **Gyermek** – Soha nem nősz fel.

- **Ingyenélő** – Minek dolgozni, ha rávehetsz másokat, hogy dolgozzanak helyetted?
- **Konzervatív** – A régi módszerek a jó módszerek.
- **Látnok** – A világ több, mint aminek bárki is látja.
- **Lázadó** – Szabályok? Milyen szabályok?
- **Magányos** – Járód a saját utadat.
- **Mártír** – Másokért hozol áldozatokat.
- **Mazochista** – Csak a fájdalom mutathatja meg, hol vannak a korlátjaid.
- **Maximalista** – A teljesítményed sohasem elég jó számodra.
- **Piperkőc** – A fények tisztábban ragyognak számodra, a figyelem középpontjában állsz.
- **Tanító** – A tudás a bölcsesség gyümölcse, add tovább az arra méltóknak!
- **Tréfamester** – A nevetés a legjobb orvosság.
- **Túlélő** – Semmi sem bánt el veled.
- **Szenvedélyes** – Néhány dolog lángra lobbant.
- **Szörnyeteg** – A mágia elkárhozás, tehát változtatd pokollá a földet.
- **Vakmerő** – Az életet legjobb a szélsőségeken élni.
- **Versengő** – Mindig a csúcsra törsz.
- **Vezető** – Tudod a kötelességed, és rendet tartasz.
- **Világfi** – A szórakozás és az élvezetek fémjeleznek.
- **Zsarnok** – Uralkodni akarsz.

## SZFÉRAK

- **Anyag** – Hatalom az anyagok és a tárgyak fölött.
- **Entrópia** – A káosz, elmúlás és a véletlenszerűség tanulmányozása.
- **Erők** – A változó elemek – tűz, elektromosság, fény és hang – hatalma.
- **Élet** – Az élő és növekvő dolgok befolyásolása.
- **Idő** – Az érzékszervek és az idő múlásának befolyásolása.
- **Eredet** – A mágia mögött rejlő alapvető erő megértése.

- **Tér** – A távolságok és kapcsolatok megismerése.
- **Tudat** – A belső energiák felszabadítása, telepátia, mentális kommunikáció és irányítás.
- **Szellem** – Érzékenység a *láthatatlan világra*, az anyagi világ mögé hatolás.

## HÁTTÉREK

- **Anyagi háttér** – Hideg, kemény pénzüsszegek.
- **Avatár** – A misztikus lélek ereje.
- **Álom** – Kötelék az ősi tudatalattihoz.
- **Befolyás** – Kapcsolat a halandó világgal.
- **Csoda** – Egy mágikus *talizmán* vagy *készülék*.
- **Góc** – Mágikus erők lelőhelye.
- **Kapcsolatok** – Információ és hírforrások.
- **Könyvtár** – Hozzáférés a metafizikai tudáshoz.
- **Mentor** – A karakter tanítója és védelmezője, aki rendszerint maga is mágus.
- **Rejtelem** – Misztikus képesség, amely lehetővé teszi, hogy feltűnés nélkül mozogj a tömegben.
- **Szövetségeselek** – Segítők és barátok, akik segítenek a feladataid elvégzésében.
- **Végzet** – Egy magasabb rendeltetés, ami hajtja a mágust.

## SZABADON ELKÖLTHETŐ PONTOK

Jellemző	Ár
Tulajdonság	5 / pont
Képzettség	2 / pont
Szféra	7 / pont
Háttér	1 / pont
Areté	4 / pont (összesen maximum 3 lehet)
Akaraterő	1 / pont
Kvintesszencia	1 / 4 pont

Nyilván a kezdő játékosoknak elég nehéz bekapcsolódní egy ilyen összetett játékba, mint a **Mágus**. A Mesélő ezért példákön keresztül elmagyarázhatja a játékosoknak, hogy az egyes Jellemzők mit takarnak és hogyan működnek. A játékosok megnézhetik a példa karaktert és áttanulmányozhatják a Jellemzők leírásait. Azok, akik már készítették **Mágus** karaktereket régebben, elmesélhetik, hogy mik fontosak egy mágus karakternek és rámutathatnak olyan dolgokra, amit a kezdők elsőre nem biztos, hogy észrevesznek.

Amint a játékosok ismerik az alapvető szabályokat, a Mesélő segítsen nekik kiválasztani egy megfelelő koncepciót a játékhoz. Valószínűleg már tudja, hogy miről fog szólni a történet, és mi fog történni; minden jó történetnek van kezdete és vége. Innentől kezdve már eldöntheti, hogyan lépnek be a mágusok a történetbe. Ha a Mesélő egy csúcstechnológiára építő thrillert akar mesélni, megtilthatja, hogy álomszólókat vagy verbénákat választhassanak a játékosok. A játékos felelőssége, hogy olyan karaktert válasszon, aki előremozdítja a történetet, ugyanakkor a Mesélő hatásköre megállapítani, hogy az adott karakter belefér-e a játékba vagy nem.

Mivel a karakteralkotási folyamat és a Jellemzők ismertetése időigényes feladat, valamint a játékosoknak is kell egy kis idő, mire kitalálják a megfelelő koncepciótletüket, a Mesélő szánjon egy teljes alkalmat csak a karakterek megalkotására! Ha megvan a történetötlet, töltsön egy délutánt a játékosokkal, segítsen a

karakterek megalkotásában egyenként, majd hozza össze őket, mint csapatot! Ezen a ponton szükséges lehet egy rövid „előtörténet” elmesélése arról, hogyan jöttek össze, hogyan *ébredtek* vagy hogyan kerülnek a történetbe a karakterek.

## ELSŐ LÉPÉS:

## A KARAKTER KONCEPCIÓJA

Minden karakter egy alapötletből indul ki, ami talán egy sugallat vagy egy személyiségvonás. Ebből nagy vonalakban megállapítható egy alapkoncepció. Ez lesz a karakter váza, amire minden más épül. Ehhez jönnek további ötletek, esetleg az alapötletre építve, esetleg abból elhagyva jelentős részeket.

Hogy kialakítsd karaktered alapvető vonásait, válassz egy egyszerű koncepciót, Tradíciót, Természetet, Viselkedést és Esszenciát!

## KONCEPCIÓ

Habár minden ember egyedi, a karakter koncepciója segíthet kivitelezni az alapvető motívumokat és elgondolásokat. Ne felejtőd, hogy a mágusok is emberek voltak, csak egy szélesebb világba *ébredtek!* Így egy mágus számára más dolgok is léteznek,

mint a mágiához fűződő viszonya. Ne felejtse el kidolgozni, hogy ki volt (és kicsoda most) ez az illető, hogyan élt (és él), és milyen kapcsolatai voltak (és milyenek most) a halandó világgal. Kezdd apró dolgokkal, ezeket gondold tovább, így lesz valamilyen képed a karakterről, esetleg egy-két képességét is megállapíthatod! Innen már kibővítheted az elképzelésed, és meghatározhatod karaktered fejlődési irányát.

Ha már van egy koncepciód, a karakteralkotásod folyamán hivatkozhatasz rá. A koncepció kapcsolódási pontokat nyújthat a karaktered fejlesztésében és feltételezhet bizonyos adottságokat vagy problémákat. Az emberek mindig okoznak meglepetéseket, és néha előfordulhat, hogy olyat teszel a karaktereddel, ami meggyőződése ellenére való. A koncepció emellett néhány lehetséges személyiségjegyet is feltételez, s lágra lobbantja alkotó képzeleted. Felvehetsz egy előre példakoncepciót is a ??? oldalról, de azok az ötletek csak azért vannak, hogy ihletet adjanak. Használd a képzeleted, találd ki valamit, és egyedülálló helyet teremtesz a világban a mágusodnak!

## TRADÍCIÓ

Az Ébredésük után a mágusok bizonyos stílus szerint gyakorolják a mágikus művészeteket. Ez az örökség meghatározza, miféle varázslatokat fog használni, ugyanakkor megváltoztatja a mágus hozzáállását az etikában, filozófiában, hitben, tudományban, világi ügyekben és metafizikai elméletekben is. A Tradíciók legendás mágusai remélik, hogy életben tudják tartani a mágiát – legalábbis néhány ember számára – azon kívül, hogy különbözni vágyanak, csodára várnak vagy egyszerűen csak valami jobbat remélnék a banális világnál. Nézd át a Tradíciókat a Második fejezetben és dönts valamelyik mellett, amelyik elfogadhatónak tűnik a karaktered számára. Ne feledd, hogy a Tradíció befolyásolja a karaktered hitét és a mágia használatának módját, ugyanakkor a karaktered lehet egyéniség is, aki valamilyen szinten talán felhagy a Tradíció „normáival”.

A krónika jellegétől függően a Mesélő javasolhatja vagy megtilthatja bizonyos Tradíciók választását, ilyenkor jobb, ha a Mesélővel ezt megbeszéled.

Természetesen nem minden mágus tartozik Tradíciókba. A kivételeknek széles táborra van, ide tartoznak a Technokrácia, a Martalócok, a Nefandusok és a Különcök csoportjai. Ezek leírását egyéb kiegészítőkből találhatod meg. Ha mégis magad szeretnéd kialakítani a mágusod hitrendszerét és mágikus praktikáit, te is meghatározhatod, honnan tanulta meg és fejlesztette ki saját keverék mágiáját. Egyszerűen csak jegyezd fel, hogy a karaktered *árva*, azaz nem tagja egyik Tradíciónak sem.

## ESSZENCIA (AVATÁR ARCHETÍPUS)

Habár a mágusok megvilágosodott akarattal és hittel irányítják erőiket, mégis hatással van rájuk az univerzum mintázata, ami saját lelkükben ver visszhangot. Minden mágust a Felébredett avatárja megajándékozza a mágikus erőkkkel, de emellett a mágiához való viszonyát is alakítja. Következésképpen az Esszencia egy szerepjátékos megközelítés, ami meghatározza, milyen a karakter mágikus benső énje. Ez befolyásolja a mágus Kiteljesedéshez vezető útját. A ??? oldalon láthatod, hogy az Esszencia bizonyos kategóriákra van osztva. Az egyszerűség kedvéért válassz ki egyet a listából, minthogy egyedít próbáld meg kitalálni.

## TERMÉSZET ÉS VISELKEDÉS (SZEMÉLYISÉGJEGYEK)

Ahogy a karakter koncepciója meghatározza a munkáját és a helyét a társadalomban, úgy a természet és viselkedés az

egyéniségét és a motivációit mutatja meg. Természetesen az emberek túl összetettek ahhoz, hogy egy pár szóval jellemezzük őket, de ezekkel a személyiségjegyekkel megadhatasz pár alapvető viselkedési mintát a karaktered számára. A Természet a karaktered belső énjét fejezi ki, azt a rejtett egyéniséget, ami a karakter valódi céljait tükrözi és ami kapcsolatban áll az Esszenciával, hogy az egyént ösztönözze. A Viselkedés a maszk, a külső, amit a karakter a külvilág számára mutat a személyiségéből. Nézd át a példákat a ???-??? oldalakon és válassz egyet-egyet mindkét kategóriához!

A Természet és Viselkedés fontos, mivel ezekből fakad a karakter viselkedése. A karaktert gyakran úgy kell eljátszani, hogy tükrözze a viselkedését, vagy hogy közelebb kerüljön természetéből fakadó céljaihoz. Minden személyiségjegynek vannak erősségei és gyengeségei. A mágus újult erőre kaphat, ha az erősségeire hagyatkozik, de felül kell kerekednie gyengeségein, hogy elérje a Kiteljesedést. Nehéz helyzetekben a mágus visszanyerhet Akaraterő pontokat, ha a természetének megfelelő célokat ér el. Ellenben szembe kell néznie személyiségének gyenge pontjaival Keresések és a küldetések során, hogy felülkerekedjen hibáin. A részletekért lásd a példák leírásait!

## MÁSODIK LÉPÉS: VÁLASSZ TULAJDONSÁGOKAT!

Ha kiválasztottad a mágusod személyiségét, elkezdheted „számokban kifejezni” a karakteredet. A Tulajdonságok megmutatják a mágus belső értékeit és személyes jellemzőit. A többi Jellemzőhöz hasonlóan ezeket is pontokkal jelöljük, általában egy egytől-ötig terjedő skálán. A mágus karaktereknek kilenc Tulajdonsága van, melyeket három kategóriára osztunk. **Testi:** úgymint Erő, Ügyesség és Állóképesség; **szociális:** úgymint Karizma, Manipuláció és Megjelenés; és **mentális:** úgymint Észlelés, Intelligencia és Felfogás.

Természetesen a Tulajdonságokat meghatározza az alapkonceptió, amit korábban már meghatározta. Egy gyári munkás vagy egy bányász a harmadik világból valószínűleg igen erős és szívós (jó testi Tulajdonságokkal), míg egy egyetemi professzornak vagy egy számítógéptudósnak inkább a mentális Tulajdonságai magasak. Egy politikusnak vagy egy forradalmárnak a szociális Tulajdonságai lesznek kiemelkedők. Néhány ember sokat dolgozik azon, hogy fejlessze a természetes adottságait, de nem lehetsz jó egyszerre mindenben, szóval gondold meg, hogyan döntesz.

Hacsak a mágusod nem rendkívül szerencsétlen, minden Tulajdonsága legalább egyes értékű lesz. Amikor elkezded megalkotni a karaktered, fontossági sorrendbe rendezed a három kategóriát – testi, szociális és mentális. A karaktered elsődleges területén belül ossz el hét további pontot, a másodlagosban ötöt, a harmadlagosban pedig hármat. A kategóriákat maximum öt pontig fejlesztheted, ez az emberi képességek határa, bár inkább olyan karaktert érdemes választani, aki a legtöbb dologhoz ért, és csak néhány területen jobb az átlagnál.

## HARITADIK LÉPÉS: VÁLASSZ KÉPESSÉGEKET!

Miután elosztottad a Tulajdonságokat, a Képességek következnek. Ezek a tanult vagy begyakorolt jártasságokat, vagy a természetes adottságokat jelképezik. Az Adottságok a veled született képességeket, a Képzettségek begyakorolt és tanult

dolgokat, míg az Ismeretek az iskolai vagy tudományos tanulmányokat jelölik. A karakter koncepciója itt is mérvadó kell, hogy legyen. Egy diplomatának nem elég, ha természetes vonzereje van, tanulnia kell etikettet és szociális jólneveltséget is, míg egy bokszolóknak a jó fizikum mellett az ökölvívást is jól el kell sajátítania.

Fontosságuk szerint rendezd a Képességeket is három csoportba: Adottságok, Képzettségek, Ismeretek! A Tulajdonságokkal ellentétben a Képességek nem indulnak egy automatikus ponttal. Végtére is, a mágusod nem mindentudó. Az elsődleges kategóriában ossz el tizenhárom pontot, a másodlagosban kilencet, a harmadlagosban pedig ötöt. Egyelőre ennél a fázisban egyik sem lehet több három pontnál. Később lehetőség lesz kiemelkedő Képességeket vásárolnod a szabadon elkölthető pontjaidból, de a játék közben is fejlesztheted az értékeket a tapasztalati pontjaidból. Az ilyen példák azonban általában messze nem átlagosak.

## NEGYEDIK LÉPÉS: VÁLASSZ JELLEGZETESSÉGEKET!

Még egy adott szakterületen dolgozó két ember sem egyforma. Míg a Tulajdonságoknál csak pár pont eltérés tapasztalható, a Jellegzetességeket illetően igen különbözőek lesznek a karakterek. Ezek a különleges bónuszokat és a megszerzett rendkívüli Tulajdonságokat jelképezik – az emberi társadalomhoz fűződő kötelekeket, mágikus örökséget, mágikus tanulmányokat vagy pusztán a jómódot és a befolyást. Különböző mennyiségű pontokat kapsz a Jellegzetességek kategóriáira, és később is fejlesztheted ezeket a szabadon elkölthető pontjaidból.

## HÁTTEREK

Ahhoz, hogy besorolhasd a mágusodat a különböző szociális csoportokba, nézd meg a Háttereket! Egy mágusnak lehet Háttere különböző emberi javakban (pénz, birtok, barátok, munkatársak, politikai háttér stb.) vagy mágikus területeken (egy hatalmas szellem, hozzáférés mágikus tárgyakhoz vagy energiához, egy meghatározó sors vagy egy kapcsolat a világegyetemmel). A karaktered koncepciójának, Tradíciójának és Esszenciájának megfelelően válaszd ki mely Hátterek illenek legjobban a karakteredhez! Összesen hét pontot költhetsz el a Hátterekre bármilyen kombinációban. Figyelj rá, hogy ha valahova nem teszel pontot, akkor olyan Háttеред egyáltalán nincs – semmi sincs ingyen!

## FÓKUSZOK

Minden mágus másképpen látja és alkalmazza a mágiát. Bár a Tradíciók egységes elméletek szerint tanítanak, az egyéni alkalmazási módok mégis mágusról mágusra eltérőek. A fókuszok – a mágiahasználat eszközeinek és technikáinak – kiválasztása minden mágus számára fontos egyéni lépés.

A fókuszra nem teszel pontokat. Ehelyett felveszel egy meghatározó fókuszot minden egyes mágikus Szférához. A fókusz egy módszer vagy tárgy, aminek segítségével a mágus a legkönnyebben és a legközvetlenebb módon alkalmazhatja a mágiaformát. Tehát választanod kell minden Szférához egy-egy olyan tárgyat, ami valahogyan illik a Tradíciód eszméihez, azaz azok szerint kell működniük. Az előnye ennek az, hogy ha a meghatározó fókuszot használod, valamivel könnyebb alkalmazni a mágiát, persze csak akkor, ha valahogy fel tudod használni a fókuszot a varázslás során. A karaktered tud varázsolni az adott

Szféra meghatározó fókusza nélkül is, de ekkor egy másik, Tradíciójának megfelelő eszközre kell támaszkodnia. Megfelelő fókuszok nélkül egyáltalán nem tud varázsolni – egyszerűen nem hisz benne, hogy más módon is lehetséges varázsolni, mint ahogy azt megtanulta.

Ahogy a karaktered egyre jobban kiteljesedik, túlléphet a segédeszközök használatán, így elhagyhatja a fókuszot. Jóllehet, ez a nap nem mostanában fog eljönni. Egyelőre jegyezd fel a meghatározó fókuszod a Tradíciód leírásánál javasolt eszközökkel vagy technikákkal együtt minden egyes Szférához!

## ÖTÖDIK LÉPÉS: UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

A célegyenesben jársz – a legtöbb pontot már elosztottad, és lassan befejezed a mágusod alakítgatását is. Most végre elvégzed az utolsó számdaráló műveletet és elosztod a szabadon elkölthető pontokat, hogy egyedivé varázsold mágusod.

## SZFÉRÁK

Mind a kilenc Szféra egy-egy alapvető kulcs a valósághoz. Tanulmányozásukkal a mágusok hatalomra tehetnek szert fölöttük. A mágus képes akaratát latba vetve szeszélyének megfelelően irányítani azokat. A Szférák kombinálásával a valóság egy nagyobb részére is hathat.

Minden mágus egy ponttal kezd a „Szféra specializációjában”, azaz abban, amihez a legjobban ért, és amihez a legjobban vonzódik. Ezt a karakter Tradíciója határozza meg (lásd a Második fejezetben). Ezen felül még öt pontot oszthatsz el a Szférák között – de ne siesd el! Ugyanis egyik Szféra értéke sem lehet nagyobb, mint a karakter Areté értéke, tehát növelned kell a szabadon elkölthető pontjaidból az Areté értékét is, ha az alapoknál többre vágysz. Vedd figyelembe, hogy ha a karakter csoportja más Szférákat tanít, mint a Tradíció, a Tradíció specializációjára akkor is kell egy pontot raknod! Fogd fel „alapkiképzésnek”!

Némelyik árva, különösen az Üresek között, nem rendelkezik specializációval. Ezek a karakterek egyformán tanulhatják az összes Szférát, és hat pontot költhetnek el amelyikre csak akarnak.

## ARETÉ

Az Areté – mint mágikus akarat, a mágus megvilágosodási szintje és kapcsolata az univerzummal – mutatja meg, mennyire ismeri a karakter a mágia erőit és milyen mértékben képes irányítani azokat. Az Ébredéskor minden mágus szemlélete valamelyest megvilágosodottabbá válik. Ezt a tényt úgy érzékeltetjük, hogy minden karakter kezdetben egy Areté-ponttal rendelkezik. Ehhez vásárolhatsz további szinteket a szabadon elkölthető pontjaidból. Ez fontos lehet, hiszen egyik Szféra értéke sem haladhatja meg az Areté értékét. Karaktered mágiahasználatának a mágikus alapelvek elméleti ismeretei szabnak határt.

A hétköznapi embereknek egyáltalán nincs Areté értéke. Az Ébredés után a mágus megkapja az Aretéjét speciális látomásokon és küldetéseken keresztül, amiket Kereséseknek nevezünk. A megvilágosodásnak ezen útja meglehetősen nehéz és veszélyes, úgyhogy csak a legkivételesebbeknek adatik meg a magas Areté érték. Így egy átlagos mágus mindössze egy Areté-ponttal rendelkezik. Még szabadon elkölthető pontokból sem emelheted három fölé a karakteralkotás során.

## AKARATERŐ

A mágusoknak makacs és akaratos lényeknek kell lenniük, hogy változtathassanak a kozmoszon. Az Akaraterő az önbizalom és a belső hajtóerő mércéje. Minden karakter legalább öt ponttal kezd ebben a Jellemzőben, de továbbiakat vásárolhatsz a szabadon elkölthető pontjaidból – ez létfontosságú lehet a Kiteljesedéshez. Ne feledd azonban, hogy az Akaraterőnek – akárcsak a többi Jellemzőnek – összhangban kell lennie a karakter koncepciójával. Csak a legritkább, legodaadóbb és legfanatikusabb egyéneknek van kilences vagy tízes Akaraterő értéke!

## KVINTESSZENCIA ÉS PARADOXON

Ritka és értékes; a Kvintesszencia a Teremtés nyers energiája. A mágus képes rákapcsolódni erre, hogy segítségül hívja a legtöbb mágikus cselekedetében. A karaktered annyi Kvintesszencia ponttal kezd, amennyi az *Avatár Háttéré*, és nulla Paradoxon ponttal. Persze, ha a mágusod bajba keveredik, ezek az értékek gyorsan megváltozhatnak! Vásárolhatsz külön Kvintesszencia pontokat is a szabadon elkölthető pontjaidból, hogy adj egy kis mágikus löketet a mágusodnak. Később a Kvintesszenciát az *Eredet Szféra* használatával vagy góccok közelében való meditációval nyerheted vissza.

## REZONANCIA

A karakterlapod alsó részén találhatsz három üres helyet a Rezonancia Jellemződre: *dinamikus*, *entropikus* és *statikus*. Válaszd ki az egyiket és jelölj be rajta egy pontot! Ez az érték tükrözi mindazokat az érzelmeket, amelyek hatással vannak karaktered mágiájára. Mindegyik Jellemzőnek kapcsolódnia kell valahogy a választott Rezonancia-típushoz. Nézd meg, mit írtál be az Esszenciához, a Természethez és a Viselkedéshez (ezeket az első lépésben már megtetted, nem igaz?), hogy alapul vehesd a mágusod személyiségéhez és motivációihoz, majd válaszd ki egy stílust az adott Rezonanciában! Bármit beírhatsz; ez csak egy jelző, ami színt visz a karaktered mágiájába. Később ez növekedhet is, ahogy a mágusod egyre több hatalomra tesz szert vagy egyre „pokolibbá” válik az adott mágiastílusban, de egyelőre ez a lépés csupán a mágia alapvető jellemzéséről szól (lásd még ??? oldal)

## SZABADON ELKÖLTHETŐ PONTOK

Az utolsó lépés a karaktered alkotásában a szabadon elkölthető pontok szétosztása. 15 szabadon elkölthető pontot tehetsz a Jellemződre, ebből akár a Képességeidet is növelheted a fentebb írt hármas korlát fölé. Jóllehet, nem minden értéknövelés kerül azonos pontmennyiségbe. A Szférák növelése sokkal drágább, mint például egy Tulajdonság növelése. A ??? oldalán találhatsz egy táblázatot ezen pontok költségéről.

Légy különös tekintettel a mágikus Jellemzőid növelésére! A karaktered Areté értékét is fejlesztheted általuk – így lehetőség nyílik varázstudásod gyarapítására. Habár még így sem növelheted három fölé az Areté értékét. Ha meghatározad az Areté értékét, célszerű visszamenned és rászánni a pontokat a Szférákra. Ha az alapértéken felül vásárolsz Aretét, azzal megnyitod a kapukat a karaktered előtt, hogy jobban megismerje a Szférákat.

## AZ ÉLET SZIKRÁJA

Miután elosztottad a pontokat és karaktered alapvető jellemzésének végére értél, itt az ideje, hogy kidolgozd azokat a részleteket is, amik egyénivé teszik őt. Mágusodon látszódnia kell, hogy ő több, mint egy papírra skiccelt karikatúra vagy egy számköböl összerakott csontváz-modell. Lehelj belé életet; találd meg a helyét a világban!

Ezen a ponton tekintsd át, hogyan hatnak egymásra Jellemzőid és elképzeléseid! Kezdd el papírra vetni egyedi ötleteidet vagy azt, ami épp szöveget üt a fejedbe! Tekintsd teljes, önálló személynek a mágusod, és dolgozd ki motivációit az alapoktól kezdve! Tárd fel, milyen volt az élete *alvóként*, hogyan cseperedett felnőtté, hogyan éli mindennapjait, és miképp tekint a bizonytalan jövőbe! Mágusod bizonyára teljes értékű emberként tekintene magára, szóval add is meg neki a lehetőséget erre! Merülj bele élettörténetébe, lelkivilágába, személyiségébe és dolgozd ki a háttérét is. Adj részletes leírást testi adottságairól és szokásairól, majd figyeld meg, hogyan lesz a részekből egész!

Túl sok játékos ugorja át ezt a részletes karakterkidolgozási folyamatot, csak mert nincs kedve, vagy mert az előtörténet és a személyiség nem mutatkozik meg számokban – pedig ez a lépés vitathatóan a legfontosabb része a karakteralkotásnak. Persze, a 4-es Közelharc világosan jelzi, hogy a karakter nagyszerűen bánik a kardokkal, de vajon hogyan tett szert erre a jártasságra? Valójában milyen fegyvereket használ vagy kedvel? Milyen stílusban küzd? Miért foglalkozott ennyit a primitív kézifegyverekkel? Ért máshoz is? Karaktered nemcsak azért egyedi, mert van egy kiemelkedő Jellemzője – bárkinek lehetnek pontjai –, hanem azért, mert páratlan személyisége van. Dolgozd ki ezt a személyiséget és a karakter is életre kel majd a történetben!

Ne feledd, hogy a mágusok szenvedélyesen és megszállottan hajszolják a Kiteljesedésüket. Persze, különböznek valamilyen fokon, de egy dologban közösek: már nem „normális” emberek. Találd ki valami kényszerítő erőt, ami az Ébredése óta rendíthetetlenül hajtja előre!

Végezd el a végső simításokat a karaktereden! Milyen a külseje? Hogyan működik az egyéni mágiastílus, milyen fókuszokat hord magánál? Válaszd ki a Specializációkat a Jellemzőidhez (??? oldal), és aztán határozd meg, hogyan fejlesztette ki ezeket! Beszéld meg a Mesélőddel, milyen hétköznapi (és nem annyira hétköznapi) tulajdonod lehet, és mindazon fura szokásokat, részleteket, viselkedésmintákat, mesterkéltégeket, amik még emberibbé teszik a karaktered! Végül ne hagyd ki világi életének egyik fontos fordulópontját sem! Végére is, egy mágus sem gubbaszt naphosszat mágikus fóliánsokkal teli könyvtárában. Bizonyára tartja a kapcsolatot a hétköznapi emberekkel, van családja, barátai és munkája – vagy nincs neki?

## BEVEZETŐ

Egy előtörténettel, háttérrel és megfelelő statisztikai értékekkel rendelkező karakter már játszható és jól kidolgozott, mégis ki kell próbálni, hogy lássuk, milyenre sikerült. A legapróbb cikornya is lényegessé válhat szokatlan helyzetekben vagy egy kellemes szerep is olykor terhesebb lehet, mint képzeltük. Hogy kiküszöböljük a hibákat, vesézd ki a konfliktusokat és szorongasd meg jól a karaktered! Erre a legalkalmasabb egy bevezető történet: amolyan „teszt kaland”, amelyben kialakíthatod a karakter kezdeti lépéseit.



Egy bevezető sokban hasonlít egy valódi játékhoz, csak nincsenek benne buktatók. Ahelyett, hogy mágusoddal fejest ugranál egy hatalmas konfliktusba, e történet által mind a Mesélő, mind a játékos levonhatja a következtetéseket a karakterről. A játékos beleélheti magát a szerepbe és a játéktílusba, a Mesélő pedig láthatja, mennyire olvad össze a karakter és a játékos, így hozzájuk illő krónikákat dolgozhat ki.

Gyors játzsmaként szolgálhat, amely felöleli a karakter életének fontosabb mozzanatait, érdekesebb szakaszait. A szokásos **Mágus** játékkal ellentétben itt nincs szükség kockadobásokra vagy számolgatásokra; a cél, hogy bensőségebb kapcsolatba kerülj a karakterrel, és nem az, hogy belemenj egy-egy konfliktusba. Leginkább együletes alkalmakra való, ahol mindössze a Mesélő és a játékos vesz részt, esetleg még néhány karakter életük korai szakaszából. Olyan jeleneteket játszhattok benne el, amiket ti választottatok, és lehetőséget kapsz alakítani a karaktered jellegén, ha valami nem úgy sült el, ahogy tervezted.

A Mesélő részéről a bevezető nagyszerű esély arra, hogy lássa a karaktert cselekvés közben. Láthatja, hogyan játssza el a szerepét az illető játékos, hogyan közelít meg egy problémát és fejleszti jellemét. Dobj be néhány fordulatot, esetleg lebbentsd fel a jövő fátylát, de akár azt is megteheded, hogy később fejtesz ki egy-egy mozzanatot! A bevezető ötleteket adhat a Mesélőnek egy későbbi krónika szabályos játékaihoz.

Akkor a legjobb, ha a karakter életének egy korábbi szakaszát öleli fel, például az Ébredése előttről, vagy annak megtörténtétől kezdve. Ezáltal a játékos jobban elmélyítheti a karakter korábbi tapasztalatait, és remek lehetőség egy kezdő játékos számára is, hogy megismerkedjen a szerepjátékkal, mielőtt beleugrik a mágiarendszerek és a kockadobálás sűrűjébe. Ragadjatok ki egy-két kulcseményt a karakter előtörténetéből, és játsszátok el ezeket egy vagy több órán keresztül!

Ne törődjetek a kockákkal vagy a pontokkal; csak ússzatok együtt a történet folyamával, hagyjátok, hogy a karakter döntései vezessék a játékot! Kerüljétek a mechanikus részeket, és a szerep elmélyítésére helyezétek a hangsúlyt, hozzatok döntéseket és alapozzátok meg a karakter történetét! Ez esetleg jó tanács még a szokásos játékokhoz is.

## KÉRDÉSEK A KARAKTERHEZ

Nagyon is helyénvaló ösztönözni a játékosokat, hogy készítsenek részletesen kidolgozott karaktereket, de emellett nem árt, ha vannak kapaszkodók is az új ötletekhez. Olvasd végig az alábbi kérdéseket és válaszolj rájuk karaktered megalkotásánál az ő szemszögéből! Egy krónika szereplője sem lesz igazán teljes, míg játékos a nem végzett ezekkel a kérdésekkel. Az, aki azt feleli, „Nem tudom”, még nem dolgozta ki eléggé a karakterét. Sokszor fogódzókot nyújthat, ha rövid, pár szavas válaszokat adsz.

- **Hány éves vagy?**

Némelyik mágus egész fiatalon, gyermekként *ébred fel*; mások csak jóval később. Karaktered tartozhat ezen kivételek közé, vagy esetleg a két korhatár között ébredt. Már régóta mágus, vagy újdonság számára ez a változás?

- **Miben különbözött az életed?**

A mágusok Ébredésük előtt gyakran furcsa életet élnek, szokatlan eseményeken mennek keresztül fiatalokorukban, különösen, ha erős a Végzetük. Karaktered élete szokatlanul békés vagy meglehetősen furcsa volt? Hogyan cseperedett fel, és észrevették-e barátai vagy családtagjai a furcsaságait? Fel is figyelt ezekre a különös eseményekre vagy csak úgy vélte, mindenkinek vannak furcsa szokásai?

- **Hogyan nevelkedtél?**

A felnőtté válás mágusi nehézségei mellett hogyan fejlődött a karakter hétköznapi élete során? Nézd meg a Képzettségeit, és gondold ki, hogyan sajátíthatta el őket! Voltak-e szülei, vagy csonka csakából származott? Járt-e iskolába vagy otthon tanult? Milyen erkölcsi értékeket ismert meg? Nézz utána, milyen környéken nőtt fel a karaktered, és dönts el, vajon elégedett-e életével és következményeivel, vagy sem!

- **Kik a barátaid és a családtagjaid?**

Mivel mágusod nem a *semmiből* pattant ki, bizonyára van családja és vannak barátai. Ki számít a barátjának? Milyen volt a családja? Tartja-e még a kapcsolatot ezekkel az emberekkel? Ha nem, miért nem? Ha igen, tudnak-e a karaktered mágiájáról? Elismerik, megértik, vagy elutasítják azt? Az utóbbi esetben ennek ellenére tartja-e velük a kapcsolatot? Jó viszonyban van-e a barátaival vagy inkább csak kihasználja őket? Gondold ki, milyen lehetőségekkel és kötelezettségekkel jár a karakter ismeretségi köre!

- **Mikor szembesültél először a mágiával?**

Sok mágus megy keresztül furcsa tapasztalásokon, mielőtt *felébredne*. Voltak-e a karakterednek szokatlan álmaj, látomásai az Ébredése előtt? Kapcsolatba került-e különös, természetfölötti teremtményekkel? Volt-e valaki a családjában mágiahasználó, vámpír vagy egyéb lény? Teljes megrázkódtatás és meglepetés volt számára az Ébredése?

A mágiával való első találkozásából eredően figyelj meg, hogyan reagál a karakter erre a hirtelen felismerésre! Sokan elutasítják a mágia létezését vagy jelenlétét még azután is, hogy szembesültek vele. Mennyi időbe telt elfogadnia a karakternek, hogy a mágia „valóság”? Vagy mindig is érezte, hogy valami hiányzik, egy mágiával kitömött lyuk, vagy egyszerűen rúgkapálva sikoltozott és küzdött az ellen, hogy rendezett világáról alkotott előítéletei szét ne hulljanak?

- **Hogyan álltál be a Tradíciók soraiba?**

Mihelyst egy leendő mágus *felesznelt*, számos csoport küzd azért, hogy felkeltsék figyelmét – technokraták, tradíciósook, nefandusok és mások. Feltételezve, hogy karaktered egy tradíciós mágus, hogyan került be az egyik Tradícióba? Mi vonzotta abba a sajátos csoportba? Úgy vélte, saját kultúrája és életstílusa melléktermékeként hasznot húzhat eszméikből? Van-e a karakterednek saját mentora, vagy csupán „segédkezik” a többi mágusnak, és próbál ellesni tőlük ezt-azt?

Ennél a kérdésnél meghatározhatod, hogy karakterednek volt-e vagy van-e mentora, és hogy milyen viszonyban volt vele. Nyers és durva volt ez a tanító, esetleg elutasító, uralkodó típus, segítőkész, könyörületes, háborgó, elzárkózó vagy megvilágosodott? Rendszeresen tartották egymással a kapcsolatot, vagy csak szórványos leveleken, rejtélyes üzeneteken keresztül? A mentora segítségével vált belőle teljes értékű tradíciós mágus, vagy időközben eltűnt, esetleg elrabolták/megölték/áttérítették egy másik csoportba? Talán egy másik csapatban kezdte a karaktered, de később egy, a régivel jobb mentor közreműködésével a Tradíciók mellett döntött?

- **Hogyan csatlakoztál a kabalodhoz?**

Általában egy mágus a hasonlóan gondolkodó társaival tart. Hogyan mutatták be karaktered a többi mágusnak? A mentorán keresztül – már ha van neki – ismerkedett meg más újonccal? Ha a többiek más Tradíció tagjai, milyen közös kapocs okán maradtak együtt? Ha ugyanazon Tradíciót követik, milyen sajátos jellemzők teszik őket egyedivé? A közös cél érdekében csatlakozott hozzájuk, vagy egy olyan társaságban ragadt, ami nem igazán osztja nézeteit? E kérdés megválaszolása remek lehetőség arra, hogy beszéljess a többi játékosal, és kidolgozzatok valami csapatkonceptiót vagy kapaszkodókat, amik összehozhatják a karaktereket.

- **Hogyan kezeled a mundánok világát?**

Fenomenális hatalmuk ellenére a mágusoknak nem szabad figyelmen kívül hagyniuk a halandók világát. Hatmilliárd ember él ott. Néhány mágus teheti meg csak, hogy átlépjen a szellemvilágokba és ott éljen, ami azt jelenti, hogy a legtöbbjüknek lakbért kell fizetnie, munkát kell keresnie és élnie kell a mindennapi életet annak összes velejárójával. Van-e állása a karakternek vagy mágiához kell folyamodnia, hogy ellássa a szükségleteit? Jól kijön az *alvókkal*, vagy „csökevényesnek” tekinti őket? Milyen lépéseket tesz azért, hogy ne lepleződjön le a Technokrácia előtt, miközben egy normálisnak mondható életet próbál élni? Az alvók előtt villongatja mágiáját vagy megtanult óvatosságnak lenni? Egy társaság csupán féltucat tagot számlál, míg odakint a világban emberek százai vannak, akikkel a mágusok kapcsolatba kerülnek nap mint nap.

## KÉRDÉSEK A JÁTEKOSHOZ

Most neked, mint játékosnak, kell kipófozni a karaktered hátterét és motivációit, úgyhogy ideje áttekinteni néhány játékosnak szóló elvet. A mágusok történelme ismert számodra (és feltehetőleg a karaktered számára is), de neked kell eldöntened, mihez kezd választott szereplőd. A mágusodnak talán megvannak a maga céljai és vágyai, de te vagy az, aki beteljesíti őket. Mivel neked kell eldöntened, mit akar a mágus, hogyan szeretné elérni azt, és hogyan reagál az útjába kerülő akadályokra, tanácsos megkérdezned magadtól, mit akarsz a karaktereddel, és hogyan szándékozol megvalósítani azt.

- **Mi motivál téged (mint játékos)?**

A szerepjátékok a szórakozásról szólnak, de mindannyiunkat más dolog szórakoztat. Vizsgáld meg szándékaidat a karakter megalkotásánál! Te mit akarsz kihozni ebből a játékból? Drámai hatást? Románcot? Társadalmi kapcsolatokat? Pusztán akciót? Rejtvényeket? Filozófiai fejtegetéseket?

Mihelyst kitűztél néhány alapvető célt, dönts el, hogyan érheti el őket a karaktered! Van egy harcképzett seggberűgős figurád vagy egy megnyerő modorú úriembered, de mik a bevett trükkjeik és hogyan alkalmazza ezeket? A remény az, hogy a karakter eléri végül a megvilágosodást, de mindeközben rengeteg módon lehet a világot kezelni.

- **Van fogalma a karakterednek a saját jövőjéről?**

Némelyik mágusnak meghatározó sorsa van, amely egy elkerülhetetlen végzet felé vezeti őket. Másoknak jóval ködösebb látomásai vannak, vagy egyszerűen csak arra mennek, amerre a szél fújja őket. A karakterednek bizonyára van némi fogalma saját jövőjéről, valami terve önmagával. Egyesek szeretik azt *hinni*, hogy nagyobb célra hivatottak, és nem mindig könnyű elválasztani az ocsút a bűzától! Van valami kitűzött célod a karaktereddel kapcsolatban – valamit, amit szeretnél elérni vagy el szeretnél kerülni – vagy csak hagyod sodródni az árral?

- **Hogyan látja a karakter a misztikus ösvényeit?**

A legtöbb mágusnak voltak tervei a halandó életével kapcsolatban, mielőtt ráébredtek volna misztikus valójukra. Most bizonyára kitűzött már maga elé egy misztikus ösvényt – Kiteljesedés? Ósmágusi cím? Rájönni valamilyen alapvető rejtélyre vagy történelmi anomáliára? Növelni kívánja Tradíciója befolyását? Egy másik szemszögből megvilágítva: mágusod próbálja érvényesíteni mágikus hatalmát, vagy figyelmen kívül hagyja képességeit? Vagy talán már kapott egy-két pofont az élettől. Hogyan reagálsz a mágiában való fejlődésére – vagy épp annak hiányára –, és mi van akkor, ha a helyzet úgy alakul, hogy letér a tervezett útról?



- Milyen konfliktusok várják a mágikus fejlődés útján?

Mágusodnak végül választania kell a mágikus öröksége és a halandó élet között, ha még nem tette volna. Az avatár is hajlamos megjelenni álmaiban vagy tudatalatti impulzusokként lökdösi meglepő helyzetekbe a karaktert.

Mágikus és erkölcsi konfliktusai eltávolíthatják Tradíciójától, céljaitól, hátrányai veszélybe sodorhatják, de igazi hőssé is válhat az események keresztútjében. Mágusod nem lát előre semmit, de találgathatsz, és gondolkodhatsz azon, miként cselekedne egy váratlan helyzetben.

## AVATÁRESSZENCIÁK



Noha az avatár rendszerint *ősennergia-töredékként* jelenik meg, mindazon emlékekkel és motivációkkal, amik az elmúlt inkarnációk alatt ragadtak rá, nem tagadható, hogy igenis rendelkezik belső jellegzetességekkel. A mágusok ezen megfigyelt különbségek szerint sorolják be őket széles kategóriákba. Mivel mindent átjár a mágia, az avatárok valódi természetére és osztályozására (vagy épp ennek hiányára) vonatkozólag számos hiedelem létezik. Ennek ellenére a legtöbb mágus egyetért négy általános csoportban: *dinamikus*, *mintázat*, *eredendő* és *kereső*. Az

elméleti szakemberek néha tovább osztják ezeket élesebben elkülöníthető típusokra, és hozzávesznek egy ötödik esszenciát, amit valójában még sohasem láttak mágusban: a *végtelen*. Ezek a kategóriák betekintést nyújtanak a módszerekbe, ahogy a különböző avatárok ösztönzik a mágust a Kiteljesedés felé vezető úton, de emellett megismerhetjük a kitűzött céljait is.

Az avatárok pontos határai és funkciói mindmáig ismeretlenek. A fatalisztikus mágusok olykor azt hirdetik, hogy a előre meghatározzák a mágus cselekedeteit vagy hogy melyik csoporthoz csatlakozik. A lélekvándorlás-hívők szerint az avatárok az előző életek forrásai, és ismerős otthon keresnek, tehát meghatározhatják, hogy a mágus korábbi inkarnációi nyomdokában jár-e. Azoknak, akik csak azért küzdenek, hogy túléljék és megértsék saját természetüket, nincs ideje ilyen apróságok miatt aggódní. Úgy fogadják el az avatárt, ahogy van, és igyekeznek maguk irányítani saját sorsukat.

Karaktered fejlődésében nagy – bár nem tudatos – szerepet játszik az avatárja. Pszichológiailag Természete és Viselkedése, valamint az élete során táplált vágyai és kitűzött céljai motiválják, mint mindenki másét. Ám mihamarabb *feleszmélt*, az avatár veszi át ezt a szerepet álombéli üzeneteken, tudatalatti ösztönzéseken és a mágus érzelmein keresztül. Egyszer csak azon kapja magát a karakter, hogy az avatárjára jellemző módon viselkedik: *dinamikus* avatárral hol ebbe, hol abba fog bele; *mintázat* esszenciájú avatárral rendezett tökéletességet keres, a hétköznapi dolgok rejtett értelmét kutatja; *eredendő* avatár esetében, vagy új elfoglaltságba veti bele magát, ha *kereső* avatárja van.

Az avatárok leggyakrabban finom, alig észrevehető sugallatokon és villanásokon keresztül mutatják meg magukat. Lehet a mágus fejében megszólaló józan hang, de hirtelen ösztönzéseképp, tettvágyként is megjelenhetnek. Ritkán, erős avatárok esetében ténylegesen megtestesülhetnek, anyagi formát ölthetnek és ekkor közvetlenül szólhatnak a karakterhez. Végezetül, a mágus vagy hisz bennük vagy nem, akár tudatában van létezésének, akár nem, de mindenképp van egy láthatatlan, befolyásoló erő, ami a Kiteljesedés látomása felé mozgatja őt.

A különböző esszenciák az avatár sajátos ősennergia-összetételét jellemzik. Bár eltérő emlékeket és célokat hordoznak, ha nem is mindet, de a legtöbb avatárt kategorizálni lehet módszerei alapján. Legyenek bármily töredeztettek is, ezekből alakul ki az esszencia. Mágusod *Esszencia* Jellemzője meghatározza

az avatárjának alapvető motivációit és módszereit, valamint azokat a metafizikai rendszereket, amelyekbe a leginkább beleillik.

### DINAMIKUS

Épp ahogy a mágusok a változás erői, a *dinamikus* jellegű esszenciák is a változás inkarnációi. Folyton-folyvást új irányba hajtják a karaktert, nem hagyják nyugodni, így az egyszerűen mással sem törődik, csak az új ötletekkel, tapasztalásokkal és célokkal. Még az erős Végzettel rendelkezők sem láthatják igazán a Kiteljesedés felé vezető utat egy ilyen avatárral. Az ösvények, melyre az efféle felfedezőik rálépnek, számosak és sokfélék, s gyakran ellentmondanak a népi bölcsességnek, az általánosan elfogadott elveknek. A *dinamikus* mágusok a véletlenszerűség és az inspiráció valódi hírnökei, hiszen korábban elképzelhetetlenek tartott dolgokat valószínűsítanak meg. Mivel ennire kiszámíthatatlanok és gyakran lépnek ki a „keretek közül”, *dinamikus* esszenciával nehéz egyetlen célra összpontosítani.

Rejtett dinamizmus úgy jelentkezik, hogy felkelti a mágus kíváncsiságát, türelmetlenségre készíti, ihletet nyújt számára. Az ilyen avatár különös árnyként, félig kialakult koncepcióként, hirtelen kitalált elvont dologként, állandóan változó formaként jelenhet meg. Idővel a megjelenés, a célok és az esszencia érzelmi eszközei gyakran megváltoznak. Még azok is, akik megfigyelték, merre visz egy ilyen avatár, úgy találják, hogy egy feladat csak a kaput nyitja egy másik előtt. A *dinamikus* avatár sosem pihen, s mágusainak lépést kell tartaniuk vele.

### MINTÁZAT

Míg más mágusok új módszereket találnak ki, a *mintázat*-mágusok addig újítják és hasznosítják újra ezeket a módszereket, amíg tartósak és jól értelmezettek nem lesznek. A *mintázat* esszencia valósággá formálja a mágiát, megszilárdítja, alakot ad a gyengére sikerült dolgoknak és helyrehozza a hibákat. Ahelyett, hogy a változás új és dinamikus értelmét keresné, megerősíti a már meglévő elemeket, vagy módszeresen szilárd alapokra épít. Magától értetődően az ilyen esszenciák megvalósítási területe a stabilitás, a tanulás és a társadalom. A kapcsolatok kialakítására leginkább törekvő esszenciaként erre természetéből fakadóan illik ez a szerepkör.

Azok, akik a *mintázat* hajtóerejét érzik, gyakran kristálytisztán tapasztalják meg a dolgokat. Józan gondolkodású emberek, akiket a megismerés erős vágya hajt, és a leginkább a világosan meghatározott archetípusok közt érzik jól magukat. Ezek az avatárok az álmokban tekintélyes figurákként, ismétlődő mintákként vagy fantasztikus gépezetként jelennek meg, de általában minden esetben van valami hasonló a megjelenésükben.





## EREDENDŐ

Minden dolog az alakatlan teremtés mocsarából született a világegyetem keletkezésekor, legyen az az isteni ihletésű genesis előtti üresség vagy az ősröbbanás előtti kavargó káosz. Az univerzum végül ugyanilyen állapotba fog visszatérni. Az *eredendő* jellegű esszenciák az ehhez hasonló teremtés és pusztítás nyers, durva elemeit tükrözik. Új tapasztalásokra sarkallanak, mégis folyton összevetik azokat a múlttal – a minden teremtés mögött meghúzódó zsongó vibrációval rezegnek együtt. A világegyetem alapvető erőivel tisztában lévő Eredendő avatárok minden dolog gyökerét kutatják.

Leggyakrabban igen világosan meghatározott ismertetőjegyeket öltenek magukra, a tudatalattiba mélyen beleivódott szerepeket. Az ilyen mágusokat mély és ellenállhatatlan érzelmi indíttatások vagy szükségletek vezérlik, de emellett ők bárki másnál erősebben tapasztalják a passió magasztosságát. Megtestesülésükkor az *eredendő avatárok* szellemek, állatok vagy istenek szerepét öltik magukra, felismerhető formákba bujtatva ábrázolják a valóság alapvető elemeit.

## KERESŐ

Egyfajta egyensúlyként szolgál az esszenciák közt a *kereső*, melynek szándéka és végső célja a tudás és új határok keresése. Nem hajlandóak megpihenni a már lefektetett alapokon, mindig hajtja őket valami cél elérése, és nem torpannak meg vagy váltanak irányt. Ha elérték, újat tűznek ki, és ismét nekivágnak. Az ilyen esszenciával rendelkező mágusokat megszáditja az utazás szüksége, a vágy, hogy valamilyen célt hajszolva folyton mozgásban legyenek. Ezek az avatárok a többi elemmel való

egyesülésre törekednek, egy egészséges egyensúly megteremtésére azért, hogy az esszenciák ösvényeit összekötő utakon járjanak.

Érzelmileg ösztönösek és látványosak. Az ilyen mágusok gyakran addig foglalkoznak egy-egy dologgal, amíg be nem fejezték, majd belefognak egy új feladatba. Az avatár gondoskodik az állandó előrehaladásról azért, hogy fenntartsa az érdeklődést a végső lépésekig a tudás, a megismerés és a tapasztalás iránt. Akár önmaga iránt is. Az esszencia a belső értékeken és a viselkedésen keresztül vezeti mágust, gyakran jelenik meg önmegismerésre sarkalló párbeszédekben. Mindezt a mágus barátaihoz hasonló elemeket hordozó formában vagy olyan kalandokon keresztül juttatja el hozzá, amikben megismerheti önmagát és az őt körülvevő világot.

# SZEMÉLYISÉGJEGYEK: TERMIÉSZET ÉS VISELKEDÉS



Mindenki visel álarcot. A körülmények diktálta szerepeket játszuk el nap, mint nap. A helyzettől függően lehetünk gyermekek, szeretők, harcosok, tanulók vagy tanárok. Még a „téged” felépítő rejtett alapelvekben is jut hely a változásnak. Ugyanaz az ember vagy, ami tegnap voltál? Vagy a múlt hónapban? Tíz évvel ezelőtt? Ami azt illeti, ugyanaz vagy-e, ha olyasvalaki szól hozzád, akit nem kedvelsz, mint mikor a barátaiddal beszélgetsz? Ahhoz, hogy meghatározhasd a mágusod személyiségét, különböző archetipusokat vázolunk föl számodra – motivációk, eszmék és a világban való boldogulás módszereinek széles választékát. Egy karakternek általában van egy, a belső érzéseit tükröző Természete és egy Viselkedése, ami a mások előtt mutatott álarcot jellemzi.

A személyiségjegyek célja nem az, hogy korlátozzák, vagy beskatulyázzák a karaktered, hanem általuk meghatározható mágusod alapvető mozgatórugóit, egyfajta „alapbeállítást”, amiből kialakulhat egy-egy szerep. Lehetővé teszik számodra, hogy eljátszd a karaktert anélkül, hogy folyton változtatni, alakítgatni kellene a motivációidat. Ehelyett elég egy röpké pillantást vetned a Természetre és Viselkedésére, hogy a neki megfelelő módon cselekedj egy adott helyzetben. De ne határoljanak be ezek a példák! Az emberek mindig okoznak meglepetéseket, és karakterednek is bonyolultabbnak kell lennie egy egyszerű frázisnál.

Minden egyes személyiségjegynek van egy csak rá jellemző előnye és hátránya. Az előny „a karakter erőssége”, a szenvedély, ami hajtja a mágust, amiből ösztönzést meríthet. A hátrány a karakter egyik gyengéje, amin felül kell kerekednie, ha valaha is el akarja érni a Kiteljesedést. Ezáltal új belső hajtóerőre lelhet, miközben azért küzd, hogy túllépi problémáin, de könnyen áldozatul eshet saját hübriszének.

Mivel a mágus a hitéből merít erőt, Természete azt is jelentheti számára, ahogy legbelsőbb védelmeit felépíti. Az, aki valamilyen figyelemreméltó módon kiéli Természét (remélhetőleg komoly szerepjátékkal és nagy munka által!), a Mesélő beleegyezésével Akaraterő pontokat nyerhet vissza.

## ALKALITÁZRÖDŐ

Mások már kiköveztek számodra egy biztonságos utat, tehát nincs értelme bármiért is küzdeni vagy kockáztatni. Csak rálépsz a ragyogó ösvényre a siker felé, köszönöd szépen. Nem idegenkedsz egy kis küzelemtől, de csak már járt utakat követsz, és megpróbálsz beilleszkedni a csapatba. Végülis nincs értelme kívülállónak lenni, vagy eldobni mindent egy olyan céltalan próbálkozásban, mint a lázadás. Boldogan követed, boldogan fordulsz a régi, jól bevált módszerekhez és használod fel őket a csapat javára.

Erősséged az **Együttműködés**. Jól össze tudsz dolgozni másokkal és arra ösztönözni az embereket, hogy alkossanak csapatot. Egy közösségben az ember többet érhet el, mint egyébként.

Az **Önbizalomhiány** a te nagy problémád. Nem akarsz megkockáztatni, hogy a kimenj a határok közül, vagy szembefordulj az áramlattal. Azt teszed, amit a többség diktál, még ha veszélyes vagy ostoba is. Néha meg kell találnod a saját utadat, és néha a csapat nem a legjobb döntést hozza. Bíznod kell

saját meggyőződésed erejében ahelyett, hogy más véleményére támaszkodsz.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha előremozdítod csapatod ügyét, főként, ha eléred, hogy mindenki összefogjon.

## ALKOTÓ

Elhatározad, hogy maradandó emléket fogsz hagyni a világban. Megpróbálhatsz valami értékeset alkotni – tárgyakat, épületeket, filozófiákat. Te nem csak alapító és építő vagy, de szándékosan áll olyan örökséget hagyni, ami erőt és jobb életet ad az utánad következők számára.

Az erősséged az **Elhatározás**. Látnod magad előtt az utat, ami (valaki számára) jobb világ felé visz, amit hátrahagysz a többiek számára. A tetteid remélhetőleg tovább élnek, és segítséget nyújtanak a körülötted élőknek.

A gyengéd a **Megszállottság** a kitűzött céllal kapcsolatban – elvakultan csak a terveidre koncentrálsz. Hogy Kiteljesedhess, le kell győznöd ezt a kötöttséget, és meg kell nyílnod az új lehetőségek és tettek előtt.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha megalapozol, vagy létrehozol valami fontosat vagy maradandót.

## BÍRÓ

Alapos vizsgálattal és átgondolt ítéletekkel szeretnéd kihámozni a tapasztalatok miriádjából az igazságot. Tényeket sorakoztatsz fel, megalapozott döntéseket hozol abban a reményben, hogy jobba teheted a rendszert mindenki számára. A problémák megoldásával, a tárgyhoz nem kapcsolódó dolgok különválasztásával a vitás ügyek szívébe hatolsz, kielemezod őket, és segítesz az embereknek továbblépni fontosabb dolgok felé. Garantárod a tisztességet és – gyakran – az igazságot.

Erődet az **Igazságból** meríted. Ha igazán érdekel egy ügy, tárgyilagossá logikára és a bölcsességre támaszkodsz, hogy meghozd a helyes döntést és ez mindenki számára kedvező legyen.

**Beleélés hiányában** azonban át kell lépned a határokat. Néha nem lehet élesen elkülöníteni, mi helyes és mi helytelen. Logikád és tárgyilagosságod nem választhat el a személyes élményektől és a szubjektív magyarázatoktól.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha nyomokat kapsz össze, vagy érveléssel megoldasz egy rejtélyt vagy problémát.

## BRÁVÓ

Ez egy kemény világ, de te mindig lendületben vagy. Nincs még egy olyan ember, aki hatalmasabb lehetne, ilyen kidolgozott izmokkal és erővel. Ezzel a hatalommal azt csinálhatsz, amit csak akarsz, tovább élhatsz és boldogulhatsz, tekintélyt vívhatsz ki magadnak. Mivel a világ a hatalmasok körül forog, csak a hasonló nézeteket vallókat tiszteled. Lehet, hogy egy gengszter vagy, aki csúnyán elbánik mindazokkal, akik megkérdőjelezzik a bátorságát, de lehetsz óvatos manipulátor is, aki egymásnak ugrasztja az ellenfeleit. Akárhogyis, kézben tartod az ügyeidet.

Kimeríthetetlen **Erőtartalékaid** vannak. Az akadályok, melyek másokat talán elcsüggesztenek, számodra csak próbatételek, hogy bizonyíthass. Mivel elfogadtad, hogy ez egy kemény világ, bevetsz mindent, amit csak szükségesnek találsz.

A gyengeséged viszont a **Düh**, ami gyakran kever bajba. Mivel nem segítesz másoknak, csak törtetsz előre, elidegeníted az embereket, problémákat okozol, és a saját csapdádba esel. Meg

kell tanulnod kompromisszumokat és egyezségeket kötni. Az élet nem háború.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha sikerül egy régóta húzódozó konfliktus fölé kerekedned, akár a testi erőddel, akár más hatalmi módszerekkel.

## BŰNBÁNÓ

Bűn gyötri lelkedet. Lehet képzelt vagy valós, de terheket rósz magadra miatta, igyekszed kipótolni nyomorúságos létezésed és rendszerint keservesen szenvedsz, miközben gyengeségeid miatt ostorozod önmagad. Azonban semmi sem törölheti le szegényfoltodat, és állandóan valamiféle feloldozásért küzdesz, mind mások szemében, mind pedig saját lelkiismereted előtt.

**Felelősségtudatod**ból merítesz erőt. Önszántadból viseled a terheket. Mikor mások kibújnak a feladat alól, vagy elhárítják a felelősséget, te készen állsz szembesülni a következményekkel.

Nyilvánvaló, hogy a **Bűnbánat** a te problémád. Míg ki nem békülsz önmagaddal, múltad csorbáinak kiköszörülésére tett reménytelen próbálkozásaid örületbe kergetnek, s gátolnak a fejlődésben.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha jelentős megbocsátást nyersz azért, hogy megbánod tetteidet vagy belátod, hogy tévedtél. Kellően erős feloldozás akár a Természeted változásához is vezethet.

## CINIKUS

A világ nem elég jó számodra, és szóvá is teszed ezt. Mindenkinél magasra teszed a lécet, és könnyen terheled őket nehezebbnél nehezebb feladatokkal. Alapos vizsgálataid mindenkiben találnak valami hibát, és nem is habozol ezt megemlíteni. Sosem lesz elég jó, a fene egye meg!

**Kritikus szemed** legnagyobb erősséged. Mesterien megtalálod és azonosítod a problémákat és a gyenge pontokat. Ezáltal fejlettebb, újabb, jobb dolgokat lehet alkotni.

A te nagy problémád a **Képzelőerő hiánya**. Annyira megrögzötten keresed, mi az, ami helytelen, hogy észre sem veszed azt, ami helyes, és azzal sem törődsz, hogyan lehetne javítani a dolgokon. Képtelen vagy megérteni, hogy a gondok bizonyos helyzetekben megoldódhatnak. Meg kell tanulnod nyitottnak lenni új lehetőségekre, ahelyett, hogy elpuskázod őket.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha valamiben komoly hibát vagy problémát találsz, főként, ha abból valami nagyon rossz dolog sülné ki.

## CSIRKEFOGÓ

Egy fontos leckét megtanultál: a legjobbtól less. Senki sem fog adni neked semmit, és mindenki csak a saját előrehaladásával törődik, így azt kell felhasználnod, amit meg tudsz szerezni. A többit tojód le! Nem fognak erőszakoskodni veled, nem leszel mások csicskása. Biztosra akarod venni, hogy megkapod a saját kis részed a világból.

Erényed a **Bátorság**. Szembeszállsz bárkivel, aki irányítani akar, vagy veszélyezteti a túlélésed, harcolsz a nyomor ellen, hogy megteremtsd a saját biztonságos otthonod a világban.

**Önzőség**ed sok baj forrása. Kapzsi vagy, szókimondó és naiv. Kialakított világodban nincs hely áldozatoknak, rajtad kívül más nem fér el benne. Fel kell ismerned mások értékeit, megtanulni szeretni és együttérezni.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha valami jelentős dolgot érsz el én-központú természetteddel.

## DEVIÁNS

Téged sehova sem lehet besorolni; torzszülemény, melléktermék, kitalált vagy. Születésedtől fogva, vagy mert így döntöttél, de sehová sem illesz. Nem azon az úton jársz, mint amin a többi ember, s ez egyénivé tesz. De magányossá tehet, és üldözhetnek is különbözőség miatt.

Képes vagy **Áttörni a korlátokat**, mert nem ismered el azokat a határokat, amiket mindenki más betart. Olyan dolgokat művelsz, ami másnak eszébe sem jutna, így új utakat taposol ki.

**Ferde hajlamaid** azonban arra készítetnek, hogy a kés hegyén táncolj, folyton túllépd a megszokott normákat. Néha jó normálisnak lenni. Ahelyett, hogy fejjel rontasz a társadalom falának, olykor meg kell tanulnod beilleszkedni.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot akárhányszor büntetés nélkül „tilosban jársz”, és átadod magad deviáns természettednek.

## FANATIKUS

Az elkötelezettség nálad magasabb célokat kíván. A szeretet vagy odaadás fogalmán túli buzgalommal támogatsz egy ügyet. Ez felőrli az egész életedet, és mindent, amit teszel, az ügyért teszed.

Hihetetlen **Odaadásod**ból merítesz erőt. Ügyedért feladod az életed, lemondasz reményről, erkölcsről – bármiről, amivel elérheted célod.

**Makacsságod** felemészt, képtelen vagy máshogy látni a dolgokat. Annyira meg vagy győződve ügyed helyességéről, hogy képtelen vagy engedni belőle. Meg kell nyílnod más lehetőségek előtt, különben előbb-utóbb kiégsz.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha olyasvalamit érsz el, ami jelentősen előremozdítja ügyed.

## GYÁTIKODÓ

Mivel a világ veszélyes és kegyetlen, felvállaltad, hogy törődsz másokkal. Talán egyszer te is megsérültél, vagy túl sok szenvedést láttál. Bárhogy is volt, nem akard, hogy valakinek még egyszer ilyen kínokat kelljen átélnie. Azért létezel, hogy segíts másokon, enyhíted a fájdalmat, átvállalod mások gondjait és segítő kezdet nyújtasz a rászorulóknak.

A **Könyörület** az erősséged. A szolgálatkészséged közösségeket kovácsol össze, így mindenki erőt meríthet a másiktól. Lehet, hogy nem segíthetsz mindenkin, de jobbulást hozol azon kevesek életébe, akikkel találkozol.

Gyengeséged az **Elnyomásból** fakad. Habár te tényleg segíteni akarsz másokon, néha az a legjobb segítség, ha hagyod, hogy egyedül oldják meg a problémáikat. Amíg nem tanulod meg elengedni az embereket, addig nem tudnak tanulni és következtetéseket levonni a saját sikereikből és kudarcaikból.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha megvédsz vagy gondozol valakit.

## GYERTIEK

A kinti veszélyes világra úgy reagálsz, hogy sosem nősz fel. Mások segítségét kéred, hogy gondoskodjanak rólad. Lehet, hogy csak nem értesz a dolgokhoz, esetleg tényleg gyermek vagy még. Éretlen és ártatlan természetű vagy. Másokra támaszkodsz, de ezzel egyben arra is ösztönözöd őket, hogy legyenek erősek.

Erősséged az **Ártatlanság**. A világ romlottsága rejtve van előtted, vagy nem akard elfogadni azt, így csak a legjobbat látod az embereken. A többi ember csodálja ártatlanságod, gyakran óvnak és pátyolgatnak. Még az edzett lelkűekből is képes vagy kihozni a bennük rejlő könyörületet és bizalmat.

Mivel nem fogadod el a világot úgy, ahogy van, gyengéd az **Éretlenség**. Nem tudsz önállóan dönteni, szó szerint veszed azt, amit az emberek mondanak neked és képtelen vagy boldogulni a világban anélkül, hogy valaki fogná a kezéd. A saját lábadra kell állnod, ha valaha is el akarsz érní valamit.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha kihozod valakiből a gondoskodó, pátyolgató oldalát.

## INGYENÉLŐ

Nincs értelme minden erődet a munkára fordítani, ha van valaki más, aki dolgozhat helyetted. Így hát mestere vagy a tervezésnek, manipulációnak, könnyedén ráveszel másokat arra, hogy tegyenek meg érted ezt-azt – függetlenül attól, hogy értenek-e hozzá vagy hozzájárulnak-e. Eszközeid talán a rafinált rászedés és a fortély, de lehet, hogy csak olyan helyzeteket teremtesz, amelyben könnyen kibújhatsz a kemény munka alól, vagy rászózhatsz valaki másra.

Gyors és **Leleményes elme** kell ahhoz, hogy olyan ügyesen intézze valaki a dolgait, mint te. Bár nem vagy feltétlenül vezető, előremozdítod csapatod ügyét, és olyan terveket dolgozol ki, amikkel önmaguk ellen fordíthatod ellenségeidet.

Felül kell kerekedned **Irigységeden**, ha valaha is igazán elégedett akarsz lenni. Nem vagy te lusta, csak könnyebbnek érzed úgy megszerezni azt, amit akarsz, hogy kijátszol másokat. Azonban ez nem okoz neked valódi elégedettséget, mivel magadtól semmit sem érsz el. Valamit neked is tenned kell azért, hogy elégedett légy és megismerd azt a boldogságot, amit saját munkád nyújt számodra.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha sikerül kibújnod a munka alól vagy elkerülni a bajt azáltal, hogy kijátszol másokat.

## KONZERVATÍV

Ortodox és hagyománytisztelő egyéniség vagy. Ami elég jó volt neked fiatalon, az elég jó most is. Szembehelyezni a változást a változással – mi jó van ebben? Elfogadhatóbbnak tartod a régi megszokott állapotokat, mint a bizonytalan kimenetelű kockáztatást.

Jó, ha valaki **Következetes**. Az állandó pörgésben lévő világban kell egy középpont. Ilyen vagy te is.

Azonban a túlzott **Megelégedettség** megöli az embert. Egy mágnusnak azért kell energiát gyűjtenie, hogy új lehetőségeket teremtsen, s nem azért, hogy sztázisba merevedjen.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha kiállsz a status quo mellett, és feltartóztatod a változást.

## LÁTNOK

Fejedben igazán csodálatos elképzelések kavarnak – megszámlálhatatlanul sok, név nélküli fantáziavilág látképei. Átlátod és értelmezni tudod ezeket a különös eshetőségeket, megnyitni a kapukat mások előtt, hogy jobb életet éljenek. Talán keresel valamit, ami többet jelent, mint a világi dolgok, vagy magadénak vallasz egy erős eszmét. Bárhogy is legyen, ihletet adsz az embereknek a jövőről, új és izgalmas módszereket, amik bár a régiekre épülnek, eltérnek azoktól. Annyira rendíthetetlenül hiszel látomásodban, hogy bármi áron meg szeretnéd valósítani.

Belső igazságokat keresel, **Képzleted** erőt ad számodra. E látomáson keresztül vezetsz másokat, akiknek reménytelenül szüksége van rá.

Gyengéd a **Büszkeség**. Büszke vagy arra, hogy olyasmit látsz és értesz meg, amit más képtelen. Meg kell alázkodnod, hogy felemelkedj.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha meggyőzől másokat arról, hogy higgyenek álmaidban és kövessék az általad látott jövő felé vezető utat.

## LÁZADÓ

Ellenséged „a rendszer”, így magad vetted kezébe a dolgokat. Céloed áthágni a szabályokat és a társadalmat a saját képedre formálni. A züllöttség és az anarchia közti keskeny úton járva kaotikus nézeteket terjesztasz, próbálsz eltörölni a régi módszereket, csak hogy valami jobbat érsz el. Nincs is igazán fogalmad arról, mi lenne ez a „jobb”. Csak azt tudod, hogy elégedetlen vagy a jelenlegi állapotokkal és meg akarod változtatni azokat.

**Egyéniség**ed az erőd forrása. Senki sem kényszeríthet téged merev korlátok közé.

Gyengéd azonban az **Irányítás hiánya**. Energiádat nem összpontosítod, és cél nélkül hiába vársz beteljesülést.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha a status quo elleni lázongásodból a legjobb dolog sül ki.

## ITAGÁNYOS

Vagy mert így döntöttél, vagy mert így alakult, nem tartozol a tömeghez. Bár semmiben sem különbözöl másoktól, egyszerűen csak nem tudsz közös nevezőre jutni az emberekkel, vagy pusztán nem kedveled őket. Akkor a legjobb neked, ha céloed eléréséért nem kell másokhoz fordulnod.

**Magabiztosság**od legfőbb erényed. Köszönöd szépen, jól megvagy magadban, nem szorulsz mások segítségére. Senki sem juttathatja el a másikat a Kiteljesedésbe; annak belülről kell fakadnia.

Am hiányzik belőled, az az **Empátia**. Mindennek és mindenkinek jelentősége van. Ha kapcsolatot teremtesz másokkal, könnyebben haladhatsz előre az utadon.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha valami jelentős dolgot érsz el egymagadban, különösképp, ha ezzel segíted elérni kabalod vagy csoportod céljait.

## ITAXIÁLISTA

Van a legjobb, és utána jön minden más. Arra törekszel, hogy a legjobb légy és ehhez tartod magad mindenben, amit csak teszel, mondasz, vagy átélsz. A legmagasabbra teszed a léctet, és hasonlóképpen viselkedsz a körülötted lévőekkel is. Alapos, részletekre kiterjedő figyelem jellemesz; módszereidben állandóan a csúcsra törsz.

Erényed a **Precizitás**. Mivel rendíthetetlenül szeretnéd elérni, hogy minden tökéletesen rendben legyen, elképesztően figyelsz a részletekre és mindent elsöprő vágyat érzel aziránt, hogy a legjobbat hozd ki minden helyzetből, amibe csak belekeveredsz.

A **Tökéletlenség**ed gondot okoz azonban. Nem hagysz fel semivel addig, amíg tökéletes vagy elronthatatlan nem lesz. Meg kell tanulnod elfogadni az „elég jó” dolgokat is, hogy továbblépj, s ne egyetlen dologgal foglalkozz egész életedben.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha sikerül véghezvinned valamit a legkisebb bizonytalankodás vagy hiba nélkül.

## ITAZOCHISTA

Nem áldozatot hozol mások megsegítéséért – egyszerűen úgy érzed, szenvedned kell. Talán eluralkodott rajtad ez a bűn, vagy



csak a végső határaidat akarod megismerni. Bárhogy is van, élvezed, ha fájdalmat kell érezned célod eléréséhez.

**Erősség az Önfeláldozás.** Elképesztő szintre jutsz el, hogy megismerd, miből is vagy valójában. Bárki másnál jobban ismered képességeidet, és a végsőkig kihasználod őket, vagy még azon is túl.

A problémáid az **Önpusztításban** gyökereznek. Ha nem tartóztatod meg magad, egyszer túl sokat kívánsz magadtól, és belepusztulsz. Meg kell tanulnod, hogy a fájdalom nem az egyetlen dolog, ami mérheti a teljesítményed.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha újszerű módon jutsz el képességeid határára és a fájdalom újabb formáját fedezed fel.

## ÁRTÍR

Amikor a dolgok annyira rosszra fordulnak, hogy csak a legnagyobb áldozat nyújt reményt, te készen állsz, hogy meghozd ezt az áldozatot. Feladod önmagadat mások megmentéséért, s közben meg sem fordul a fejedben, mennyire értékes vagy. Kellemtelenség, fájdalom, sőt még a halál sem tántorít el attól, hogy megpróbáld jobba tenni ezt a világot, levenni a terhet mások válláról.

Erényed, hogy képes vagy **Áldozatot** hozni. Másokért élsz, ezáltal javítasz a világon. Lehetőségeket adsz másoknak azáltal, hogy feladod önmagad.

Ugyanez az **Önmegtagadás** visz a sírba. Ki kell alakítanod egy józan képet saját értékeidről, nem csupán feladnod magad. Ha nem fogod vissza magad, csak adsz, adsz, és adsz, míg végül felemésztenek mások szükségletei.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha igazán és őszintén sikerül feláldoznod magad valaki más előnyére.

## PIPERKÉC

Tiéd a hivalkodás, a művészet és a káprázat! Mindig a figyelem középpontjában akarsz lenni, szemtelen páva vagy erkölestelen pompával. Szavakkal és tettekkel felhívod magadra a figyelmet, emlékeztetéssé teszed mások számára a veled való találkozást.

Hatalmas a **Művészi** érzéked. Hogy felkeltsd az érdeklődést, áttöröd a korlátokat, és elképesztő önkifejezésre törekszel. Képes vagy rálelni arra, amire a legjobban vágyik a közönség szíve, s megnyitni a kapukat imádatuk áradata előtt.

Gyengéd a **Hivalkodás**. Szükségtelenül kockáztatasz csak azért, hogy felfigyeljenek rád, ostobaságokat teszel, és gyakran bolondot csinálsz magadból. Le kell nyugodnod és hagyni az embereket, hogy azért ismerjenek el, ami vagy.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha felhívod magadra mások figyelmét valami emlékeztető cselekedettel, ténnyel vagy mutatvánnyal.

## SZENVEDÉLYES

Egy igaz ügy, ami szívből-lélekből jön, jóérzéssel tölt el. Igaz lelkesedés hajszol a szerelembe vagy szenvedélybe – ahogy tetszik. Bizonyára valamilyen aktivista vagy, művész, tudós, esetleg előadóművész; hivatásod mély és maradandó élményt nyújt számodra. Ettől az örömtől messzebbnél-messzebbre merészkedsz.

**Szenvedélyes** erőt ad: választott ügyed iránti szereteted olyan mély, hogy áttöri a korlátokat, amik másokat megakasztanak. Igazán élvezed a munkádat, emellett másokra is ösztönzőleg hatsz.



Gyengeséged a **Mértéktelenség**. Ha döntenet kell, kedvelt elfoglaltságod mindenek fölé helyezed. Ez a szélsőségség egészségtelen lehet és elterelheti a gondolataidat attól, hogy szélesítsd lehetőségeidet és látókörödet.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha szíved hangját követed, főleg, ha meggyőzől másokat is arról, hogy olyan élvezettel szemléljék a dolgokat, mint te.

## SZÖRNYETEG

Van valami gonosz a világban – és az te vagy. Kívül-belül bestia vagy, s nem érdekelnek a civilizált finomkodások. Leghatékonyabb eszközeid a szenvedés és a kín, s mindössze alapvető ösztöneid kiélésére használod őket.

Mivel személyiséged az **Alávalóság tükre**, gonosz lényként ellenpéldát mutatsz másoknak. Arra ösztönözöd az embereket, hogy emelkedjenek fölül azon, amit te képviselsz, s harcoljanak a benned megtestesült gonoszág ellen.

Nagy gondot jelent azonban **Romlottságod**. Nincs lelkiismereted, nem ismeresz magasabb célokat, sem reményt. Meg kell ismerned a világ jó oldalát, különben Elbuksz.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha sikerül kiélni kegyetlenségedet valamilyen formában.

## TANÍTÓ

Semmi sem hoz nagyobb beteljesülést számodra, mint mások tanítása. Nevelni akarod a fiatalokat, táplálni a szellemet, terjeszteni a tudást és az ismereteket. Szavakon és írásokon keresztül igyekszel mindenki számára eljuttatni a megvilágosodott tanokat. Mindenesetre annyi mindent tudsz és olyan alaposan, hogy kár lenne veszni hagyni bölcsességed.

**Tudásod** erőt ad számodra. Még ha nem is vagy zseni, de mindig szívesen osztod meg a tudást másokkal, hogy ezáltal is többet tanulj.

Rossz tulajdonságod a **Tudálékosság**. Ha egyszer belekezdesz, nem tudod abba hagyni, és halálra untatod az embereket haszontalan apróságokkal. Néhány dolog hasznos, de nem mindig!

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha értesülsz arról, hogy valakinek előnyére szolgált a tudás, amit megosztottál vele.

## TRÉFAITESTER

Az univerzum értelmetlen; az élet egy komédia, a tapasztalás lehetetlen folyamat. Te pedig tivornyázol ebben a káoszban, tréfát űzöl az érzéketlenségből és mosolyra fakasz a tragédiát. Képtelen vagy ésszerűen, felelősségteljesen szembenézni a dolgokkal, így saját elképzelt világodban élsz, és mindenre vigyorgó képpel válaszolsz. Még jobban érzed magad, ha másokat is rá tudsz venni, hogy lássák ezt a mesterséges képet. Bármennyire is szeretnéd elutasítani a rendszertelen igazságot, igenis látod és reméled, hogy mások is észreveszik. Megnevetted az embereket, de mint minden jó bohóc, tanítod és ríkatod is őket.

Erényed az **Empátia**; felvidítasz általa másokat, észreveszed társaságod ösvényének buktatóit. Amikor abbahagyod a viccelődést, építő szándékkal is hozzájárulhatsz mások fejlődéséhez.

**Képmutatás**oddal azonban nem mindig érsz célt. Azzal, hogy mások figyelmét a boldogság felé fordítod, halálos kockázatot vállalsz. Az őket fenyegető veszélyeket figyelmen kívül hagyhatják, így meg kell bizonyosodnod afelől, hogy tréfaid tanítanak, és ráébresztik az embereket hibáikra, s nem csupán megalázzák őket.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha sikerül fellelkesítened másokat; főleg akkor, ha közben nem törődsz saját fájdalommal.

## TÚLÉLŐ

Nem érdekes, mi az, te túljutsz rajta. Csak egyetlen cél éltet: a túlélés – és rendszerint el is éred ezt. Bármit eléd gördíthet a világ, te nem torpansz meg. Nincs szükség semmire és senkire; elég jól boldogulsz egyedül is. Amikor akadályba botlasz, egyszerűen áttöröd és éled tovább az életed.

**Állhatatosság** tekintetében csak kevesek versenyezhetnek veled. Nem számít, mi a tét, te állod a sarat. Hány harcos mondhatja el ezt magáról?

Gyengeséged a **Bizalomhiány**. Meg kell nyílnod a világ előtt, hogy túljuss rajta.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha túlélsz egy nehéz helyzetet saját találékonyasággal és kitartásoddal.

## VAKITERŐ

Rekordot rekordra halmozol, az adrenalin és a győzelem mámora éltet. Az új horizonton túl a jövő csatájában határtalan öröm tölt majd el, amikor megtudod, mit jelent igazán élni. Csak a szélsőségekben találsz valódi nyugalomra, így hát folyton a kés hegyén táncolsz.

**Merészséged** erőt ad. Te belerohansz olyan helyzetekbe is, hol más félelmében megtorpan. Veszély? Kockázat? Az élet mit sem ér nélkülkük, és te vállalsz bármilyen kihívást.

Gyengéd a **Nemtörődomség**. Míg meg nem tanulod felmérni a kockázatok mértékét, minden áldott nap mindenedet egy lapra teszel fel. Egyes dolgok túl értékesek ahhoz, hogy így elherdálják őket.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha egy igen veszélyes feladatot oldasz meg, különösen, ha életed, pozíciód, hozzád közel álló barátok vagy fontos vagyontárgyaid jelentik a tétet.

## VERSENGŐ

Az élet kihívás, és te ott akarsz lenni az összes bajnokságon. Nem kell feltétlenül „nyerned” – és csapatban is dolgozhatsz vagy úgy, hogy mindenki jól járjon – végülis a kihívások vállalása nyújtotta izgalom miatt mentél bele. Akadályok elé veted magad, és küzdesz a sikerért – és el is éred.

Erősségedet a **Küzdelem** táplálja. Sosem elégedsz meg az „eléggel”, az „újabbat, gyorsabbat, jobbat, a legjobbat” akarod. Minden dolog egy-egy lehetőség arra, hogy megismerj valami újat, elsajátítsd és túllépj rajta.

Azonban van egy gond a **Versenkyépességeddel**. Az élet nem egy játék és nincsenek benne nyertesek vagy vesztesek. El kell fogadnod, hogy az események többek is lehetnek, mint kihívások, és élettapasztalatot úgy is lehet szerezni, hogy csak élsz – harc nélkül. Különben olyan keményen fogsz küzdeni, hogy végül nem állhatsz majd meg levegőt venni sem.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha sikert aratsz egy olyan kihívásban, ahol rendkívüli erőfeszítésre volt szükség a részedről.

## VEZETŐ

Rendre vágysz. Azzal, hogy irányítasz, szervezeteket alakítasz ki, vagy másokat oktatsz, a káosz és a véletlenek felszámolása a célod. Mindent ellenőrizni akarsz, így kialakítottal magadnak egy szép, minden tekintetben kiszámítható világot, amiben mindennek tudod a helyét, ahol vágyaid szerint alakíthatod a dolgokat. A különböző nézetek egyesítésével csoportokba sorolod a dolgokat.

Szervezőképességeddel hierarchiát teremtesz, egy olyan rendszert, amivel mindenki jól jár. Tetteid által vezetővé válsz, követőid tisztán láthatják a célokat és a hozzájuk vezető utakat.

Ahhoz azonban, hogy valóban csoportot hozz létre, felül kell kerekedned **Tiszteletlenségeden**. Elképzelésed a rendről nem az egyetlen sőt, nem feltétlenül „helyes”. Kompromisszumokat kell kötnöd és meg kell tanulnod, hogy nem minden működik terveid szerint, és egy kis zűrzavar meg kreativitás mindig jól jöhet.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha egy csoportot ráveszel arra, hogy rendben teljesítsenek egy feladatot.

## VILÁGFI

Hedonista, élvhajász, érzéki – ezek és más jelzők jellemeznek téged. Mivel egyszer él az ember, te a bulinak élsz! Nem feltétlenül irtózol a munkától vagy a várakozástól, de a végén mindig szórakozni akarsz – nagyon jól szórakozni. Ha az ember egész idő alatt mókázhatna, mennyivel jobb lenne. Mindenkinek élveznie kellene az életet. Te mindenesetre így tervezed.

Erősséged az **Élet szeretete**. Oly túlfűtötten kapaszkodsz az élet örömeibe és nem vagy hajlandó föladni azokat, hogy mindenkit megfertőzől magad körül a boldogsággal és a szenvedéllyel.

A gyengeséged az **Élvezetek hajszolása**. Ahogy a régi mondás tartja: mindennek ellen tudsz állni, kivéve a kísértést. Ha nem érzed jól magad, akkor keresel máshol valami jó szórakozási lehetőséget, viszont a kielégülés utáni vágyad gyakran

elvonja a figyelmedet a kötelezettségeidről és a megvilágosodásról.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha valahol jól szórakozol, és igazán élvezed, amit csinálsz, különösen akkor, ha másokat is bele tudsz vonni a vigadalomba.

## ZSARNOK

Uralkodni akarsz. Ezért átveszed az irányítást, megszervezed az eseményeket magad körül, valamint merev hierarchiát és szabályrendszert alakítasz ki. Szilárd meggyőződésed, hogy senki másban nincs meg ez az adottság, ezért te előlépsz, hogy vezess és irányíts.

Az erősséged a **Vezetés**. Természetes hajlamod van a parancsnoklásra, és ez a magabiztosság arra készítet másokat, hogy elfogadjanak vezetőjükknek, akit tiszteletnek, vagy akitől félhetnek. Készen állsz megtenni azokat a nehéz döntéseket, amit egy valódi vezetőnek meg kell tennie.

A gyengeséged a **Diktatúrában** rejlik. Bár megvan benned a képesség az irányításra, nem biztos, hogy érzelmiileg is törődsz a csapattal. Csak a parancsnoklás örömeért irányítasz, nem pedig valamilyen cél érdekében. Át kellene gondolnod, miért vezeted őket – vagy miért követnek téged –, hogy érjen is valamit a parancsnoklásod. Mielőtt mások felett akarsz uralkodni, először magadon kell tudnod uralkodni.

– Visszanyersz egy Akaraterő pontot, ha átveszed az irányítást egy csoport vagy szervezet felett.

# TULAJDONSÁGOK



**Mágus** karaktereidnek, mint minden emberi (vagy emberszerű) lénynek, vannak belső tulajdonságai, gyengeségei, korlátai, erősségei. Ezeket a képességeket a Tulajdonságokkal mérjük. A megszokott 1-től 5-ig terjedő rendszerben nemcsak azt mutatják meg, hogyan teljesít a karakter egy adott területen, hanem mások képességeivel is összehasonlítási alapot nyújtanak. A legtöbb embernek 1 (gyenge) és 3 (jó) között van egy Tulajdonsága, de néhányak 4-es (kiváló) vagy 5-ös (rendkívüli) értékkel is büszkélkedhetnek. Hős mágusok vagy túlvilági lények olykor túlszárnyalhatják az

emberi képességek határát.

Az alább felsorolt Jellemzők mindegyikénél közlünk néhány javaslatot a **specializációkra**, amelyek meghatároznak egy szűkebb területet, ahol a karakter adott Tulajdonsága különösen jó. A Mesélőddel igény szerint válaszd ki a megfelelő specializációt! Általában akkor van lehetőséged erre, ha négy vagy több pontot tettél az adott Jellemzőre. Alacsonyabb szinten is meghatározhatasz egyet, karaktered pontosabb kidolgozása érdekében, bár csak négy pontos értéktől jár érte ráadás dobás. A korai szakosodás specifikusabb leírást tesz lehetővé céljait, előtörténetét illetően (lásd még „Specializációk”, ?? oldal).

## TESTI

A testi Tulajdonságok meghatározzák a karakter fizikai erejét, mozgékonyágát és állóképességét. Ha harcorientált karaktert

szeretnél, ezt a kategóriát válaszd elsődlegesnek! Ilyenek általában a katonák, a rendőrök, Akasha Testvériségének tagjai, az atléták vagy a fizikai munkások. A karaktered előtörténete és az, hogy mennyire figyel oda testi egészségére, segíthet eldönteni, hogy mennyi pontot ossz szét ezek között a Tulajdonságok között.

## ERŐ

*Forró füst égette Donald orrlyukait és telítette be a tüdejét korommal. A lángok felcsaptak a függönyökön és démoni fényt vetettek a falakra. A lángnyelvek éhes kutyaként nyaldosták testét. Donald érezte, hogy bármelyik pillanatban haraphatnak. Ki kellett jutnia a szobából, de a földrengés egy gerendát döntött a kijárat elé. Csak pár centi; csak ennyi kellene, hogy kiférjen a résen. A mágia most nem segíthet rajta – az összes dzsúzt felhasználta, hogy túlélje a földrengést. Így hát Donald átkarolta a gerendát, és nekigyűrűközött.*

Az Erő tulajdonság a karakter nyers, testi erejét jelképezi. Ez mutatja meg, hogy mekkora súlyt tud felemelni, cipelni vagy eltolni, illetve, hogy mekkorát tud ugrani. Továbbá meghatározza, milyen keményen tud megütni egy másik karaktert vagy egy tárgyat, és mekkora sebést tud okozni közelharcban. Az ilyen sebzések kiszámításánál Erő számú kocka adódik a sebzés kockatartalékához.

Specializációk: vasmarok, erős karok, erőtartalékok, pörölymancsok.

X Mérhetetlen: Felemelni 10kg súlyt; alig élsz.

● Gyenge: Felemelni 20kg súlyt; cingár vagy.

●● Átlagos: Felemelni 50kg súlyt; átlagos gyerek vagy.

●●● Jó: Felemelni 125kg súlyt; izmos vagy.

●●●● Kiváló: Felemelni 200kg súlyt; hivatásos testépítő vagy.

●●●●● Rendkívüli: Felemelni 325kg súlyt; többet elbírsz, mint egy tehervonat.



## ÜGYESSÉG

A hajó motorja lefulladt. Az így beállt csend mindent baljós színből tüntetett fel. Ettől és a fekete mágia összetéveszthetetlen érzésétől June hátán felállt a szőr. Valami nagyon rosszul sikerült. Valaki úgy intézte, hogy nagyon rosszul sikerüljön. Aztán meghallotta a hangot, ami távoli mennydörgésként zengett – a vízesés moraját. A hajó megindult, egyenesen a végzetébe.

– A fenébe – sziszegte June, majd felrohant a fedélzetre. Felbecsülte a lehetőségeit. Talán ki tud úszni a partra. Talán szembeszállhatna az árral. Egyáltalán nem volt benne biztos, hogy sikerülhet. Aztán észrevett egy indát, ami a víz fölé lógott, nem sokkal a hajó orra előtt. Ha fel tudna rá ugrani és el tudná kapni, mielőtt a hajót még jobban elkapja az ár, még lehet esélye. June összehúzta magát az ugrás előtt, egyik kezével a korlátot fogva...

Az Ügyesség az általános testi ruganyosság mértéke. Magában foglalja a keccsességet, a gyorsaságot, a fizikai reflexeket, a szem-kéz koordinációt és a mozgékonytápot. A táncosok, műszerészek, artisták, gyorskorcsolyázók, tornászok, sebészek és a jó csaposok mind nagy Ügyességgel rendelkeznek.

Specializációk: karcsú, fúrge, macskaszterű, villámgyors reflexek.

- X Mérheterlen: Koordinációs zavar; szinte fel sem tudsz állni.
- Gyenge: Nehézkes; megbotlasz a saját árnyékodban.
- Átlagos: Nem rossz; ritkán hozol szégyent magadra.
- Jó: Elegáns; van atlétikai érzéked.
- Kiváló: Kecses; elkápráztatasz.
- Rendkívüli: Harmonikus; inspirálsz.

## ÁLLÓKÉPESSÉG

Dínek húzódtak, ameddig a szem ellátott, de Haman tudta, hogy van egy út észak felé. Éppen hogy el tudott szokni attól az eszelős

éteritától, aki rajta akart kísérletezni azokkal a sípoló, zümmögő, ptyegő masinákkal. A feje még mindig hasogatott a zajtól. A karja még mindig fáj az injekciótól. Ha végre visszaérne a rendházba, lenne elég ideje arra, hogy kiderítse, mit tett vele az a szemét. De most, sietnie kellett, ha vissza akart érn.

Most értette meg igazán, mit jelent az a kifejezés: „mintha vattát nyalogatna”. A szél erősen fújt, mintha smirglivel dörszölnék a porlepte bőrét. Egyik lépés a másik után, bal, jobb. Haman egyetlen vágya az volt, hogy ledöljön és aludjon. Nem tudta, hány mérföldet tett már meg, és mennyi van még hátra. Csak azt, hogy ha megáll, akkor meghal.

Az Állóképesség megmutatja, hogy a karakter mennyire tud ellenállni különböző fizikai megterheléseknek. Ez a mértéke a test ellenálló képességének, szívósságának és alkalmazkodóképességének. Jelzi, hogy a karakter mennyire erőltetheti meg magát, és mennyi fizikai megterhelést tud elviselni, mielőtt megsérülne.

Specializációk: fáradhatatlan, acélkemény, ellenálló, fájdalomtűrő.

- X Mérheterlen: Haldokló; szét vagy esve.
- Gyenge: Vézna; elfáradasz abban, hogy megmosod a fogad.
- Átlagos: Lusta; kibírsz pár kilométert, ha muszáj.
- Jó: Formában van; gyakran gyúrsz.
- Kiváló: Rendíthetetlen; az Északi-sarkon szoktál úszni.
- Rendkívüli: Félelmetes; még kínzással sem tudnak megtörni.

## SZOCIÁLIS

Általánosságban a mágusok szociális lények, akiknek szükségük van egymásra a túlélés érdekében. A rendházaikban saját politikájuk szerint játszanak, akárcsak a Tradíciókon belül.

Ezek a Tulajdonságok a más emberekre való hatásgyakorlást jelképezik, úgy mint a szociális jómodort, és az általános vonzerőt. Az előadóművészek, politikusok, modellek, szélhámosok magas szociális Tulajdonságokkal rendelkeznek.

## KARIZMIA

*Tina követte a mentorát a tanácskozássra, nem kis felindultsággal pillantva körbe a furcsa arcokon. Úgy érezte magát, mint egy első bálózó, aki bekerül a félistenek könyörtelen, zárt társaságába. A mentora felhívta a figyelmét, hogy veszélyes lehet ellenségeket szerezni ebből a tömegből. Mély lélegzetet vett, felemelte a fejét, és felvette a legszebb mosolyát. Az első bemutatkozás persze Tináé volt, amellyel Marcusnak, a hermetikus mágusnak kellett bizonyítania.*

– Hogy van? – Tina tisztelettudóan leszegte tekintetét. – Nagyon sokat hallottam Önről.

– Remélem, csak jókat – válaszolta Marcus. Alaposan vizsgálódó, jég-zöld szemével lesújtóan tekintett a lányra.

Tinának nem okozott gondot, hogy hazudjon: – Az Ön... fegyelme legendás, uram.

Felpillantott a férfitra, és észrevette az apró mosolyt a szája szélén. A megfelelő dolgot mondta.

A Karizma azt mutatja meg, hogy a karakter mennyire elbűvölő és rokonszenves. Az a tulajdonság, mellyel udvarolhat, kérlelhet, bókölhat és lenyűgözhet másokat. Ezt teheti egy pillantással vagy beszélgetéssel, habár a Karizma tulajdonság nem feltétlenül jár ékesszólással. Talán néha megbotlik a nyelve, de azt olyan elragadóan teszi, hogy mindenki megbocsátja ezt neki, és pont ezért a nehézkes kifejező módjáért fogják szeretni. Ez az a tulajdonság, ami segít bármely társadalmi szinten élő emberrel jó viszonyt kialakítani. Egy karizmatikus illető személyiségének erejével nem feltétlenül tudja rávenni embereket, hogy azt tegyék, amit akar; inkább az emberek kedvesek lesznek és segíteni akarnak neki.

Specializációk: szexepil, megnyerő mosoly, védelemre ösztönöz, szociális rugalmasság.

X Mérheterlen: Ellenséges; az emberek egyértelműen nem kedvelnek téged.

● Gyenge: Szociálisan alkalmatlan; gyakran megharagszanak rád.

●● Átlagos: Elfogadható; nem hervaszod le az embereket.

●●● Jó: Kedvelt; könnyen szerzel barátokat.

●●●● Kiváló: Szimpatikus; azonnal jó benyomást keltesz.

●●●●● Rendkívüli: Ellenállhatatlan; nem tudsz veszíteni.

## MANIPULÁCIÓ

*Charles komoran nézett. – Nem hittem, hogy ezt teszed majd velem – mormogta a lánynak. Hátat fordított neki és összekulcsolta a karjait. – A franca, Geri!*

– Én... Charles, csak egyszer beszélünk. Esküszöm, semmi olyat nem mondtam neki, amit már ne tudott volna amúgy is.

*A férfi elfojtotta mosolyát: – És te még rá is kérdeztél, ugye?*

*Charlesnak néhány speciális információt kellett elterjesztenie a megfelelő emberek között, és a gyönyörű hírnőke ezt remekül teljesítette. De a végjátékot még be kellett fejeznie. – Most mihez kezdek? – tette kezébe az arcát. Érezte Geri érintését a vállán, meglepődést tetetett.*

*Geri félrehúzta a kezeit, és bűnbánóan azt mondta: – Nem akartalak bajba keverni, Charles. Mondd meg, hogyan tehetném jóvá!*

Ennek a tulajdonságnak sok árnyalata létezik. A karakter azon képességeit takarja, amelyekkel kedve szerint irányíthat másokat, felismerheti, hogy manipulálni akarják, valamint leplezheti valódi indítékait. Ugyanakkor a karakter becsületességét és őszinteségét is jelentheti. Egyrészt egy alacsony

Manipuláció értékkel rendelkező karakter gyakran bajba keveredhet, ha másokkal el akar hitetni valamit, másrészt jóval becsületesebbnek is tűnhet, mert nem tudja leplezni valódi érzéseit. Hiába akar blöffölni, ha nincs meg hozzá a pókerarca. Egy magas Manipulációval rendelkező karakter ezzel szemben szabadon hazudhat, zsarolhat, vagy jól megválasztott érveket hozhat fel mások irányítására, anélkül, hogy felfigyelnének rá. Ezek általában tisztességtelen módszerek. Manipulációt használunk, ha meg akarunk tréfálni másokat, blöffölni akarunk, be akarunk beszélni valamit az embereknek, vagy félre akarunk vezetni valakit.

Ha a karakter valakit manipulálni akar, a célpontnak nem kell feltétlenül kedvelnie őt. Ebben különbözik a Karizmatól, hogy a manipuláló nem akarja elnyerni a másik fél bizalmát. A gyűlölet jó hajtóerő lehet, és egy ügyes manipulátor akár az ellenfeleit is kedve szerint irányíthatja kifinomult vagy megtévesztő módszerekkel. Sikertelen Manipuláció dobás esetén a célpont kiszúrhatja, hogy a karakter megpróbálja rászedni, ami sértődéssel és későbbi bizalmatlansággal járhat.

Specializációk: meggyőző, csábító, logikusan érvelő, bűntudatot ébresztő, gazember, összeesküvő.

X Mérheterlen: Csüggesztő; az emberek nem figyelnek rád.

● Gyenge: Átlátszó; nincs pókerarcod.

●● Átlagos: Következten; néhanapján meg tudsz tréfálni embereket.

●●● Jó: Ravasz; van néhány jó módszered.

●●●● Kiváló: Meggyőző; játszol az emberekkel, és általában nyersz is.

●●●●● Rendkívüli: Megkérdőjelezhetetlen; mindig eléred a célot.

## MEGJELENÉS

*Dewynek feladata volt a Világ Éter-vásárán. Segítséget kellett szereznie a találmánya, az Tömeg-szuperkondenzátor kifejlesztéséhez. Elérkezett az ő ideje a pódiumon. Pár pillanat alatt elrendezte a papírjait, megigazította szemüvegét és a zsűrire nézett. – Jó estét, éterita társaim! – kezdte.*

*Ekkor Miss Lana Tulane belépett a terembe, és hogy felhívja magára a figyelmet, könnyelműen ledobott egy könyvet. Mindenki odanézett. Amikor már az egész terem őt nézte, elpirult és bocsánatot kért. Számos férfi felpattant és segített felvenni a könyvet.*

*Dewy sóhajtott. Lana ismét ellopta a sikerét. Leadta ugyan a bemutatóját, de elvesztette a tömeg érdeklődését. Az előadás végén nem kérdezett senki. Megköszönték az előadást, és biztosították, hogy megfontolják a tervet, majd felkérték Miss Lana Tulane-t, hogy legyen kedves, menjen fel és tartsa meg az előadását. Dewy dühöngött és bosszút forralt.*

A Megjelenés Tulajdonság a karakter általános vonzerejét takarja. Magában foglalja a fizikai szépséget, a báj, és azt a megfoghatatlan dolgot, amitől valaki vonzó lesz. Kevés köze van a kifejezőképességhez vagy a társadalmi jólneveltséghez, de jellemzi azt a benyomást, amit a karakter még az előtt tesz, mielőtt megszólalna. Bár ezt nem szeretjük kimondani, de mégis egy ember fizikai szépsége befolyásolja azt, hogy hogyan bánnak vele. Természetesen egy szép karakter sem fog mindig különleges bánásmódban részesülni. Ugyanakkor olyanok is akadnak, akik ki nem állhatják a szép embereket.

Ez a Tulajdonság nemcsak abban segít, hogy el tud csábítani a rendházad legújabb tagját, hanem kedvezőbbé teszi az első benyomásokat is. Emellett a zenei vagy színházi szereplés is sokkal hatásosabb lesz segítségével, valamint könnyebb lesz meggyőzni másokat vitás helyzetekben. Persze egy magas Megjelenésű karakter nem biztos, hogy rendelkezik a megfelelő szociális érzékkel is. Alacsony Karizma értékkel párosulva a

karakter szimpatikus és megnyerő első látásra, de hamar elmúlik az illúzió, amint megszólal. Az első benyomások általában Megjelenés + Képesség dobással mérhetőek, a későbbiekben történtek pedig Karizma vagy Manipuláció + Képesség dobásokkal.

Specializációk: szexi, tiszteletreméltó, kihívó, túlvilági, földies

- X Mérheterlen: Visszataszító; éppen csak emberi.
- Gyenge: Csúnya; húzz papírzacskód a fejedre, mielőtt randizni méész!
  - Átlagos: Érdektelen; beleolvadsz a tömegbe.
  - Jó: Csinos; néha utánad fordulnak az utcán.
  - Kiváló: Gyönyörű; akár modell is lehetnél.
  - Rendkívüli: Tökéletes; amerre méész, ott megáll a forgalom.

## MENTÁLIS

A három mentális tulajdonság a karaktered tudatát jellemzi. Az itt elosztott pontok meghatározzák a karaktered memóriájának teljesítményét, az intelligenciáját és a megfigyelőképességét. Ha a karaktered tudós, egyetemi professzor, orvos, újságíró, légiirányító vagy más olyan koncepciójú, ami gyors felfogást, vagy magas IQ-t igényel, akkor a Mentális tulajdonságokat válaszd elsődlegesnek.

## ÉSZLELÉS

A férfi, aki felhívta, azt mondta, hogy „X”-nek hívják, és információi vannak Casey számára. Megadott egy helyet a találkozásra, és ragaszkodott a névtelenséghez. Casey nem szalaszthatta el a lehetőséget. Ott várt a hűvös lépcsőházban, és aggódva remélte, hogy az egész nem egy csapda. A koromsötét körbevette Caseyt, az idegei pattanásig feszültek, ahogy lépteket hallott visszhangzani a lépcsőkön. Ez volt az igazság pillanata. X megállt a feljárom előtt.

Egy elektronikusan torzított hang hallatszott a sötétben: – Tudom, ki tört be a szentélyedbe, Casey, de cserébe kérek valamit.

Lentről orgonaillat érződött, mely gyengéden megcsiklandozta Casey orrát és emlékeit. Mosoly került az arcára, és a félelmei egyszeriben eltűntek, mint a piszkos víz a csatombában. Ismerte ezt a parfümöt.

– Mondd meg, mit tehetek érte! – válaszolta.

Az Észlelés a karakter azon tulajdonsága, amivel részletekre figyelhet fel a környezetében. Néha a karakter az érzékeire fog hagyatkozni, amikor keres valamit. Az esetek többségében a részleteket ösztönös éberségével veszi észre, az őt érzékének valamelyikével. Lehetséges, hogy lát, ízlel, szagol, érez, vagy hall olyan dolgokat, amik fölött a többiek átsiklanak. Bár ez nem jelenti azt, hogy tudja is, mit érez.

A karakter Észlelés tulajdonsága segít megtalálni, kiszűrni vagy azonosítani dolgokat. Ez vonatkozik a csapdák felismerésére, annak felfedezésére, hogy az eltűnt kulcs a szekrény alól lóg ki, nyomokra akadni a szemét között, meghallani a bizonytalanságot mások válaszaiban, és elkapni az emberek titkolódzó pillantásait, amikor rejtegetnek valamit.

Specializációk: éber, éleselméjű, intuitív, alapos, tapasztalt

- X Mérheterlen: Hanyag; még azt sem veszed észre, ha leül eléd egy elefánt.
- Gyenge: Figyelmetlen; nem nagyon figyelsz oda, mi történik körülöttem.
  - Átlagos: Könnyelmű; ismered a lényeges dolgokat a környezetemben.

- Jó: Érzékeny; odafigyelsz a hangsúlyra és a szövegösszetételre.
- Kiváló: Éber; alaposan megfigyeled a környezetet.
- Rendkívüli: Ösztönös; olyan dolgokat is megérezel, amit bárki más figyelmen kívül hagyana.

## INTELLIGENCIA

Cathrine csak nézte a képernyő világitó foszforpontjait. Miután már harmadszorra is hátrasímitotta az egyik elálló hajtincset, elfordult, és a halántékát dörzsölte. Az agyában még mindig kavargtak a számok és a jelek. Az elmúlt két napban minden szabadidejét a kód megfejtésével töltötte. A titkosítást feltörni nem volt túl egyszerű. Miután ez sikerült neki, feltárult a sok, rendezetlen adat. Mindet végig kellett néznie, hogy megtalálja azokat a kulcs számsorokat, amik segítségével értelmet nyer az egész.

A széken hátradőlve Cathrine a számsorokra gondolt. A megoldás kulcsa ott volt, de nem tudott rájönni. A számok nem voltak bitforgatva, vagy visszafelé kódolva, vagy bármilyen általa ismert módon megtrükközve... aztán egyszer csak arra gondolt, hogy mit tenne egy technokrata ilyenkor. Azok biztosan nem kódolnának egy állományt hibajavító rész nélkül. Ettől a hirtelen ötlettől vezérelve gyorsan visszafordult a monitor elé, megropogtatta az ujjait, és felkészült a ma esti munkára.

Az Intelligencia tulajdonság megmutatja, hogy a karakter mennyire „okos”. Ez jellemzi a problémamegoldó képességét, a visszaemlékező képességét, a szimulációk kiértékelését, a következtetéseit és a logikus gondolkodását. Ezek belső tulajdonságok, nem feltétlenül van mellettük többévtényi tanulás vagy tapasztalat. Egy zseniális logikus gondolkodó vagy egy kiváló következtető lehet akár egy bolti eladó is, aki még a középiskolát sem végezte el. Bár más dolgok is befolyásolják a karakter karrierjét, általában a felsőfokú végzettségük vagy az értelmiségiek magas Intelligencia ponttal rendelkeznek.

Ehhez a Tulajdonsághoz tartoznak a számításokat igénylő ismeretek, és a memóriakapacitás is. Nem feltétlenül igaz, hogy egy okos karakternek van józan esze, vagy bölcsessége is. Egy nagyon intelligens emberrel is előfordulhat, hogy megbízik egy kétes alakban a sikátorban, esetleg egy rossz hírű környéken veszi elő a pénztárcáját, hogy megszámolja a pénzét, vagy akár csak rossz helyen tartja a kocsi kulcsát. Ellenben az intelligens karakterek lesznek azok is, akik ötletes és eredeti megoldásokkal állnak elő problémák megoldására, sokféle nézőpontból megvizsgálják egy helyzetet, és gyorsan tanulnak.

Specializációk: könyvmoly, kreatív, analitikus, logikus, szaktudás, jó memória

- X Mérheterlen: Idióta; összesen nincs két agysejt (60-as IQ).
- Gyenge: Nehéz felfogású; a gyermekjátékok is nehéznek bizonyulnak (80-as IQ).
  - Átlagos: Középszerű; a suliban 3-as tanuló voltál (100-as IQ).
  - Jó: Értelmes; a nehezebb keresztretjvényeket pihenésképpen oldod meg (120-as IQ).
  - Kiváló: Okos; az elméddel a legtöbbeket magad mögé utasítod (140-es IQ).
  - Rendkívüli: Zseni; univerzális problémákat szoktál megoldani (160-as fölötti IQ).

## FELFOGÁS

A helyzet nem volt túl rózsás. Minx a kanapé mögött lapult egy nemrég felbredett lánnyal, próbált gyorsan gondolkodni, miközben a lány nagy kék szeméibe nézett. A szemek rémületet tükröztek. A

fenébe – gondolta Minx. Ki kell őt juttatnom innen. Egy téglát ütötte át az ablakot – tehát az ügynökök mindjárt itt lesznek. Minx körbepillantott a házban.

– Erre! – suttogta Minx. Végigrohant a konyhaajtó felé, a lányt kézen fogva húzta magával. A hátsó ajtó hívogató volt, de Minx tudta, ha ott mennek ki, biztosan elkapják őket. Kinyitotta a hátsó ajtót, de nem engedte a lányt kimenni. – Nem, ne arra!

Inkább az alagsor felé vette az irányt. Leosontak a lépcsőn, és hallották, az üldözőik lépteit, amint végigrohannak a házban, és kimennek a hátsó ajtón. Minx és védeence elrejtőztek egy sötét sarokban. Megvárták míg leszáll az éj, és a sötétség leple alatt elmenekültek.

A karakter Felfogás tulajdonsága azt jelképezi, hogy milyen gyorsan tud gondolkodni, milyen hamar reagál kritikus helyzetekben, és milyen gyorsan talál kreatív megoldást egy sürgető problémára. A karakter alkalmazkodását is jelképezi a változó körülményekhez, találékonyságát, amellyel kijuthat a

nehéz helyzetekből. Az Intelligenciával szemben ez a stresszes helyzetekben való azonnali reagálást, gyors felfogást fejezi ki. Nem arra vonatkozik, hogy miket tudsz, és mennyire tudod, inkább hogy milyen fürgén reagálsz meglepetésekre, csapdákra, szúrós megjegyzésekre, és általában a váratlan dolgokra.

Specializációk: ébren alvó, ravasz társalgó, jó megérzések, harci reflexek

X Mérheteretlen: Sötét; nem tudod követni az eseményeket.

● Gyenge: Lassú; könnyű célpont vagy.

●● Átlagos: Kimért; néha kitalálsz dolgokat.

●●● Jó: Élénk; legtöbbször a megfelelő választ adod.

●●●● Kiváló: Éleselmjű; majdnem mindent az irányításod alatt tartasz.

●●●●● Rendkívüli: Ösztönös; még egy lövöldözés sem tud megzavartani.

## KÉPESSÉGEK



A karakteralkotás során képességeket is kell választanod, és pontokat kell elosztanod közöttük. Itt találhatóak azok az Adottságok, Képzettségek és Ismeretek, melyekkel a karaktered rendelkezik. Ezek határozzák meg a szaktudását az élete során elsajátított dolgokban, valamint a kifejlesztett természetes adottságait. Kockadobásoknál használd a Képességek és a Tulajdonságok kombinációját, kockatartalékot képezve, mellyel eldöntheted, mennyire sikeresen old meg mágusod egy adott feladatot. Ez az összeg pontosabban jellemzi, hogyan módosítják a

természetes adottságai a megszerzett jártasságait. Például, egy ember hagyatkozhat az Ügyességére, hogy végigsétáljon egy kőfal tetején, de ha lopakodni is akar rajta, nagyban megnőnek az esélyei, ha elsajátította, hogyan kell zajtalanul mozogni.

Az alábbiakban leírt 30 Képesség három kategóriában (Adottságok, Képzettségek és Ismeretek) nyújt kiindulópontot a karakter egyedi alakításához. Sokuk közülük széleskörű, általános ismertetéssel szolgálnak, amelyeken belül specializációval szűkítheted a mágus érdeklődési körét, és (bár ez nem nyújt különleges előnyöket a kockadobásokhoz) segít tisztázni céljait és érdeklődését. Ezen kívül a Mesélőddel kidolgozhattok a fejezetben felsoroltakon kívüli, új Képességeket és specializációkat is, amik illenek a karakteredhez.

## ADOTTSÁGOK

Ezek jelentik azokat az intuitív adottságokat, amiknek birtokában van a karaktered és amiket az évek során finomított. Munkája, neveltetése vagy élete során kifejlesztett magában bizonyos ösztönös képességeket, amiket már születése óta magában hordoz, csak általában nem tudatosan hívta elő, hanem megérzéseire hagyatkozva alkalmazta őket az adott helyzetben. Vannak olyan Adottságok, amiket a karakter életvitele hozott felszínre. Tapasztalatai és személyisége alapján sajátította el egyiket-másikat. Például egy volt bandavezér sokkal éberebben figyel a környezetét, mint egy ifjú értelmiségi – alighanem azért, mert neki folyton ügyelnie kellett a hátára.

A Képzettségekkel és Ismeretekkel ellentétben nem jár levonás a kockatartalékból, ha a karakter olyan Adottságot

igénylő cselekedettel próbálkozik, amiben nem jártas, ugyanis mindegyiket pusztán természetes Tulajdonságainak fejlesztésével sajátította el.

## ATLÉTIKA

Jared valamikor távolugró volt a középiskolában. Üldözőivel a nyomában, a tető peremén állva két dolog közül választhatott: ugrík vagy ugrik. Remélte, hogy még emlékszik a tanultakra. Vívódott. Mérlegelt. Néhány lépést hátrált, hogy teret nyerjen a nekifutáshoz.

Bumm! A fegyveres bandatagok majdnem leszakították az ajtót a sarokvasacról, ahogy betörték.

Selejt – gondolta Jared. Csak egy pillanatra nézett hátra, aztán az ugrásra koncentrált. Felkészült, felmérte a távolságot és nekiiramodott. Egy, kettő, három... hat, hét, ugrás! Jared felszökken a levegőbe. A kezei és lábai kapálóztak a magasban. Alig tartott pár másodpercig. Jared bukfencezve landolt a másik tetőn. Ez sikerült, de kikerülni a golyókat már nem lesz ilyen könnyű.

Ez az adottság az általános atlétikai tudást jelenti, amit a karakter edzésekkal, sporttal vagy más, kemény fizikai tevékenységekkel szerezhetett meg. Abban különbözik a testi Tulajdonságoktól (Erő, Ügyesség, Állóképesség), hogy a természetes adottságokon túl felhasznál mindenféle edzés és sporttechnikát, amit a karakter teste tökéletesítése végett űzött. Az Atlétika körébe tartozik az ugrás, mászás, dobás, futás és minden egyéb atlétikai tevékenység, melyre szüksége lehet a különböző módszerek kidolgozásában vagy elsajátításában.

● Kezdő: Jó vagy sportok figyelemmel követésében.

●● Gyakorlott: Kosaraztál középiskolában.

●●● Hozzáértő: Könnyen tanulsz meg új mozdulatokat.

●●●● Szakértő: A legtöbb atlétát megszégnyífted.

●●●●● Mester: Dacolysz a fizikai törvényekkel.

**Alkalmazási terület:** atléták, kölykök, táncosok, színészek, edzők

**Specializációk:** akrobatika, tánc, hajlékonyság, erő, ügyesség, állóképesség, különböző sportágak

## ÉBERSÉG

Valami motoszkált Mark agyában, miközben kijött az olajtársaság épületéből. Az omladozó gyár nem igazán derítette jókedvre a látogatókat, de nem ez volt a baj. Egy pillanatra megállt, hogy összeszedje a gondolatait. Azon morfondírozott, hogy mitől érzi



magát ilyen feszültnek, miközben kissé összebb húzta a kabátját a szűnni nem akaró, csípős hideg ellen.

Hunyorogva nézte a nőt a parkolóban, amint az autóját szerelte, éppen a lapos első kereket cserélte le. Nem tudta igazából mi a probléma, de valami nem volt rendben a nő mozdulataival. A kidudorodás a lábán... Mark a seregbeli tapasztalataival azonnal kiszúrta, hogy az illető egy rejtett pisztolytáskát visel a bokáján, így hát némán visszament az épületbe, hogy egy másik kijáratot találjon.

Az Éberség értéke megmutatja, hogy a karakter mennyire figyel ösztönösen a környezetére. Egy éber karakter természetéből adódóan odafigyel az érzékeire, és megtanulta észrevenni a változásokat önmaga körül. Általában egy adott terület érzékszervi vizsgálatával függ össze, így egy magas Éberségű karakternek nagyobb esélye van kiszúrni az árnyékok között lesben állókat, észrevenni egy adott ember parfümjének illatát, meghallani egy ág reccsenését, megérezni a méreg ízét egy italban. Az ilyen karakterek oly mértékben kiélesítették az érzékeiket, hogy ösztönösen felfigyelnek dolgokra anélkül, hogy tudatosan kutatniuk kellene utána. A kockadobásoknál többnyire az Észlelés Tulajdonsággal párosul a kockadobásoknál.

- Kezdő: Már megint mibe léptél bele...?
- Gyakorlott: Néha kiszúrsz pár gyanús dolgot.
- Hozzáértő: Odafigyelsz a dolgokra.
- Szakértő: Nem sokat hibázol.
- Mester: Még a légnyomásban beállt változásokat is észreveszed.

**Alkalmazási terület:** bűnözők, testőrök, újságírók, nyomozók, vadászok

**Specializációk:** rejtett fegyverek, város, erdő, követők lerázása, rajtaütések

## IRÁNYÍTÁS

Marcia lassan felállt és felemelte a borral teli kristály poharat. Belekezdett a tószta: – Blackwellre! Mindannyiunknak hiányozni fogsz, drágám! A zokogás elcsendesedett, és mindenki Marciára nézett. A nő ivott a pohárból, és megtörölte az ajkait. Tekintetével végigpásztázott mindenkit, a bánata, együttérzése és hatalma tisztán látszott. Mindenki felemelte a poharát és köszöntőt mondott. Megvárta, míg végeznek, majd azt mondta: – És most, tovább kell lépniünk. A válság még nem ért véget, és nem engedhetjük meg, hogy még valakit elveszítsünk. Össze kell fognunk, együtt kell dolgoznunk, és segítenünk kell egymást. Blackwell is ezt akarná!

– Mit kellene tenmiünk? – kérdezte valaki.

Marcia egyszerű szavakkal válaszolt: – Van egy tervem.

Némelyik karakter elég ügyes ahhoz, hogy felvegye a vezető szerepét a társaságban. Nekik megvan az a kisugárzásuk, ami miatt mások követik a parancsaikat, meghallgatják a mondanivalójukat, és helyeslik az álláspontjukat. Az Irányítás inkább a Karizmához áll közel, mint a Manipulációhoz. Azokat a megfoghatatlan dolgokat jelképezi – megjelenés, modor, hanghordozás, szemkontaktus –, amitől valaki vezetővé válik. A magas érték nem feltétlen jelenti azt, hogy a karakter mindig helyesen dönt, de a csoport vakon fogja követni, mint a lemmingek a szakadékba, mert úgy tűnik, ő tudja, mit csinál.

- Kezdő: Talán egy cserkészcsapat élére állhatnál.
- Gyakorlott: Egyetemi klubok vezetője voltál.
- Hozzáértő: Magabiztosság sugárik belőled.
- Szakértő: A követőid hűségesek és tetterre készek.
- Mester: Akár népeket is irányíthatnál.

**Alkalmazási terület:** politikusok, bandavezérek, testületi végrehajtók, rentházak vezetői, rendőrök

**Specializációk:** szónoklás, szakvélemény, nemesség, kényes helyzetek megoldása, barátságosság

## KÉZITUSA

*Az a balfasz csak magának köszönhette. Michelle elkapta a rá mutató ujját, és átlendítette a férfi háta mögé, majd kilépett oldalra, és szélesítette terpeszállását. Lágyan és kecsesen felvette a megfelelő pozíciót, majd felrántotta a férfi csuklóját a lapockái közé. Egy pillanat alatt lemosta az önelégült vigyort a pasas arcáról, majd a padlóra taszította – pont ahová való. A hátára ült és úgy kérdezte: – Van még valami mondanivalója?*

*A férfi köhögött és megrázta a fejét. – Nincs hölgyem – nyöszörögte.*

A Kézitusa a karaktered pusztakezes harcmodorát jelképezi. A Kézitusában a karmolástól, ütéstől kezdve a harapáson át a harcművészetekig minden benne van. A fegyvertelen harcnak számtalan módja lehet, ezeket a karakter eltanulhatta az utcán, kocsmái verekedésekben, a szorítóban vagy önvédelmi tanfolyamokon. Tehát vagy keményen gyakorolt és tanult, vagy egyszerűen csak olyan életet élt, ahol elegendő tapasztalatot szerzett, hogy meg tudja védeni magát. A Kézitusa képzettség feltétele, hogy a karaktered nem használhat semmilyen fegyvert a testén kívül.

- Kezdő: Be tudsz vinni egy ütést, vagy bele tudsz bökni valakinek a szemébe
- Gyakorlott: Megvéded magad, ha szükséges.
- Hozzáértő: Gyakran harcolsz, és általában nyersz is.
- Szakértő: Versenyszerűen verekedhetnél.
- Mester: A harcot művészetté fejlesztetted.

**Alkalmazási terület:** katonák, rendőrök, akasha testvérek, gengszterek, bérnyilkosok

**Specializációk:** ökölvívás, birkózás, lefegyverzés, piszkos trükkök, rúgások, önvédelem, különböző harcművészetek

## KIFEJEZŐKÉSZSÉG

*Layton halkabban beszélt: – A történet véget ért, kedves Lisám, mikor két nappal később Carma elindult megkeresni a kedvesét. Egy elhagyott mellékúton találta meg, lába az árokban hevert. Még ilyen távolról is, Carma tudta... Ő fekszik ott, oly mozdulatlanul, oly üresen. A férfit, akit szeretett, eltávozott, és csak egy üres porhüvely maradt utána. Nem tudta megkímélni magát a látvány borzalmától. Még motoszkált benne némi remény, de a vére feketére festette a betont a holdfényben és halott szemei az eget bámulták, az univerzumot, amit a férfi kutartott és annyira szeretett. Carma abban a pillanatban már tudta, hol keresse őt. Felnézett a csillagokra.*

*A csend, ami Layton története után beállt, bántotta Lisa fileit. Bár a lány megpróbált ellenállni, de a könnyecsképek elszabadultak és végiggördültek az arcán. A szíve megszakadt a mesében szereplő nő miatt. Nem ismerte Carmát, de átélte az elvesztés fölötti fájdalmát, olyan tisztán, mintha a sajátja lenne.*

*– Meglátom, mit tehetek – sustogta.*

A szavakkal való manipuláció igen könnyen megy, ha a karakternek magas a Kifejezőkészsége. Ez az adottság a szavak használatát takarja (akár kimondott, akár írott), hogy uralkodhasson másokon, hogy érzelmeket ébresszen, hogy rámutasson dolgokra a hallgatóság körében. Egy politikus karakter, például, arra használhatja a képességét, hogy megindító beszédek fogalmazzon meg, amikkel szavazatokat szerezhet, míg egy költő karakter szívhez szóló verseket írhat, amiktől az olvasók együttéreznek vele. Ez az Adottság egyértelműen a szociális Tulajdonságokhoz tartozik. A Kifejezőkészség birtokában a karakter motiválhat másokat, éles kritikákkal lerombolhatja

valakinek az egóját, megbabonázhatja a hallgatóságot vagy manipulálhat egy embert, hogy megcsináljon olyan dolgokat, amit normális esetben nem tenne meg.

- Kezdő: Néhány dolgot el tudsz mutogatni.
- Gyakorlott: Elég jó a szókincesed.
- Hozzáértő: Jól válogatod meg a szavaid, és a lényegre mutatsz.
- Szakértő: Beszédeddal megérinted az embereket.
- Mester: Akár új vallást is alapíthatnál.

**Alkalmazási terület:** színészek, írók, költők, politikusok, papok, talpnyalók, mennyei kóristák

**Specializációk:** színészkedés, költészet, próza, improvizáció, társalgás, sugalmazás.

## KITÉRÉS

*Cochrane sóhajtott, miközben a kocsijához sétált a kihalt parkolóházban. Soha életében nem volt még így megalázva. Nem értette, Markov miért ragaszkodik ahhoz, hogy úgy bánjon vele, mint egy szolgálóval, de Cochrane-nek elege lett.*

*Az autó a semmiből tűnt elő, kerekei csikorogtak, és egyenesen felé tartott. Cochrane megtorpant, és oldalra vetődött. Bár rosszul ért földet, de a kocsit nem találta el. Nos – gondolta Cochrane az elszáguldó autó rendszámát nézve –, úgy tűnik, hogy Markovnak is elege lehetett belőlem. Hát legyen. Felpattant, leporolta magát és hazament, hogy felhívja Librescut. Talán az üresek majd jobban megbecsülik Cochrane szolgálatait.*

Mikor valaki rá akar löni, meg akarja ütni vagy ragadni a karaktered, a Kitérés képzettség dönti el, mennyire tudja elküldni a bajt. Azt jelképezi, hogy milyen ügyesen tud elvetődni, fedezékbe vonulni, vagy más módon elhárítani a veszélyt.

- Kezdő: Reflexből lehasalsz, kezdeddel a fejed véded.
- Gyakorlott: Vettél néhány önvédelmi órát.
- Hozzáértő: Kecsesen lebusksz, cikázol és elkerülsz.
- Szakértő: Ritkán találnak el.
- Mester: Oldalra döntöd a fejed és elkerülsz a golyót.

**Alkalmazási terület:** bűnözők, rendőrök, utcagyerekek, harcművészek, bokszolók

**Specializációk:** fedezék, oldalazás, lábmunka, ugrás

## MEGFÉLEMLÍTÉS

*– Figyu, én csak annyit akarok mondani, hogy szerintem a csaj abbahagyhatná már ezt a hülyeséget – mormogott Billy. – T'od, nem szeretném megütni a barátnődet. Ari, meg minden, de ha továbbra is nyomja ezt a sódert, tőkre kikészülnék. Érted, miről dumálok, haver?*

*Billy toroka összeszorult, mikor Duke felemelte a tekintetét és lassan – nagyon lassan – felé fordult. Érezte belül a közelgő katasztrófa jeleit, mint a patkányok, mikor menekülnek a süllýedő hajóról. Duke kemény, szúrós pillantása alatt Bill is azt az összetéveszthetetlen kényszert érezte, hogy neki is futnia kellene a többi rácsáló után.*

*– Te figyelj rám! – morogta Duke. – Teszek rá, hogy mit gondolsz! Érted, amit mondok? Haver! Húzz el!*

*Billy már futott is.*

Az emberek sok mindentől félnek, tehát sokféleképpen meg lehet őket félemlíteni. Ez történhet észrevétlenül is, anélkül, hogy a karaktered észrevenné, hogy ezt teszi. Talán a karaktered testi ereje önmagában is félelmetes külsőt kölcsönöz. Esetleg a termete kelt félelmet. Gyakran előfordulhat az is, hogy a karaktered tudatosan akar megfélemlíteni, szóban vagy fizikai kényszerrel. A Megfélemlítés mutatja meg, mennyire van tisztában saját elnyomó képességeivel, amikkel elérheti a céljait, információkat húzhat ki valakiből, vagy elrettenthet másokat attól, hogy ellene cselekedjenek.



- Kezdő: Csak ugatsz, nem harapsz – és ez látszik is.
- Gyakorlott: A nálad gyengébbeket meg tudod félemlíteni.
- Hozzáértő: Az emberek kétszer is meggondolják, mielőtt cselekednek.
- Szakértő: Nem teszel semmit, az emberek mégsem mernek beléd kötni.
- Mester: Még a vérengző pitbullokat is halálra ijeszted.

**Alkalmazási terület:** kidobók, végrehajtók, őrmesterek, gengszterek, romák

**Specializációk:** testi elrettentés, keménység, blöffölés, csendes fenyegetés, durvaság, rettenthetetlenség

## RÁSZEDÉS

– Most hazudsz nekem? – kérdezte Mary-Joan nyersen, és felhajtotta kabátja szatén gallárját. Ránézett az új tanítványra, méregette őt. Hányszor állt már ő is hasonló helyzetben! Ismert minden trükköt. Mindenki ismerte őket – még a legelőkelőbb kóristák is. Ez a „ministránsfiú” még nem tanulta meg a leplezés művészetét.

– Nem, hölgyem – válaszolta a fiatal mágus szemlesütve.

Mary-Joan úgy határozott, hogy meghagyja a fiút abban a tudatban, hogy sikerült átvernie őt. A vállára tette a kezét. – Örülök, hogy ezt hallom – hazudta vissza mosolyogva. – Azt hiszem, fényes jövő vár rád a Kórusban!

A Rászedés a karakter azon adottsága melynek segítségével elleplezheti igazi szándékait, és eljátszhat egy teljesen más magatartást, mint ahogy igazából érez. Általában ezt akkor használja, ha manipulálni akar másokat, hogy elrejtse egy érzelmet, aminek nem lenne jó a fogadtatása, vagy hogy beilleszkedjen a többiek közé. Ugyanakkor azt is lehetővé teszi számára, hogy felismerje, ha mások az érzelmeikkel ellentétesen játszanak, vagy máshogy cselekednek, mint az igazi szándékuk. A magas Rászedés értékű karakterek ügyesen titkolóznak, kétszínűsködnek és intrikálnak.

- Kezdő: Néha kiszúrod a hazugságokat.
- Gyakorlott: Jól leplezed igazi érzéseid.
- Hozzáértő: Hihetően alakítás.
- Szakértő: Nincs hiba a játékodban.
- Mester: Te vagy az utolsó, akit bárki is gyanúsítana.

**Alkalmazási terület:** politikusok, ügyvédek, serdülők, színészek, szélhámosok

**Specializációk:** csábítás, tökéletes hazugságok, rejtett érzelmek, politika

## TUDATÖSSÉG

Lee Ann éppen hazafelé indult a kávézóból, amikor hirtelen megborzongott. A csevegés a háttérből halk zúgássá csendesült az elméjében, miközben lassan megfordult, hogy felmérje a környéket. Mint ahogy a növények hajladoznak a szélben, az emberek úgy jártak-keltek mindenfelé, de a borzongás ott volt benne. Inkább érezte, mint látta a jelenlétét. Valami ott volt a tömegben, láthatatlanul és hallhatatlanul, anyagtalanul, mégis valódi volt – és feltehetőleg veszélyes. Az ajtófélfához simult, és Kyle asztala felé próbált osonni. Ugyan nem látta, de ha az a valami őket figyelni vagy valami rosszat tervez, akkor segítségre lesz szüksége.

Az Éberséggel szemben, ami a földi dolgokra való érzékenységet jelenti, a Tudatosság a mágia jelenlétére való tudatalatti reakció. Általában csak a mágusok (és pár más lénynek, például a szellemek) rendelkeznek ilyen Adottsággal. Miután ráeszméltek a természetfeletti dolgokra, a titkos

művészet tanulóinak egyszer csak sejtéseik, borzongásaik, megérzéseik támadnak. A mágia vonzza a mágiát, ezért a karakter ösztönösen megérzi, ha valami nincs rendben a környéken. Persze az, hogy sejti, hogy valami nem stimmel, nem jelenti azt, hogy tudja is, mi az. Ezt már csak megfelelő ismeretekkel tudja megállapítani.

A mágus használhatja a Tudatosságot akaratlagosan is, ha valami misztikus dolgot gyanít, hogy valamilyen benyomást szerezzen egy tárgyról vagy egy lényről. Néha a Mesélőnek kell dobnia a Tudatosság dobást, hogy eldöntse, hogy a mágus felfigyel-e valamilyen furcsa eseményre, vagy mágikus hatásra, ami elsősre nem feltűnő.

- Kezdő: Olykor furcsa érzéseid támadnak bizonyos helyekkel vagy emberekkel kapcsolatban.
- Gyakorlott: Érezted a természetfelettit magad körül, és tudod, hogy vannak dolgok „odaát”.
- Hozzáértő: Ha összpontosítasz, érzed a mágikus dolgok pulzálását, és néha ki tudsz venni néhány Rezonancia típust is.
- Szakértő: Az egész világ körülötted természetfeletti erőktől morajlik, és te megfejtetted harmóniájuk titkát.
- Mester: A legkisebb varázslattól a leghatalmasabb szellemig mindent érzékelsz. Megérzed a mágia finom rezdüléseit a város másik oldalán, vagy megérted egy elbűvölt tárgy legapróbb tulajdonságait is akár egy érintéssel is.

**Alkalmazási terület:** cigányok, médiumok, New Age-hívők, parakutatók

**Specializációk:** talizmánok, szellemek, mágikus hatások, misztikus helyek, Rezonanciák

## UTCAISÍTÉRET

Cigaretta izzott fel a sötétben. Andy elindult arrafelé. Beállt a csöves mellé, és ő is rágyújtott. – Hé – üdvözölte szimplán, mire hasonlóan szűkszavú választ kapott. Belefújta a füstöt az éjszakába, és így szólt: – Hallottad, hogy a Fejes hentest küldött a sárga húsáért?

– Ja – dörmögte a szakadt srác. – Ahogy mondd. A fickó bekerült a darálóba. Szusi!

Andy biccentett. – Az gáz. Csengett pár zöldhasú?

A kölyök csendben fújt egyet és a siktort kémlelte. – Pengettek, mint állat – mormogta. A selyemfiú a kínai negyedből jött le a múlt éjjel.

A társalgás csendes dohányzásba fordult, aztán Andy ellökte magát a faltól. – Na, elhúzó – dörmögte. – Légy résen haver! – Visszafojtotta a mosolyát, amíg befordult a sarkon. Ahogy gondolta. Zephyr felbérelt egy bérgyilkost hogy elintézte Lut. Ez kezd érdekes lenni.

A csatornába dobt a cigi és leintett egy taxit.

Az utcáknak megvan a saját nyelve és ritmusa. Ez az adottság lehetővé teszi, hogy a karakter beilleszkedjen az utcai világba, információkat szerezzen a pletykásoktól, és igénybe vegyen más utcai forrásokat. Megadja a karakternek azt az elengedhetetlen tudást, amivel sikeresen lefülelheti a fekete piacok árucseréit, amivel biztonságosan mozoghat az utcán felnőtt emberek között.

- Kezdő: Nem nagyon bíznak benned, de szóba állnak veled.
- Gyakorlott: Elfogadtak, és meg szoktad találni, amit keresel.
- Hozzáértő: Tudod, hogyan lehet megbecsülést szerezni az utcán.
- Szakértő: Elvegyülsz a bandák és a droggereskedők világában.
- Mester: Ha nem hallottál róla, meg sem történt.

**Alkalmazási terület:** hajléktalanok, bűnözők, riporterek, nyomozók, erkölcsrendészet, ingyenes klinikák orvosai, eksztázis kultisták

**Specializációk:** pletykák, drogok, bandák, zsebmetszés, helyi szleng, fegyverek

## KÉPZETTSÉGEK

A Képzettségeket a karakter felkészítés és gyakorlás által sajátíthatja el. Általában valamilyen segédeszköz vagy egy már ismert módszer használatát foglalják magukba. Ezeket a Jellemzőket tudatos erőfeszítéssel, gyakorlással lehet fejleszteni. Ha egy karakter olyan Képzettséghez tartozó cselekedetet próbál végrehajtani, amiben nem rendelkezik egy ponttal sem, akkor a Mesélő engedélyezheti a dobást, usztán a kapcsolódó Tulajdonságra, de ekkor a célszám eggyel megnő.

## ILLEMTAN

– Ott álltam én, emberek, a Paradoxonnal szemben, és azok a fura szellemek csak közeledtek – gesztikulált Brandon pipával a kezében. – Úgy tűnt, a dolgok jól alakulnak. Az új barátai csendben hallgatták a történetét. Mind ott bámultak rá a drogos látomásikon keresztül – várakozva. Brandon éppen folytatni akarta a történetet, amikor valaki félbeszakította.

– Haver! – szólt a Blue nevű kultista. – Egész éjjel ott fogod szorongatni azt a pipaszárat? Passzold már tovább!

Brandon teljesen elpirult, és átadta a pipát a balján lévő lánynak. – Bocsi – mondta halkán.

Valaki más ragadta magához a szót: – És azt mesélem már srácok, mikor...

Az Illemtan a karaktered azon tudása és elegánsága, melyre minden helyes cselekedethez szüksége lehet. Segítségével jó benyomást kelthet másokban, feltűnés nélkül beilleszkedhet, diplomatikus vagy alkudozó lehet. Egy magas Illemtan értékkel rendelkező személy ismeri a megfelelő viselkedés apró titkait, mind a halandó, mind a mágus társadalomban. Választhatsz egy specializációt is, amely megmutatja, hogy melyik kultúrkörben járatos igazán a karaktered.

- Kezdő: Nem állsz senkinek az útjában.
- Gyakorlott: Ismered a nyelvjárást és nem bosszantasz fel senkit sem.
- Hozzáértő: Beilleszkedési képességeddel lenyűgöző az embereket.
- Szakértő: Te vagy a tapintatosság mintaképe.
- Mester: Mások hozzád képest félkegyelműnek tűnnek, de te túl udvarias vagy ahhoz, hogy melletted bárki is rosszul érezze magát.

**Alkalmazási terület:** diplomaták, vezetők, Mennyei Kóristák  
**Specializációk:** utcai kultúra, úri társaság, ülésterem, mágustársadalom

## KÖZELHARC

A cowboy eléggé morcosnak tűnt. Úgy tűnik, balhét akart. Felállt a bárszékéről, elővett egy rugós bicskát a zsebéből, majd kinyitotta.

Vern tudhatta volna, hogy nem érdemes felbosszantani a fickót, de Vern az a fajta ember volt, aki szerette magasan tartani a tesztoszteron szintjét. – Na, gyere! – vetette oda Vern ujjait ropogtatva. Elhátrált a biliárdasztal felé, és mikor a férfi közelített, felkapott egy dákót.

A harc tovább tartott, mint Vern gondolta, de hát itt nem használhatta a mágiáját – túl sok a bámészkodó. A képzettségére hagyatkozott, úgy forgatta a dákót, mintha hosszú bot lenne, és lassanként lebeszélte a cowboyt arról, hogy csíkokra szabdalja. A

végén a fickó a biliárdasztalon hasalt, Vern pedig megúsztta egy vágással a kabátján. Persze ez a seb jobban fáj neki bármilyen másnál. A kabáthoz érzelmileg kötődött.

Kis távolságnál egy közelharc fegyver – egy kés, husáng vagy kard – ugyanolyan halálos lehet, mint egy löfegyver. Ez a képzettség szemlélteti a karaktered gyakorlottságát az éles és

tomp fegyverek terén. Ide tartozik a husáng, kés, tör, vívókard, karó, katana, fejsze, bot, nuncsaku vagy bármely más hasonló fegyver használata. A dobófegyverek viszont az Atlétika képzettséghez tartoznak.

- Kezdő: Tudod, melyik végén kell megfogni a kést.
- Gyakorlott: Van tapasztalatod az utcai verekedésekben.
- Hozzáértő: Kard, fejsze, bot, leszakadt végtag – ha fegyver, tudod használni.
- Szakértő: Az ellenfeleidet úgy szeletelek, mintha csak a hálaadási pulykát vágnád fel.
- Mester: Csak megrándítod a csuklódát, és fejek potyognak.

**Alkalmazási terület:** bérnyilkosok, bandatagok, harcművészek, rendőrök, párbajozók, kalandorok

**Specializációk:** kések, kardok, improvizált fegyverek, karók, lefegyverzés, fejszék

## LOPAKODÁS

Oz teljesen beleolvadt a sötétségbe, egész este ezt a remek rejtékhelyet kereste. Alig lélegzett, alig pislogott. Néha, főleg, amikor a szörnyű tétől és a fájdalomtól sikoltani akart, a saját mozdulatlanágát kibírhatatatlannak tartotta.

De ez itt most – emlékeztette magát – a megújulás köre, ami nemsokára bezárul. Hitt benne. Némán figyelt, hogy tanuljon, és mert már túl késő volt megmenteni az áldozatot.

Mégis, a gyilkosok örült kegyetlensége felkavarta a gyomrát. A világ csak ilyen keveset változott volna, hogy még mindig léteznek olyan emberek, akik képesek módszeresen megkínózni és megölni másokat? A vér lassan végigsorgott a padlón, egy keskeny csíkja alig pár centire Oz lábfeje előtt folydogált. Ő nem mozdult. Nem menekült el. És mikor eljött az ideje, kilépett a sötétségből, akár a Halál, és a gyilkos lelkét is felszabadította. Ő, az áldozatával ellentétben nem hagyott időt a rettegésnek, és nem ismert fájdalmat.

A Lopakodásra tett pontok meghatározzák, hogy a karaktered milyen ügyesen lopózik vagy rejtőzik. Alkalmazható mozgás közben is. Legtöbbször a Mesélő felkér téged és az ellenfeled, hogy dobjatok ellenpróbát. A legtöbb sikert dobott játékos vagy elkerüli, hogy észrevegyék, vagy kiszúrja a másikat. Az egyszerűség kedvéért a Mesélő meghatározhat egy célszámot is az ellenfél Észlelés értékének megfelelően. Ha sikeres a dobás, észrevétlen marad. Ha sikertelen vagy balsiker, akkor felfedezik.

Az igazán furfangos Mesélők a játékos helyett dobják a Lopakodás dobást, és hagyják, hadd izgulj csak azon, hogy észrevettek-e vagy sem.

- Kezdő: El tudsz bújni nagy tárgyak mögött.
- Gyakorlott: Úgy lopakodsz, mint egy tini, aki kiszökik otthonról.
- Hozzáértő: Az árnyékok a barátaid.
- Szakértő: Még a száraz avar sem árulja el lépteidet.
- Mester: Jobb vagy a nindzsáknál is.

**Alkalmazási terület:** bérnyilkosok, riporterek, tolvajok, titkosügynökök, kémei, kommandósok

**Specializációk:** rejtőzés, csendes mozgás, árnyékban rejtőzés, felszívódás a tömegben



## LŐFEGYVEREK

*Nem történt semmi. Renny ismét meghúzta a ravaszt, de még mindig semmi. Úgy bámulta a fegyvert a kezében, mintha az valamiféle marslakó lenne.*

*Susan odalépett és egy mozdulattal kibiztosította a fegyvert. – Most próbáld – mondta kuncogva. – Úgy, mint én! – Felemelte a fegyverét és célzott. Bumm! Bumm! Bumm! Három gyors lövés, és a papírember arca közepén csinos kis löhere viritott. Bumm! Susan vigyorgott és leeresztette a fegyverét. – Szerencsés napom van. Négylevelű!*

A Paradoxon miatt a mágusok nem használhatják minden esetben a mágiájukat. Néha egy öreg revolver ugyanolyan jó megoldásnak bizonyulhat. Akik olyan veszélyes életet élnek, mint a mágusok, azok sokféle módját ismerik az önvédelemnek. Ez a Képzettség mutatja meg, hogy a karakter mennyire ismeri a különböző lőfegyvereket, a pisztolyoktól a nehéz géppuskákig. Persze ebbe nem tartoznak bele a nehéztüzérségi fegyverek, úgymint a mozsárágyúk vagy a tankok lövegei. Ha valaki ért a Lőfegyverekhez, az képes felismerni, tisztítani, megtölteni és elsűtni különböző típusú kézfegyvereket. A Képzettség magában foglalja az elakadt fegyverek javítását is (Érzék + Lőfegyverek dobás).

- **Kezdő:** A golyók ezen a végén jönnek ki, nagyon, nagyon gyorsan...
- **Gyakorlott:** Eltöltöttél pár órát a lőtéren.
- **Hozzáértő:** Részt vettél egy-két tűzharcban.
- **Szakértő:** A célzás több mint a hobbid; még a tapasztalt lövők is hozzád jönnek tippeléért. A fegyvered a kezéd meghosszabbítása.
- **Mester:** A fegyvered együtt mozog a szemeddel. Ha látod, eltalálsz.

**Alkalmazási terület:** rendőrök, katonák, túlélők, vadászok, bandatagok, bérnyilkosok

**Specializációk:** csípőből tüzelés, fegyverjavítás, mesterlövészet, automata fegyverek, sörétes puskák, pisztolyok

## MEDITÁCIÓ

*Lee Ann teljesen ellazult, egyenletesen, mélyeket lélegzett. A szokásos alkalmi ruházata ellenére, a hideg úgy látszik, nem zavarta – mintha a teljes megelégedettség leple takarta volna be.*

*– Én még mindig fá-fázom! – nyögte Kyle, miközben kezeivel a testét melegítette. – Nincs ennek valami egyszerűbb módja?*

*– Pszt! – mondta Lee Ann csendesen, anélkül, hogy kinyitotta volna szemét. – A fontos dolgok ritkán egyszerűek. Most csak lélegezz tovább!*

A koncentráció és az elmélyülés nagyon fontos dolog a mágia használatában, és egy kis higgadság amúgy sem árt. A Meditáció segítségével a karakter az elméjére összpontosít, megtisztítja gondolatait és leveti világi gondjait egy kis időre. A gondolatait fókuszálja, és egy adott problémára vagy feladatra koncentrálni. Ezáltal a figyelmüket a belső világukra terelik, és ilyenkor figyelmen kívül hagyják a külső körülményeket és a fájdalmat.

- **Kezdő:** Pedig a nagymestereknek milyen könnyen megy, nem?
- **Gyakorlott:** A meditáció néha segít, ha felkavart vagy.
- **Hozzáértő:** Összefonódott az életeddel, tisztán tartja a tudatod.
- **Szakértő:** Még a legkedvezőtlenebb körülmények között is megtalálsz a középpontodat.
- **Mester:** Még a legnagyobb lövöldözés közepette is nyugodtan tudod gyakorolni a Zen-íjászatot – a fogaddal.

**Alkalmazási terület:** New Age-hívők, harcművészek, terápiás betegek

**Specializációk:** stressz leküzdése, szellemi tisztaság, biológiai egyensúly, Zen

## MESTERSÉGEK

*A műhelyben lévő gépezet zúgott és zümmögött. Rafternek – a legtöbb emberrel ellentétben – szüksége volt a háttérzajra, hogy gondolkodni és alkotni tudjon. Végigsímította kezével a sima acéllapot,*

*érezte az egyenetlenségeket és a hibákat. – Hogyan lehetnél így halhatatlan? – mormogta elgondolkodva a lapnak. – Remélem készen állsz, kicsim, mert ma szárnyakad adok neked, hogy repülhess!*

*Lehajította védőmaszkja rostélyát, és meggyújtotta a hegesztőpisztolyt. A mesterműve megalkotásának első szakasza megkezdődött.*

A Mesterségek Képzettségbe minden kétkezi munka beletartozik, mint például a motorjavítás, villany- és vízvezeték-szerelés, ácsmunka és egyéb kreatív foglalkozások. A karaktered elegendő sikerrel akár valami maradandót is alkothatsz. Ha a Mesterségekre teszel pontokat, mindenképpen kell egy Specializációt választanod, noha a bónuszokat csak a negyedik pont után kapod meg. Mivel ez a Képzettség nagyon sok mindent foglal magába, a Specializáció segít meghatározni, hogy a karaktered mihez is ért pontosan.

- Kezdő: A legegyszerűbb dolgokkal elbaldogulsz.
- Gyakorlott: Ismersz pár trükköt, amivel javíthatatsz munkád minőségén.
- Hozzáértő: Eladható dolgokat készítesz.
- Szakértő: Alkotásaidal elkápráztatod az embereket.
- Mester: Csaknem tökéletes műveid miatt kilógsz a tömegből.

**Alkalmazási terület:** gépészek, kézművesek, művészek, tervezők, feltalálók, éterfiak

**Specializációk:** otthoni szerelések, autójavítás, ruházati cikkek, értékbécselés, fazekasság, akvarellfestészet, faragás

## SZEREPLÉS

*– Megjött a Mamma! – kiáltotta a bemandó, és a banda berontott a színpadra. Fények villóztak és lézerek pásztázták a névtelen arcokat a sikítózó tömegben.*

*Klaus peckesen a mikrofonhoz lépett, dobott egy nagy csókot a rajongóinak, majd felordított: – Mmmmmwah! Helló mindenki! Mi vagyunk a Mum, és ma szétzúzzuk az agyukat!*

*A dobok felperegtek, és a koncertteremben mindenki érezte a gyomrában visszhangzó, ütemes basszust. A többi hangszer is bekapcsolódott, felpezsdítve a vért, és az adrenalin a fellegekbe szökött. Klaus megragadta a pólója nyakát, és letépte magáról.*

*A tömeg őrjöngött. Az imádat, a mánor és a tiszta sikoltozó eksztázis keverékében ott volt a mágia.*

Amikor csak hallgatóság előtt kell szerepelnie a karakterednek, ez a Képzettség biztosítja a sikert. Magában foglal mindenféle előadásmódot, úgymint az éneklést, a táncot, a zenélést vagy a színészetet. Biztosan lesz a karakterednek egy kiválasztott területe, de az igazán tehetséges művészek számos területen jól teljesítenek. Nemcsak magát a szereplést szemlélteti, de a közönséggel való együttműködés képességét is. A Kifejezőképesség Adottsággal összekötve a karakter nemcsak énekel, táncol, vagy színészkedik, de erős érzelmeket ébreszthet, improvizálhat vagy igazi mondanivalót is átadhat a hallgatóságának; Rászedéssel kombinálva pedig bármilyen érzelmet eljátszhat – akár egy kiváló színész.

- Kezdő: Te énekelsz, a hallgatóság meg nem sikítozik.
- Gyakorlott: Otthonosan érzed magad a színpadon.
- Hozzáértő: Akad pár rajongód.
- Szakértő: Tehetségeddel elkápráztatod a közönséget.
- Mester: Az előadásaid végén mindig áhítattal teli, álló tapsviharral tisztelnek neked.

**Alkalmazási terület:** énekesek, színészek, zenészek, táncosok, pantomimesek, mennyei kóristák, eksztázis kultisták

**Specializációk:** tánc, ének, rock & roll, színészet, színpadi humor, meghatározott hangszer

## TECHNOLÓGIA

*Cathrine rácsapta a tetőt a biztosíték dobozra, majd elhátrált, meghúzta a kart és még bele is rúgott.*

*Pár pillanatnyi késlekedés után a fények a szobában újra felgyulladtak. A dobozba eszkábált generátor vidáman zümmögött, mire a többi bábészködő sietve ellenőrizte a számítógépeket, monitorokat és a hangszórókat.*

*– Félelmetes, mire nem jó egy csík alufólia, mi? – vigyorgott Cathrine. – Kár, hogy már nem gyártanak olyan jókat, mint régen.*

Ez a Képzettség magában foglal mindenféle javítást, elektronikai, mechanikai tudást, és egyéb tevékenységeket gépekkel. A Technológiában jártas karakter nemcsak használni tud mindenféle gépet, de akár javítani vagy módosítani is képes azokat. Persze szerszámok és ábrák segítenek ebben, de néha még ezekre sincs szükség, csak bízni kell a jószerecsében. Azok a karakterek, akik nem rendelkeznek ezzel a képzettséggel, valószínűleg képesek azért kezelni egy mikrohullámú sütőt vagy egy kenyérpírtót, de egy teljes olajcseréhez a kocsiban már nem értenek.

- Kezdő: Biztosítékok, elromlott kenyérpírtók, olajcserék, eddig terjed a tudományod.
- Gyakorlott: Hobbiból készítettél egy pár elektronikus vagy mechanikus cuccot, tele is van velük a garázs.
- Hozzáértő: Jól ismered az elektronikai és mechanikai műszerészet rejtelmét, sok mindent meg tudsz javítani, és pár dolgot el is tudsz készíteni.
- Szakértő: Akár egy videómagnót is átprogramozol.
- Mester: Ha valami tudományos elven működik, akkor elronthatod, megjavíthatod, újjáépítheted vagy átalakíthatod, ahogy kedved tartja.

**Alkalmazási terület:** mérnökök, szerelők, technokraták, feltalálók, szabotőrök, riasztó specialisták

**Specializációk:** elektronika, mechanika, motorok, megbütykölés, biztonságtechnika, technomágia

## TÚLÉLÉS

*Remy rakott a kis tábortűzre és hallgatta a mocsári állatok hangját; az aligátorok távoli morgását, a madarak énekét, amint társaikat hívják és a bogarak zümmögő dalát. Majdnem elkerülte a figyelmét, hogy Shima éppen el akart kószálni. Felpattant, utánaeredt, és még idejében elkapta a karját.*

*– Mit művelsz? – fordult oda Shima kérdésen.*

*– Elment az eszed? – suttogta Remy. – Azt mondtam, maradj itt!*

*– Menj a fenébe! Pisilnem kell!*

*– Ott pisilsz, ahol én mondom! – Körbepillantott, felvett egy nagy kiszáradt fadarabot. Shima elé dobta, oda ahová menni akart volna. A fa lassan elsüllyedt a futóhomokban. – Van még kérdés? – szólt Remy.*

Mindenki számára van egy olyan környék, ahol igen otthonosan mozog. Ezzel a Képzettséggel a karaktered megtanulja azokat az apró trükköket, amik szükségesek az ismert környezetben való túléléshez. Majdnem mindenhol veszély leselkedik, és az, aki nem ismerős egy területen, nem tudja, hogyan kerülje el ezeket. A környezet lehet természetes (például dzsungel vagy sivatag) vagy mesterséges (például városok vagy csatornák), de bármelyik esetben könnyen pórul járhat, ha nem tudod, mit csinálsz. Válassz egy specializációt, hogy meghatározd a karaktered, milyen területen ismerős! Ha a Lopakodást használod idegen területen, nem dobhatsz több kockával, mint a Túlélés értéked.

- Kezdő: Megtanultad, hogy ne egyél a sárga hóból.
- Gyakorlott: Ismersz pár kemping- és túlélő-trükköt.
- Hozzáértő: Egy tapasztalatlan csapat vezetője is lehetsz, és élve hozod haza őket.
- Szakértő: A nagyobb kellemetlenségeket is simán hártod.
- Mester: Ismered a terepet, mint a saját tenyeredet.

**Alkalmazási terület:** katonák, természethívők, cserkészek, hajléktalanok, hegymászók, nomádok, verbénák

**Specializációk:** város, erdő, sivatag, trópusok, dzsungel, hegyvidék, sarkkör, gyógynövények, vadászat, gyűjtögetés

## VEZETÉS

*Amikor választhatott a téglafal, egy keskeny síkator és egy fegyverekkel teli autó közül, Missy a keskeny síkatorra választotta. – Mintha cémát akamál a tübe fűzni – bízta magát, amint a szűk átjáró felé kormányozta száguldó autóját. Szikrák pattogtak az ablak előtt, ahogy a kocsis eleje a kőfalnak súrlódott. Missy mereven figyelt előre, és imádkozott, hogy ne legyen ott éppen egy hajléktalan vagy egy kölyök, aki a reflektorfénybe lépne. Végre meglátta az út végét. A síkator egy parkolóba nyílt. Alighogy kiért a nyílt terepre, hallotta, ahogy a fém csikorog a kőfalon közvetlenül mögötte. A visszapillantó tükörbe nézett, és látta a fegyveresek kocsiját keresztbe beszorúni a síkatorba. Hazafelé már ráérősen vezetett, és azt fontolgatta, hogy milyen autót is vegyen legközelebb.*

Bár a karakterek általában elboldogulnak az autóvezetéssel különlegesebb felkészültség nélkül is, mégis kell egy adag vezetési tapasztalat, ha veszélyes körülmények között kell autózniuk, például kemény terepen vagy komoly forgalomban. Minél magasabb a Vezetés jártassága, annál nagyobb tapasztalata van különböző körülmények közötti autózásban, illetve különböző típusú kocsikkal. Érdemes megbeszélned a karaktered tapasztalatait a Mesélővel, hiszen egy ember, aki tapasztalt motoros nem biztos, hogy elsőre elboldogul egy lánctalpas munkagéppel is.

- Kezdő: El tudsz vezetni egy automata váltós gépkocsit.
- Gyakorlott: Nem okoz gondot a váltó, sem a csúcsforgalom New Yorkban.
- Hozzáértő: Profi sofőr is lehetnél.
- Szakértő: Akár egy kaszkadőr pilóta.
- Mester: Te és a Porschéd egyé váltatok.

**Alkalmazási terület:** taxisok, kamionosok, sofőrök, autóversenyzők, motorosok

**Specializációk:** vezetés terepen, motorozás, trükkös fordulások, lerázás, hirtelen megállás, farolás

## ISMERETEK

Az Ismeretek a karaktered tudományos és szellemi szakértelmét szemléltetik. A legtöbb esetben megkínádják a

karaktertől, hogy aktívan tanulmányozza az adott témát, ezért egyetemi kifejezésekkel jellemezzük őket. Bár javarészükhöz hivatalos képzés szükséges, könyvekből és elegendő gyakorlással a karaktered önállóan is elsajátíthatja őket. Ha ez az eset áll fenn, akkor beszélj meg ezt a Mesélővel, mert ilyenkor a tudásod lehet hogy oklevél és tekintély nélküli! Az Orvostudományánál például lehet, hogy a karaktered tudja, hogyan kell a törött csontot összeilleszteni, de hivatalos okmányok híján hivatalosan nem praktizálhat. A Mesélő meg is szabhatja, legfeljebb hány pontot rakhatsz egy Ismeretre, ha nem vettél részt hivatalos oktatásban.

Ha valamelyik Ismeretre nem tettél egyetlen pontot sem, akkor meg sem próbálhatsz dobni rá a Mesélő külön engedélye nélkül. Például, ha a karaktered nem beszél oroszul, nem tudja kitalálni a szavakat pusztán a találgatásának hátrahagyásával.

## HUMÁN TUDOMÁNYOK

*– Szóval... mit gondolkodnak? – Montreaux egymásba fonta ujjait, és idegesen körbepillantott az embereken, akik legújabb festményét*

*tanulmányozták éppen. Látta, ahogy Jack Black rosszálló krákogással elfordult. Várakozó arckifejezése lassan kifakult, látva, hogy lassan a többiek is követik Jack példáját – kivéve egyvalakit: Gerardot.*

*Gerard mély hangon, tudományosan, hozzáértéssel beszélt. – Montreaux, sikerült megragadnod Monet akvarelljeinek lényegét, ahogyan felfedezted a fénynek tovatűnő játékát. A színek széles palettájának használatával szépen felidézted a kihaltságot és magányosságot, akár csak Munch. A szexuális tiszteletlenség gúnyával vezetted a vonalakat, akár csak Picasso a rózsaszín korszakában. Realizmusod az impresszionista háttérrel szemben – különösen a galambok és a gyümölcsök esetében – felidézi bennem Gauguin expresszionista kompozícióit. Mondd azt, hogy tanulmányoztad a nagy festők munkáit, és megpróbáltad lemásolni őket, vagy itt helyben meghalok a gyönyörtől!*

*Montreaux zavarodottan, pislogva válaszolt: – Umm? – Körbenézett, hátha talál valakit, aki lefordítja neki, mit is mondott Gerard, és látta, hogy a többiek mindannyian megújult érdeklődéssel fordultak vissza a festményéhez.*

A Humán tudományokban való jártasság megmutatja a karaktered hozzáértését a „bölcészettudományok” terén. Ez sokféle területet takarhat, így jobb, ha megbeszéljed ezt a Mesélővel, és kiválasztotok egy specializációt a karaktered számára. A Humán tudományokban benne van az antropológia, zene, történelem, szociológia, pszichológia, filozófia, irodalom, művészet és más egyéb úgynevezett „finom” tudományok elméleti – és néha gyakorlati – ismerete. Bár kiválaszthatasz egy specializációt, a karaktered általánosságban ismerni fogja a többi is, egyszerűen azért, mert ha egy kategóriát behatóbban tanulmányozol, gyakran máshonnan is átveszel dolgokat. Ha a karaktered egyetlen tanul, úgyis választania kell a felvehető tantárgyak közül. Továbbá ez az ismeret általános tudást jelképez a felsőbb tudományos körökben is, például a politika és az egyetemi hagyományok terén.

- Diák: Átolvastad a legtöbb középiskolás tankönyvet a művészetekről.
- Tanuló: Az alkalmankénti intellektuális beszélgetések nem okoznak gondot.
- Hallgató: Publikálhatnál esszét az egyetemi újságban.
- Doktor: Tanulmányaidból új elméleteket és technikákat alkotnak.

●●●●● Tudós: Saját szakterületeden az egyik legismertebb szakember vagy.

**Alkalmazási terület:** professzorok, művészek, zenészek, írók, irodalomkritikusok

**Specializációk:** történelem, művészetek, zene, irodalom, középkor kutatás, építészet

## JOG

Borostyán borította a fehér házat a Marsahall utcán, ez az élénkzöld függöny ellentétben állt a limuzinok feketéjével. A járművek a hosszú, kanyargós feljárón érkeztek a bejárati ajtóhoz. Mindegyikből sorra kiszálltak a bírók és beléptek az épületbe. Az utolsó kocsit szállította a vádlottat, az ügyvédek és az őreit.

A bírók már helyet foglaltak a tárgyalóterem elülső részében, mire a vádlott belépett. A Kilenc Tradíció egy-egy képviselője leplezetlen türelmetlenséggel várakozott. Úgy tűnt, már mindannyian meghozták a döntésüket, de a vádlott ügyét meg kellett hallgatniuk. Ez volt a törvény.

Wescott feltette az aktatáskáját az asztalra, és kinyitotta. Tudta, hogy nehéz feladat vár rá. Tisztára mosni egy ilyen gondosan megválasztott vádakkal illetett embert, ez lesz az eddigi legnagyobb kihívása. Wescottot felszólították, hogy tartsa meg a nyitóbeszédjét, az ügyvéd pedig elővett egy véres szívet a táskájában levő zacskóból és magasra tartotta. Az egész teremnek elakadt a lélegzete.

Egy karakter magas szintű jogi ismerettel annyira tisztában van a helyi és a nemzetközi törvényekkel, hogy azokat a saját igényei szerint képes manipulálni. Megtalálja a kibúvókat a törvényekben, nyugodtan beperelhet bárkit, vagy tanácsokat adhat embereknek, hogy meddig mehetnek el anélkül, hogy megszegnék a törvényt. Továbbá ez az ismeret jelképezi a protokollok ismeretét, és segítségével a mágus a Tradíciók törvényeit is a javára fordíthatja.

● Diák: Láttál már a tévében jogi műsorokat.

●● Tanuló: Jogot tanultál, vagy csak sokat olvastál a témában.

●●● Hallgató: Jogászként praktizálhatnál.

●●●● Doktor: Megnyert ügyeiddel hírnevet szereztél magadnak a tárgyalóteremben.

●●●●● Tudós: Még az Ördöggel kötött szerződésben is megtalálod a kibúvókat.

**Alkalmazási terület:** ügyvédek, bűnözők, rendőrök, törvényhozók, bírók, fejedelmek, quaesitorok

**Specializációk:** büntetőjog, polgárjog, hagyományok, rendőri intézkedés, szerződések, vállalati jog

## KÖZMŰTAN

Kyle-t maga előtt tolvaj, Lee Ann azért küzdött, hogy el ne essen a süppedős „talajon”, amin jártak. Ez a visszataszító Tartomány, amelyben botorkáltak, nem volt éppen barátságos – és ha hamarosan nem találják meg a kiutat, az éhes helyiek is rájuk bukkanhatnak. Kyle tapasztalatlansága ellenére Lee Ann nem akarta, hogy lassítsanak.

– Váry csak... annak az ajtónak nem fordítva kellene állnia? – kérdezte Kyle, miközben egyensúlyozott, hogy megálljon a lábán.

Lee Ann pislantott, és megfigyelte a portált, amire Kyle rámutatott. Valóban, az alja szélesebb volt a tetejénél – jelentős eltérés. Tudta, hogy ennek a tartománynak a jelképei összefüggenek az átjárókkal, és váratlanul elmosolyodott.

– Nem – válaszolt Kyle kérdésére. – Éppen ezt kell nekünk!

A mágusok jelentős időt töltenek más világok kutatásával és sokat foglalkoznak a szellemekkel is. A Kozmológia ezt a fajta tudást jelképezi. Persze az Umbra útjai különöseks és változékonyság, és nincs rá garancia, hogy ami valahol vagy valamikor működött, az újra működni fog. Azért néhány



tájékoztató pont és jellemző elég megbízhatónak tűnik, és egyes szellemek jobban bele szokták ártani magukat a mágusok dolgába, mint mások. Ezekből a támpontokból a mágus képet alkothat az univerzumból és annak lakóiról.

- Diák: Úgy hallottad, vannak más világok is a Földön kívül.
- Tanuló: Ismered a nevét pár szellemnek és helynek az Umbrában.
- Hallgató: Már voltál az Umbrában, így nem ismeretlenek számodra más világok és lények.
- Doktor: Néha meglátogat egy-két szellem és beszélget veled.
- Tudós: A szellemek hozzád járnak tanácsért az Umbrával kapcsolatban.

**Alkalmazási terület:** Umbrakutatók, sámánok, vérfarkasok, otthonülő elmélkedők

**Specializációk:** szellem nevek, Tartományok, Mélyumbra, a Mezszye, góccok

## NYELVISMERET

Az párizsi éterita lassan magyarázott: – Je suis désolé, mats je vous trouve absolument bêtes. Vous ne comprenez? Pas l'importance de mes travaux. – Azzal kísértél a szobából.

– Mit mondott? – kérdezte Preston az éterita tolmácsára nézve.

– Azt mondta – jött a felelte a férfi –, hogy bocsánatot kér. Nem érzi jól magát. És ha most megbocsátanak, megnézem nincs-e szüksége segítségre.

A vékonylábú férfi a társa után sietett.

Blandine magában kuncogott az asztal végénél. Tudott franciául, és tudta, hogy a tolmács elferdítette a társa sértését. Feltételezése szerint a férfi azért rohant az éterita után, hogy meggyőzze, inkább változtasson az álláspontján, minthogy elveszítsenek egy ilyen jó lehetőséget a szövetségre az Atlanti-óceán innenső partján. Pár pillanat múlva Blandine bocsánatot kérve színtén távozott. Most már van egy aduja ebben a kis színházban.

Alapvetően minden karakter tud beszélni, írni és olvasni az anyanyelvén. Minden más nyelvet a Nyelvismeret képvisel. Ha pontokat költesz rá, a karakter több nyelven fog tudni. Eldöntheted – a Mesélő jóváhagyásával –, hogy mely nyelvek lesznek ezek. Lehetnek bármelyik országban használt, akár mai, akár ősi nyelvek is, és legtöbbször az írott formát is magukban foglalják. Ezen Ismeret magas szintű elsajátítása széleskörű, általános elméleti ismereteket jelent a nyelvekről, a karaktered akár felveheti a „Nyelvészeti tanulmányokat” is egy adott nyelv helyett, így a nyelvek szerkezetét is megismerheti.

- Diák: Plusz egy nyelv ismerete
- Tanuló: Plusz két nyelv ismerete
- Hallgató: Plusz négy nyelv ismerete
- Doktor: Plusz nyolc nyelv ismerete
- Tudós: Plusz 16 nyelv ismerete

**Alkalmazási terület:** nyelvészek, diplomaták, külföldi nemzetiségűek, kémek, idegenvezetők

**Specializációk:** hieroglifák, latin, tájszólások, írott nyelv, szleng, rejtjelek, bármely modern nyelv

## NYOMOZÁS

– Elmozdították? – kérdezte David a holtest mellett guggolva. A vér és más testnedvek szaga undort váltott ki a Verbéna arcán.

– Nem – felelte a másik férfi. – Amint megtaláltam, rögtön felhívtam magát.

David biccentett és egy szokatlan elszíneződésre mutatott a halott férfi karján. – Ezt a kart elmozdították. Ez az elszíneződés a halott húsában felgyülemlett vért jelzi. Ennek alul kellene lennie, de itt most felül van. Valamit levettek erről a kézről. Nézzé, a gyűrű hiányzik! Látna a viselés nyomát? – David felnézett, és egy fegyver csövét látta. – Hmmm. Mondja csak, Victor – szól a férfinak – mitől olyan különleges az a gyűrű, hogy gyilkolt érte?

Amikor a karaktered egy gyilkossági helyszínt kutat át, nyomokat keres, vagy más törvényszéki kutatást végez, a Nyomozást hívja segítségül. Magába foglalja a mágus ismereteit arról, hogyan lehet a nyomokból információkat kinyerni. Ez több, mint a dolgok egyszerű felismerése, ezek olyan tanult módszerek, amik segítenek kideríteni az igazságot. Talán kriminológiai vagy törvényszéki eljárásokat alkalmaz a karakter. Nemcsak észreveszi a nyomokat, hanem olvasni is tud belőlük.

- Diák: Elég sok detektívregényt olvastál.
- Tanuló: Rendőrtisztek és amatőr nyomozók a te súlycsoportod.
- Hallgató: Tapasztalt vagy az igazi nyomozómunkában.
- Doktor: Bűnügyeket deríthetnél fel a megélhetésedért.
- Tudós: Sherlock Holmes vetélytársa vagy.

**Alkalmazási terület:** nyomozók, rendőrök, halottképek, FBI ügynökök

**Specializációk:** törvényszéki módszerek, helyszínelés, mérgek, fegyverek

## OKKULTIZITUS

Xiannak erősen koncentrálnia kellett, hogy lazítson a kormánykerékbe való görcsös kapaszkodásán, ujjai remegtek. Az utasára pillantott. – Szerencsések vagyunk, hogy túlélteük, ugye?

Terry bölönyt, miközben tekintete mereven az elvonuló tájra tapadt. – Ők hagyták, hogy életben maradjuk. – Mély levegőt vett. – Láttam már azelőtt is ilyen óriási farkasokat. Természetfelettiek. Nem tudom, miért hagytak minket elmenni. A mágiánk nem sokat segített volna, ha a támadást választják.

– A tekintetük... – suttogta Xian. Reszketve arra gondolt, hogy talán még mindig a nyomukban vannak. Rátaposott a gázpedálra.

Ez az Ismeret karaktered okkult tudásának mélységét jelképezi, beleértve a misztikumot, az átkokat, a mágiát, a folkloort, az Umbrát, valamint más különös lényeket és eseményeket. Persze nem biztos, hogy a karakter tudása minden téren hibátlan, de legalább ki tudja szűrni a nyilvánvaló badarságokat. (Bár hiheti azt, hogy a vudu nem működik, de tudja általánosságban, hogy mások hogyan gondolják a működését.) Az okkultizmusban jártas karakter elég sok dolgot tud a mágusokról és a mágia alkalmazásáról is, bár a tudása hiányos vagy pontatlan is lehet. Mindenesetre többet tud, mint a semmi.

- Diák: Van pár barátod, akiket érdekelnek a furcsa dolgok.
- Tanuló: Kíváncsiságból kezdted az okkult tudományokkal foglalkozni, de az ismeretek tárháza nagyobb, mint gondoltad.
- Hallgató: Bizarr jelenségek kísértének álmaidban, és tisztában vagy az összes varázstárgy és szimbólum jelentésével.
- Doktor: Igazi hívő vagy, és gyakran válogatod ki a szemetet a valós dolgok közül.
- Tudós: Nem sok mindenen lepődsz már meg.

**Alkalmazási terület:** okkultisták, pogányok, parapszichológusok, ördögűzők

**Specializációk:** vudu, boszorkányok, szellemek, alvilág, New Age, népi babonák

## OKKULTIZITUS

– Mivel megvan a megfelelő tudásom az emberi testről, azt tehetek, amit csak akarok, Maphis. Kételkedsz ebben? – Jodi szerényen a körmét rágcsálta. – Látnod, van néhány olyan hely, ahol ha megzavarod a természetes egyensúlyt, pillanatok alatt megölhetsz egy embert.

A sötét szemek végigsiklottak Maphis testén, egészen a mellkasáig. – A szív... a kamrák mintha vezetékek lennének. Zárd le őket, és az egész rendszer bepánikol. Érzed? – Jodi Maphisre mosolygott, ahogy levegő után kapkodva hátrább lépett. – Rettegés van a szemedben – kommentálta, és megszüntette a szerv mágikus irányítását. – Ahogy lennie kell. Össze tudok húzni izmokat és azt teszed a testeddel, amit csak akarok. Vagy... teljesen kiszolgáltatottá tehetlek. – Egy mozdulattal mágiát küldött Maphisra, mellyel elzárta a nyaki vénáját. A mágus szemei fennakadtak, és eszméletlenül a földre zuhant. Jodi nevetett, miközben kigombolta a férfi ingét – csak úgy demonstráció képpen. Mikor Maphis magához tért, még mindig nevetett. – Tehát – kérdezte Jodi – érted már miért kell nagyon... erősen... figyelned amikor hozzám beszélek?

Az Orvostudomány az emberi testről alkotott ismereteket tükrözi, vezérelje a karaktert építő, javító vagy akár romboló szándék. Az orvoslás, gyógykezelések és az elsősegélynyújtás tudománya. Magasabb szinteken a karakter diagnosztizálható, fertőzéseket gyógyíthat, műtéteket végezhet, és precíz orvosi műszereket is képes használni. Ehhez az ismerethez sem kell feltétlenül hivatalos képzés vagy okmány, ám ekkor vigyázni kell, hogy ki ne tudódjon a praktizálása. Persze ez a hivatásos orvosok, medikusok, nővérek sajátja is.

- Diák: Rendelkezel az alapvető elsősegély-nyújtási és újraélesztési ismeretekkel.
- Tanuló: Megbirkózik egy kisebb sérüléssel és a diagnózis felállításával.
- Hallgató: Háziorvosként praktizálhatnál.
- Doktor: A műtétek, különleges esetek és a nagy pénzek, mind rád várnak.
- Tudós: A legkeresettebb orvos vagy világszerte.

**Alkalmazási terület:** orvostanhallgatók, életmentők, nővérek, orvosok, mentősök, euthanasioszok

**Specializációk:** kutatás, gyermekgyógyászat, sürgősségi ellátás, kórbonctan, mérgek, műtétek, gyógyszerek

## REJTÉLYEK

Az óra továbbra is ketyegett, miközben Mark a szemét dörszölte. Míg is utálta a logikai feladványokat, de úgy rémlett neki, hogy valami hasonlót látott már régebben. Az a régi rejtély a farkasról, a kecskéről meg a harmadik valamiről, amik átkelnek a folyón... vagy valami hasonló...

Úgy gondolta, rekurzióval simán meg lehet oldani. Van egy alapvető elgondolás, amit ismételve megkapható a válasz. Gyorsan elkezdte felvázolni a kombinációkat a kabátja belésébe, azzal a majdnem kifogyott tollal, amit a zsebében talált. Aztán elkezdett csempéről csempére ugrálni, és remélte, hogy a szellem, ami őrzi a helyet, nem fog mindjárt rárontani.

A rejtélyek a mágiával dolgozók mindennapos kellékei. Néhány mágus kifejezetten a rejtélyeket, talányokat, és rejtélyes jelenségeket kutatja. Ha az ösztönök befuccsolnak és a logika sem szolgál megfelelő eredménnyel, egy karakter széleskörű ismeretekkel a Rejtélyek terén rálehet a trükkös megoldásokra, felismeri a rejtett utalásokat és az ilyesnik mozgatórugóit. Segítségével könnyen megfejthetőek a talányok, megválaszolhatóak a szellemek találós kérdései, de akár a keresztrejtvényt is segíthet megfejteni az újságban.

- Diák: Hogy is volt az a feladvány A Hobbitban?
- Tanuló: Hanoi tornyai, farkas-kecske-káposzta, és egyéb feladványok – már mindet ismered.
- Hallgató: Ki tudod deríteni a szellemek és az örültek szándékait.
- Doktor: 10 perc alatt megoldasz egy egész rejtélynyúságot.
- Tudós: Te magad is egy nagy rejtély vagy.

## SPECIALIZÁCIÓK

A karakter tulajdonságaihoz és képességeihez specializációkat választhatsz, hogy jelképezd egy adott, szűk területhez való elkötelezettségét, vagy hogy jelezd fokozott érdeklődésed, szakosodásod egy tevékenységen belül. A specializáció egy szerepjátékos eszköz csupán, de ha a karakterednek 4 vagy több pontja van egy Jellemzőben, akkor már a játékban is előnyt jelent. Ha a specializációnak megfelelő kockatartalékkal dobsz, akkor a tízeseket újradobhatod, és ezek eredményét hozzáadhatod a sikereidhez. Ha az újradobásban is van tízes, akkor azokkal ismét dobhatsz, és így tovább. (A balsiker ugyanúgy érvényteleníti a sikereket az újradobásoknál. Ez a szakmai elbizakodottság veszélye...) Opcionális szabályként a Mesélő úgy dönthet, hogy 4 pont felett minden pontért új specializációt vehetsz fel (így egy öt pontos jellemzőnél már két specializáció lehet).

**Alkalmazási terület:** nyomozók, elemzők, játékedvelők, filozófusok, pszichiáterek, dühöngő örültek, igen bosszantó idős mesterek

**Specializációk:** következtetés, találós kérdések, gyors megoldás, történelmi rejtvények, kódok és rejtjelek

## SZÁMÍTÓGÉP

Cathrine ujjai csak úgy száguldoztak a billentyűzeten, ahogy a prompt megjelent, már pörtögte is be az utasításokat. Visszafogta készletét, hogy valamelyik különleges játékszerét használja. Ezúttal nem engedheti meg magának, hogy mágiát alkalmazzon. Ezúttal a hagyományos módon kellett csinálnia. Persze minden relatív, de tudta, hogy még így is előnyös helyzetben van.

Mikor a képernyő kék színnel felvillant, Cathrine szíve kihagyott egy pillanatra. Visszatartotta a lélegzetét. Figyelmen kívül hagyott volna valamit? Ám ekkor feltűnt a képernyőn a Dextron vállalat jele, Cathrine pedig elmosolyodott. Bejutott. Most már csak meg kell találnia Solomon adatait és letörölni azokat. Amikor elindulnak megkeresni a hackert, Cathrine-t sohasem fogják gyanúsítani. Mivel nem használt hipertechnológiát, egy alvót fognak keresni.

A számítógépek kezelése és programozása ezen ismeret alá tartozik. Bár a Technokrácia előszeretettel használja őket, a mai információ alapú társadalom számára is jól boldogul velük. Azok a karakterek, akiknek alacsony a Számítógép értéke, tudják, hogyan kell kezelni egy egyszerű szoftvert, míg a magasabb szinten lévők már készíteni vagy feltörni is képesek programokat.

- Diák: Játszottál már játékprogramokkal.
- Tanuló: A sűgő segítségével a legtöbb programot fel tudod telepíteni és dolgozni is tudsz velük.
- Hallgató: Szoktál programozni, a segédprogramokat saját igényeid szerint átállítgatod.
- Doktor: Nem csak forráskódokat írsz, de mások termékeit is fel tudod törni vagy ki tudod javítani; tisztában vagy a számítástechnika legfrissebb újdonságaival.
- Tudós: Te készíted a legújabb számítástechnikai cikkeket.

**Alkalmazási terület:** hackerek, programozók, irodai dolgozók, tanulók, virtuális adeptusok

**Specializációk:** programozás, hackelés, kód feltörés, vírusok, adathelyreállítás, Internet

## TERMIÉSZETTUDOMÁNYOK

Habeeb gondosan megigazította a gumikesztyűket, beledugta az ujjait és felhúzta egészen a csuklójáig. A zizegés megnyugtatta



Tisztának és precíznek hangzott. A tudós előkészítette a mintákat, és végigfuttatta őket a berendezéseken. Ha mindent jól csinált, akkor biztosan meg tudja majd mondani, hogy szennyezett-e a talaj Monchello farmján. Habeeb a mikroszkóphoz vitte a tárgylemezt, leült, és a lencséken keresztül szemügyre vette a mintát. A vegyszerek külön-külön kiemelték a különböző jellemzőket, és ott volt közöttük a parazita is. Habeeb sóhajtott. Tehát igaz volt. Valaki szándékosan fertőzte meg Monchello farmját.

Ez az ismeret a karaktered természettudományokban való jártasságát jelképezi, úgymint a biológia, kémia, fizika és a geológia. Ha választasz egy specializációt, attól a karakterednek még lesz általános ismerete az összes területről, de igazán jó abban az egyben lesz. A Mesélő az összes ehhez kapcsolódó dobás célszámát az elvégzendő feladat nehézségéhez mérten állapítja meg. A természettudományoknak szerteágazó területeik vannak, a csillagásztól a fizikán és kémián át a biológiáig és tovább. A

Természettudományok gyakorlati alkalmazásához szükséges lehet a Technológia vagy a Mesterségek használata is.

- Diák: Túlélte a középiskolai fizikaórákat.
- Tanuló: Van egy általános képed a természettudományokról, ismered a főbb elméleteket és egy pár kísérleti eljárást.
- Hallgató: Felügyelhetsz, vagy elindíthatsz új projekteket vagy kísérleteket.
- Doktor: Jelszavad a felfedezés, célod a haladás.
- Tudós: Nemsokára megoldod a természettudományok nagy rejtélyeit.

**Alkalmazási terület:** tudósok, kábítószergyártók, mérnökök, technikusok, Technokraták, pilóták, Éter Fiai

**Specializációk:** kémia, biológia, geológia, repüléstan, csillagászat, kohászat, fizika stb.

## HÁTTEREK



A karaktered élete során – mint azt előtörténetében leírtad – szert tett kapcsolatokra, anyagi javakra és egyéb előnyökre, amik a segítségére vannak. Ezeket nem tanulás útján sajátította el, és nem is gyakorlással; ezek a véletlen folytán, szociális kapcsolatok által vagy a karakter múltjából adódnak. Ez az átfogó kategória a karakter barátaitól a belső mágikus erejéig mindent magában foglal. A kategóriákra a karaktered megalkotásakor oszthatsz szét pontokat, csakúgy, mint a Tulajdonságokra és Képességekre.

A karaktered Hátterei közvetlen kapcsolatban állnak a múltjával. Ezek segítenek életszerűbbé tenni a karakteredet. A Hátterekre rakott pontok által körvonalazódik a karakter pontos személyisége. A Mesélő segítségével határozd meg, hogy ezek a Hátterek hogyan kapcsolódnak a karaktered életébe!

### ANYAGI HÁTTÉR

– Nem élhetsz így tovább, Jamie! – jelentette ki Boyde. Épp neki akart támaszkodni az asztalnak, mire az anyyira elbillent, hogy majdnem elesett. – Krisztusra! – kapta el a kezét, majd megrázta a fejét.

– Meghallgatásra megyek – szolt Jamie. Boyde gyémánt fülbevalóját és a selyem nyakkendőjét lefogó arany tűt bámulta. – Holnap. Lent a Bateman's-nél.

– Bateman's? Az jó – Boyde a szoba közepén állt. – Kapsz egy öltönyt.

– Nem. Úgy terveztem, elmegyek a mosodába, kimosom a farmerom, talán még a kék ingemet is. – Zavar ult ki az arcára, amikor Boyde benyúlt a zsebébe és elővette a pénztárcáját. Ámulattal figyelte, ahogy a másik férfi letesz az asztalra öt darab százdolláros bankjegyet. Még soha életében nem látott ennyi pénzt.

– Szerezz egy öltönyt! – mondta Boyde, visszacsúsztatva a borjúbőr tárcát a zsebébe.

Még a mágusoknak is kell enniük. Ez jellemzi a karakter tőkéjét és jövedelmét, amivel megalkotásakor indul. Megmutatja, milyen körülmények közt él és segít meghatározni a birtokolt javait. Ha egyetlen pontot sem raktál erre a Háttérre, akkor a rajta lévő ruha, pár kacat és némi költőpénz minden vagyona. Talán együtt él valakivel és nincs munkája.

Dolgozzátok ki a Mesélőddel, hogy honnan kapja a karakter a fizetését, mi számít a tulajdonának, és mit kell tennie, hogy fenntartsa azt az életszínvonalat, amiben él.

Bármelyik mágus össze tud szedni némi pénzt ügyesen alkalmazott mágiával, de az ilyen cselekedetek felkelthetik más mágusok nem kívánatos figyelmét, főként a technokrata Szindikátusét. A kezdők számára általában az a legkönnyebb és legbiztonságosabb, ha „valódi” erőforrásaik vannak.

X Nincstelen: Se állás, se pénz, se kilátások.

- Kisebbségi megtakarítások: kisebb bérlakás, olcsó jármű, fel tudsz szabadítani 1000 dollárt; havi kereseted 500 dollár.
- Középosztály: rendes bérlakás vagy öröklakás, rendes kocsí, fel tudsz szabadítani 8000 dollárt; havi kereseted 1200 dollár.
- Hatalmas megtakarítások: kisebb ház, közepes méretű autó, fel tudsz szabadítani 50 ezer dollárt; havi kereseted 3000 dollár.
- Jómódú: nagy ház, luxusautó, fel tudsz szabadítani 500 ezer dollárt; havi kereseted 9000 dollár.
- Gazdag: kúria, limuzin, fel tudsz szabadítani 5 millió dollárt; havi kereseted 30000 dollár.

### AVATÁR

Azure lecsúszott a falon, amíg a hátsója a padló a hideg csempét nem érte. A teremben víz cseppegése visszhangzott, és a melegvízi forrásból felszálló gőz túlvilági melegséget árasztott. Azure nem volt túl jól. Érezte testének nyugtalanságát – belső sérülések. Nincs kvintesszenciája. Nincs tassza. Azure azért jött ide – haza – hogy erőt gyűjtsön a gyógyuláshoz.

Awe lehunyta szemét és a fejében pörgő kristályra összpontosított. Tisztában volt a kockázatokkal. A relaxációtól elvesztheti az eszméletét, de meditálnia kellett. Összpontosíts! – ismételte újra meg újra, mint valami mantrát. Azure egy pillanatra elmerengett azon, fel tud-e valaha kelni majd. Összpontosíts! Összpontosíts! Összpontosíts! A kristály szivárványszínben szétrobbant, és elborította Awe tudatát. Követte a fehér ösvényt, táncra perdült pillangókkal és nyulakkal, ment-mendegélt a bíbor liget felé, ahol tudta, útja véget ér.

Minden mágusnak van egy felébredett avatárja, és rajta keresztül változtatja meg a valóságot. Azonban nem minden avatár ugyanolyan. Ereje közvetlen kapcsolatban áll a karaktered Kvinesszencia értékével (lásd ott!). Meghatározza mennyit képes visszanyerni, így bölcs dolog legalább egy pontot rááldozni erre a

Háttérre. A kifejezetten gyenge avatárral rendelkező mágusok képtelenek rácsatlakozni a Kvintesszencia áramlásra, ami sok mágikus képességük alkalmazását megnehezíti vagy lehetetlenné teszi.

Amikor a karaktered Kvinesszencia értéke a Jellemzőjében feltüntetett érték alá csökken, meditálhat egy gócnál legalább egy órán keresztül, hogy visszakapja a Kvintesszencia pontjait. Meditáció alapú (Észlelés + Meditáció; 7-es célszám) kockatartalékkal dobsz minden egyes órában, amit a gócnál töltesz, és a sikerek számával egyenértékű Kvinesszenciát nyersz vissza. Azonban – függetlenül a dobott sikerek számától – nem gyűjthetsz be az Avatár Háttérnél leírtaktól több pontot. Ez a felső határ, amit elérhet egy gócnál való meditáció során. Például, ha három pontos Avatárral rendelkezik, akkor nem nyerhet vissza három Kvintesszencia pontnál többet egy alkalom során, mindegy hány sikert dobott.

Azt is meghatározza, hogy egy hatásnál mennyi Kvintesszenciából gazdálkodhat a karakter. Nem tehet bele többet, mint az Avatár értéke, így a gyenge avatárral rendelkező mágusok varázslatai kisebb hatásokra korlátozódnak.

Az avatárban lévő Kvintesszencia „személyes” és elidegeníthetetlen; nem vehető el a mágustól eredetmágiával.

Megjegyzendő, hogy az avatár szerepe nagymértékben a Mesélő elgondolásától függ, így ez a háttér különböző hatalmak szemléltetése céljából akár meg is változtatható...

X Avatárod alig képes varázsolni.

- Képes visszanyerni/elkölteni egy Kvintesszencia-pontot.
- Képes visszanyerni/elkölteni két Kvintesszencia-pontot.
- Képes visszanyerni/elkölteni három Kvintesszencia-pontot.
- Képes visszanyerni/elkölteni négy Kvintesszencia-pontot.
- Képes visszanyerni/elkölteni öt Kvintesszencia-pontot.

## ÁLOMI

*Dakota a fensík szélén állt, a lenyugvó nap fényében gyönyörűvé változó tájat szemlélte. Hosszú haját felborzolta a szél, hús csókot hagyott gyöngyöző homlokán. Kinyújtotta kezét a világ felé, köszöntötte, belélegezte. Aztán lehunyta szemét...*

*Valamennyi érzéke életre kelt, és újra meghallotta szívének lassú, ütemes dobolását. Hagyta, hogy kitöltse őt a zene, majd követte ritmusát az égbe. Repült, el álmai földjére, együtt álombéli barátaival, együtt Sással. Nagy vizek fölött kelt át, sodródott, egészen közel Maria képmásához. Maria, édes Maria, gyermeket várt – gyermeket, amely különös átkot hordozott. Dakota ma este azért repült, hogy kiderítse, miféle rontással van dolga. Megpillantotta a látóhatáron. Álombéli társai elhagyták őt, nem kívántak túl közel kerülni a sötétben megbújó förtelenhez. A lány egyedül repült tovább, a válaszok felé, amiket keresett.*

Az Álom Háttérrel a karaktered képes meditálni és megcsapolni az egyetemes tudatban hordozott rengeteg információt. Egy bizonyos problémára kell összpontosítania, és az ügy bonyolultságától függő időbe telik, míg összegyűjti a keresett információt. A folyamatnak azonban megvannak a maga hátulütői. Lehet, hogy nem pontosan azt kapja, amit akar, és helyette hirtelen váratlan intuíció szállja meg. Az egyetemes tudat még a mágusnál is jobban tudja, mi segíthet neki, de ez nem jelenti azt, hogy ki is találja, miért oldja ez meg a karakter gondját. Ezen kívül csak addig juthat hozzá az információkhoz, amíg újra el nem alszik. Ha elalszik, a tudás kiszáll a fejből és elveszíti vele a kapcsolatot.

A Mesélő megkérhet egy Észlelés + Álom próbára, hogy lássa, mennyire koncentrálsz, és mikor éred el a meditatív





állapotot. Minden karakter sajátos módon idézi elő az álmot. Nem kell lótoszon ülnie és füstölt gyújtania, elég ha hosszú sétára indul a tengerparton vagy üvöltő rockzenére téncol. Bármelyik módszert is alkalmazza, nem zavarhatják meg egy bizonyos ideig, amit a Mesélő szükségesnek ítél. Amihez hozzájut, nem konkrét információ, inkább egy megérzés, aminek segítségével eljuthat a válaszhoz. Senkinek a címét nem tudhatja meg így, de megéreheti, például, hogy az illető egy folyó közelében él. Dobj a karakter Észlelés + Álom értékére (6-os célszámra), hogy meghatározod, milyen mértékben nyújt segítséget a kapott információ!

A karaktered naponta egyszer egy sikeres meditációt követően helyettesíthet egy Képességét az Álom értékével egy olyan dobás erejéig, ami egybevág a meditáció témájával. Ez akkor is érvényes, ha nem rendelkezik az adott Képességgel. Például, ha barátod érzelmeibe szeretnél bepillantást nyerni, akkor tehetsz egy Intelligencia + Álom próbát Intelligencia + Éberség helyett még akkor is, ha nem tettél egy pontot sem az Éberségre. Ha van, akkor is helyettesítheted, ha óhajtod. Azonban nem adhatod össze az Álom és az Éberség értékeit. Vagy az egyiket használod, vagy a másikat.

- X A világegyetem kollektív intuíciója rejtély számodra.  
 ● Összeszedhetsz némi ködös információt.  
 ●● Hasznos megérzéseid vannak.  
 ●●● Jelentős ismeretekre tehetsz szert.  
 ●●●● Rengeteg tudáshoz hozzáférsz.  
 ●●●●● Bámulatos előrelépéseket teszel megérzéseid segítségével.

## BEFOLYÁS

*Nick leült a koszos díványra és csodálattal meredt Patriciára. – Ez a legfurább fura dolog, amit hallottam – mondta. – Tegnap a zsaruk visszavonták a vádat ellenem. Ma reggel a labor felhívott, és felajánlotta, hogy visszakaphatom az állásom. Ma délután pedig ez a kiadós fickó megkérdezte tőlem, hogy szeretnék-e könyvet írni a... hogy is nevezte... a vajúadásomról. – Nicky látta, hogy a lány lehajítja fejét, hogy elrejtse mosolyát. A feje fölött kiégett a villanykörte. – Bizonyára te csináltál valamit, nem igaz?*

*Patricia elegánsan megvonta a vállát. – Nem hagyhattam, hogy Dedmund elpusztítson. Megmozgattam pár szálát, ennyi. Dedmund egy seggfej, gyermek a felnőttek játékaiban. Amint rájöttem, hogy ő volt az, aki felültetett, csak... elejtettem egy-két szót a megfelelő füle hallatára, és... hát... – gonoszán elvigyorodott.*

Látnokokként és vezetőkként a mágusok néha befolyást gyakorolnak a halandó világra. A Mesélőd segítségével dolgozd ki a karaktered befolyási területét és azt, miben nyilvánul meg a hatalma! Lehet politikai, üzleti, szervezeti vagy vallási természetű. Esetleg egy vezető vállalat tulajdonosa, sikeres politikus, egy népszerű rockegyüttesben énekel, vagy rengeteg híve van, akik a misén minden héten meghallgatják beszédét. Bárhol is van, a karaktered képes akarata szerint irányítani a társadalom bizonyos rétegét. Befolyását felhasználhatja arra, hogy elvégeztessen bizonyos dolgokat, vagy akadályozza mások tevékenységét.

Dobhatsz a karakter Befolyás értékére összekapcsolva azt valamelyik szociális Jellemzővel, ha valami szívességet akarsz kérni. A mentális Jellemzőkkel kombinálva szemléltetheti információszerző képességét a befolyási területén lévő kapcsolatain keresztül. Ezzel a Háttérrel új akolításokat is szerezhetsz. A Karizma + Befolyás dobás eredménye meghatározza, milyen mértékben képes rávenni másokat arra, hogy kövessék őt. A Szövetségesek Háttérrel ellentétben csak azt teszi lehetővé, hogy elvégeztess bizonyos dolgokat; nem lát el „csatlósokkal”. Magyarul, Befolyással megtudhatsz ezt-azt a

környéken, de az egész városra kiterjedő szálak kibogozásához *Kapcsolatokra* van szükséged.

- X Senki sem figyel rád túlzottan.
- Társaid felismernek.
- Számos helyi összeköttetésed van, tudod, kihez kell fordulni.
- A környéken tisztelnek; az emberek kikérik a véleményedet.
- Országos szinten is sokat ér a szavad.
- A világ csaknem minden pontjára befolyást tudsz gyakorolni.

## CSØDA

*Bár szokásos esetben önállóan oldotta meg a problémáit, Lee Ann nem utasítana el egy kis segítséget, ha felajánlanák. Nem számított rá, hogy ilyen... teremtmények... támadnak rá a népkonyhán, így teljesen felkészületlenül érték őt a rothadó, zombiszerű madarak, amik lecsaptak minden érkezőre. Az embereknek szüksége volt a helyre, és menekülés közben néhányan mintha a lányt szólították volna, így Lee Ann úgy döntött, segít rajtuk. Mindössze egy kis mágikus támogatásra volt szüksége.*

*A lépcsők mögött guggolva kotorászott hátizsákjában, majd óvatosan megmarkolt egy Kálit ábrázoló ódon szobrocskát. Egyesek rossz előjelnek tartják az istennőt, de Lee Ann jobban ismerte – emellett ennek az egyszerű tárgynak megvolt a maga hatalma, ha tudtad, hogyan ébresztheted fel. Mélyet sóhajtott. Engedte, hogy a környező energiák beléáramoljanak, megtöltve őt iszonyatos érzésekkel, a kezdet és a vég körforgásának erejével. Aztán hagyta, hogy a talizmán vezesse tudatát, kiszolgáltatta magát a hatalmának, hogy visszakeresse a holtakat oda, ahová valók...*

A csodák, mint a talizmánok és a technokrata készülékek, hatalmukból adódóan képesek mágikus hatásokat létrehozni (általában olyankor, amikor egy felébredett lény – például mágus – viseli őket). Azonban elég ritkák, csak néhány szerencsés rendelkezik önálló hatalommal bíró tárgyakkal; a legendák szerint a mesterek képesek alkotni is ilyeneket. Többnyire csak felébredett lények tudják használni a csodákat, bár a Mesélő tehet kivételt e szabály alól, de ugyanakkor korlátozhatja is a játékban engedélyezett varázstárgyakat számát/hatalmát.

Bármiből lehet Csoda, ha valahogy mágiával ruházzuk fel. Faágak, mechanikus készülékek, ékszerek, pálcák, csontok és kövek mind varázstárgyként szolgálhatnak.

Ha elsütjük őket, a csodák mágikus hatást hoznak létre, épp úgy, ahogy a mágusok teszik. Mindegyikük egyedi célból készült. Hatásuk valamelyik Szférán alapul, a Mesélőddel együtt határozátok meg, pontosan mi történik akkor, ha a karakter elsüti a tárgyat. Néha csütörtököt mond vagy nem úgy jön létre, ahogy kellett volna, de a legtöbb esetben tisztában van a karakter azzal, mi fog történni.

Egy csoda elkészítésénél azt is meg kell határozni, pontosan mit művelnek a hatásai. A mágikus Szférák alapján dolgozd ki őket! Kiválaszthatod az adott Szférát, de a hatás a Csoda szintjével azonos Szféra-szintre korlátozódik. Jegyezd meg, hogy a Háttér értéke nem áll közvetlen kapcsolatban a varázstárgy értékével. Ezt a Szférák szintje szabja meg, s a Háttér csak általános irányadóul szolgál a Csodák erejének kategorizálásához.

Egy varázstárgy rendelkezhet Areté értékkel, amit a tárgy hatásának létrehozásakor felhasználhat a dobáshoz és saját Kvintesszenciát is tárolhat. (Egyes varázstárgyak – a *szelencék* – alig többek Kvintesszencia-telepeknél). Vannak, amelyeknél egy hatás folyamatosan jelen van, vagy magától működik, amikor előhívják.

A szellemmágiát alkalmazó csodák – *fétisek* – különbözőféleképpen működhetnek a játékban, de ugyanolyan eljárással készülnek. Ezekben



szellemek lakoznak, amik vagy önszántukból szállták meg azokat, vagy belekényszerítették őket valamilyen szolgálat elvégzése céljából. Némelyik ilyen szellem erős személyiséggel rendelkezik és esetleg gondot, feszültséget okozhat hordozójának, attól függően, hogyan bánik vele a mágus. Ha a fétisben lévő összes Kvintesszenciát felhasználták, a szellem távozik. A karakter nem töltheti újra őket, bár kutathat utána, vagy megkísérelhet lepaktálni egy szellemmel, hogy továbbra is működjön a fétise.

Számos mágus fókuszként használja a csodákat. Habár az ilyen varázslás nem lehet egybeeső mágia, általában segít fókuszálni a varázserőt. Minden Paradoxont, amit a csoda hatása váltott ki, közvetlenül a tárgy nyel el, ami valószínűleg elpusztítja azt.

Mint mindig, a Mesélő az utolsó szó a mágikus eszközök képességeit és erejét illetően.

- X Még sosem láttál mágikus tárgyat.
- Egy egyszerű hatást kiváltó csoda, vagy egy kisebb Kvintesszencia-tároló.
  - Egy hasznos hatást kiváltó csoda, vagy egy jelentősebb Kvintesszencia-tároló.
  - Jelentős változással járó hatást kiváltó csoda, vagy nagymennyiségű Kvintesszenciát rejtő tárgy.
  - Nagyon hasznos vagy gyakran használt hatást kiváltó csoda, vagy töménytelen Kvintesszenciát tároló dolog.
  - Adott célra irányuló, nagyerejű hatást kiváltó csoda, vagy legendás varázserő-forrás.

## GÓC

*A szellem megnagyobbodott, majd testet öltött, a rothadás bűzét hozva magával. Többszörnyi borotvaéles foggal teli pofája veszedelmesen tátongott. Szeme savas-zöld színnel ragyogott. – Birtokháborító! – bömbölte dobhártyaszaggató hangon.*

*Xavier állta a sarat, s kabalja mellé állt. – Nem! – kiáltotta vissza a lénynek. – Te vagy az, aki birtokháborítást követett el. Ez a góc a miénk, és az életünk árán is megvédelmezzük!*

*– Szánalmas kis teremtmény vagy – sivitotta a szellem. – Hát legyen! Akkor ma elveszítitek az életeteket! – A levegő energiától hullámzott a környéken, a mágia vájta vonalak csaknem láthatóvá váltak, ahogy szellem és ember összecsapott a valóság erőiért.*

Az egyik legértékesebb díj, amiért a mágusok közti háborúban versengés folyik, az a gócok birtoklása. A karakter ezeken keresztül varázserővel teli helyekhez férhet hozzá, újratöltheti Kvintesszencia tartalékait és Tass gyűjthet. A gócod bárhol elhelyezkedhet – egy pincében, egy ligetben, egy magaslati ponton, egy tisztáson, egy kristálybarlangban vagy akár egy régi templomban –, ám a mágusok kincsként védelmezik valamennyiüket. A Kvintesszencia-tolvajok megkísérelhetik legyőzni a góc védőit és elfoglalni a helyszínt. A karakternek esetleg meg kell majd küzdenie a góca megtartásáért.

Játékosársaiddal megoszthatjátok a karakterek góc-pontjait, hogy megnöveljétek az erejét, így nem kell a környéken szétszórt kisebb gócokat használnotok. A Hátter értéke meghatározza mennyi Tass nyerhető ki belőle, és hogy hetente mennyi „ingyen” Kvintesszenciát emészthet el a karaktered. A Tass el is raktározható, de a mágikus energia elveszíti erejét, ha rövid időn belül nem használják fel. Ennek formája a góc természetét tükrözi. Ha egy temetőben van, a Tass temetőföldben nyilvánul meg, és a

karakternek meg kell szűrnie, hogy kinyerhesse belőle a varázserőt. Vagy, ha egy tengerparton lévő barlangban van a góc, akkor sós üledék formáját ölti, amit a mágusnak át kell szitálni, hogy szétválassza a homokot és a hordalékot.

A Kvintesszencia bármilyen módon begyűjthető belőlük. Így, aki felfrissülés céljából meditál, annak az avatárjának mértenie kell a gócból és lecsapolni azt – ekkor a góc ideiglenesen kimerül. A helyen lévő varázserő pontos mennyisége a Mesélőre van bízva. Az olyan játékokban, ahol a mágia háttérbe szorul, a góc lehet, hogy csak heti egy Kvintesszencia pontot ad, míg nagylelkűbb

Mesélő esetén heti tíz pontot is biztosíthat. Minél nagyobb egy góc értéke, annál több varázserőt tartalmaz, és a közelében annál keskenyebb a Mezsgye.

X Nem férsz hozzá egyetlen góchoz sem. A legtöbb mágushoz hasonlóan annyi varázserőd van, amennyit összekuporgatsz.

- Picinyke góc, alig említésre méltó hatalommal.
- Kisebb góc, amiből hasznos energia csörgedezik.
- Jelentősebb góc, ami akár több mágust is elláthat varázserővel.
- Nagyobb góc, komoly harcokat vívni érte.
- Hatalmas góc, alig van zuga, amit nem jár át a mágia.

## KAPCSOLATOK

*Shelley atya becsúsztotta a cetlit az adomány-gyűjtési tábla alá, majd felállt a padról és elindult a templom bejárata felé, miközben a leírhatatlanul öreg nő kivette azt. A legigéretesebb tanítványának eltűnése óta csak azon dolgozott, hogy valami nyomra, utalásra leljen, hogy ki akarta elrabolni növendékét, vagy hogy ki akart ártani neki. Továbbra is ellátta feladatait, de még ha nem is kereste minden ébren töltött órájában azt a szegény lányt, fél füllel mindig az utcát figyelte.*

*Shelley atya ismerte az embereket, és azok is őt, és megbíztak benne. Bár felekezete kicsinyke volt, szoros kötelék fűzte a híveket egymáshoz. Megtudta volna, ha valaki látta Sybilt, egy órán belül hallott volna róla.*

„Az a hír járja az utcán...” Az információ mindig a fülébe jut egy kapcsolatokkal rendelkező mágusnak. Nem annyira megbízhatóak, mint a szövetségesek, de elég jól informáltak és amit esetleg nem tud, azt könnyen ki lehet deríteni. Kapcsolataidhoz fordulva megtudhatsz ezt-azt eseményekről, emberekről a környék furcsaságairól, bár le kell perkálnod pár zöldhasút szolgálataikért cserébe.

Amikor kapcsolatokat választasz, természetesen ajánlott összedolgoznod a Mesélőddel, hogy eldöntsétek, miféle embereket ismer a karaktered. Ezek lényegében alkalmi ismeretségek, rendszerint hasonló életkörülmények közül. Meglehet szakterületükön kívül nehezebben jutnak hozzá az információkhoz, de általában kapcsolatban állnak valakivel, aki tudja, mi kell a karakterednek. Persze a kapcsolatokkal nem lehet mindjárt megoldani egy kalandot, hiszen aligha mindentudóak. Sőt, a megbízhatatlan ismerősök akár el is adhatják az információt, amit a mágus keres, vagy másoknak is elmondhatják azt, amit neked.

Amikor a kapcsolataidhoz fordulsz segítségért, használj a Szociális Tulajdonság + Hátter kombinációt (a keresett információtól függő célszámmal). Ha sikeres, megtudod, amit akartál, míg a sikertelenség azt jelenti, hogy nem tudtak kideríteni semmit, a balsiker pedig azt, hogy a kapcsolat hazudik vagy információkat ad ki a karakteredről.

A Hátterre tett minden pont egy főbb kapcsolatot jelent, egy teljesen kidolgozott karaktert, aki ki tud segíteni.

A Mesélő dolga kezelni ezeket. Más helyszíneken, más célből felkereshetsz kisebb kapcsolatokat is, de kihúzni az információt az ilyen „alkalmi kapcsolatokból” egy kicsivel nehezebb, és a mágusnak először fizetnie kell vagy igazolnia magát.

- X Nincs kapcsolatot: mindennek magadnak kell utána járnod.
- Egy kapcsolat.
  - Két kapcsolat.
  - Három kapcsolat.
  - Négy kapcsolat.
  - Öt kapcsolat.

## KÖNYVTÁR

Barbara a cetli utasításait követve egyenesen a könyvtárba ment, és rátalált a földön, egy könyvhalom közepén ülő Chinre. Ámulattal figyelte, ahogy a pöttöm öregember motyogva vadul böngészi az ölébe vett könyvet. Úgy nézett ki, mint aki egész éjjel fent volt, amit az üres pizzásdoboz és az asztalon lévő szédősüveg is bizonyított.

– Mit csinál? – kérdezte Barbara.

Chin kizökkenve a koncentrációból felemelte kerek fejét. Ekkor aztán ráncai megnyúltak és széles mosolyba rendeződtek – kivillantva a hiányzó fogát. – Barbara! Gyere csak, gyere! Ezt nézd! Megtaláltam! Beletellett egy éjszakába, de végül ráleltem. Emlékszel még arra a Mosha névre, amit említettél? Utánanéztem. A férfi egy tibeti szerzetesként élt az 1800-as évek vége felé, aki feltehetőleg Feleszmélt és áttért a sötét oldalra. – Chin imádta a mozifilmeket. – Nos, ezt figyeld! Még mindig életben van, és ezt be is tudom bizonyítani.

Ezzel a Jellemzővel nagy mennyiségű információhoz juthat a karakter. A „könyvtár” megnyilvánulhat könyvekben, régi tekercsekben, számítógépes adatbázisokban vagy akár rendkívüli memóriájú barátokban is, akik boldogan osztják meg tudásukat veled. A legfontosabb, hogy bármikor hozzáférhet, és annyit kutakodhat benne, amennyit csak akar. Az ismeretanyag lehet mundán és okkult témájú egyaránt. Habár nem mindig teljesen megbízható, így a karaktered – talán többször is mint kellene – azzal töltheti az idejét, hogy kereszthivatkozásokat keres és ellenőrzi az információt. Azonban egy könyvtár rengeteg hasznos ismeretanyagot tartalmaz, ami különösen fontos lehet a mágusod számára, így a mágiáról, a természetfölötti dolgokról és más titkos témákról olvashatsz itt, amiket nem találnál meg egy hétköznapi gyűjteményben.

Különösen hasznosak a földöntúli ismereteket, a Szférák tanulmányozását vagy egyéb speciális kérdéseket illetően. Használj a Mentális Tulajdonság + Könyvtár dobáskombinációt a misztikus vagy titkos témában való kereséshez. A sikerek segítenek az ilyen irányú törekvésekben, valószínűleg a tapasztalati pontok ráfordításától is felmentenek az ilyen Jellemzőket illetően.

A „könyvtár” jellegétől függően a karakter helyezheti olyan helyszínre, ahol a társasága többi tagja is elér. Ilyen esetekben minden szóban forgó játékos megoszthatja a Könyvtár értékét és (a Mesélő beleegyezésétől függően) kihasználhatja a nagyobb mennyiségű ismeretanyag előnyeit. Azonban előfordulhat, hogy ismétlésekbe botlik. Tehát a megosztott könyvtár csak annyira hatékony, mint a csapat legnagyobb Könyvtár értékkel rendelkező tagjéé, hozzáadva egy-egy pontot minden egyes ráadás Könyvtárért.

X Nem rendelkezel különösebb információforrásokkal.

- Van pár New Age-es újságod.

- Könyvtárad 90%-ban szemetet, 10%-ban értékes anyagot tartalmaz.
- Számos hasznos fóliás van a birtokodban.
- Irigylésre méltó gyűjteményed van mind okkult, mind mundán témában.
- Titkos tudáshoz, bölcseletekhez férsz hozzá, elveszett titkokról és leplezett igazságokról szerezhetsz tudomást.

## MENTOR

A betontermet mágikus védőfalak szegélyezték, az ajtókon acél hevederzárak. Ashe nem juthatott ki. Nem tudta nem észrevenni a padlóban lévő szennyvízcsőből felbűfögött csatornaszagot. Csak nézhette, ahogy a bugyogó kanálisból lassan kiöntött a piszkos, barnás víz.

Ashe-t nem fogta el a pánik, amíg a víz el nem érte a nyakát. A falakra nem tudott felmászni. Nem menekülhetett. Valaki perverz módon azt képzelte, hogy belefulladás a csatornába – és a terve bevált. Már a plafonnal lebegett, és várta, hogy a víz ellepje a fejét.

– Ashe... – szólította meg a hang lágyan Ashe elméjét, suttogásként a fejében. Felismerte a hangot. Ez Nicole volt! Nicole! Sosem imádta még ennyire a mentorát. Biztosan azért jött, hogy megmentse. De a szennyvíz emelkedett, teljesen ellepve Ashe-t. – Ashe... merülj le és ragadd meg a hevedert... tarts ki, Ashe...! – utasították, és visszatartotta a lélegzetét, amíg tüdejébe nem nyilallt a fájdalom. – Ne add fel... Ashe... ne add fel! – Egy hirtelen, hömpölygő áradattal a nyomás kiszakította az ajtót, és kiáramlott rajta az összes víz, megpróbálva magával rántani Ashe-t is a szűrő csikorgó fogai közé. Ashe kapaszkodott az életéért, nagy, hálás kortyokban nyelve a savas levegőt.

Csak egy naiv árva indul felfedezőútra a mágia világában bármiféle segítség, képzés vagy tanács nélkül. Gyakran alaposabban ismeri a karakter személyiségét, hitét és tudását, mint bárki az Ébredése óta. Ha a mágusnak nincs mentora, nem használhatja ki a tanár nyújtotta előnyöket. Ha pocsék, goromba vagy túlzottan gyámolító mentorról hozta össze a sors, a tanulás rögzös útja vár rá. A mentor lehet mágus, szellem vagy bármilyen felébredett lény. Ajánlott együtt kidolgoznod a Mesélőddel a kilétét és személyiségét.

A karakter sokféleképpen használhatja mentorát, bár ez fordítva is igaz. A mentor-tanítvány viszony bonyolult lehet, főleg ha a mentor szívességeket kér cserébe az átadott tudásért. Ezen kívül a karakter cselekedetei tükröződnek a mentoron és az ő hírneve is a mágusodon. Ha valamivel szégyenbe hozza magát a karakter, tanítója kemény leckét adhat büntetésként, amiért bemocskoltad a nevét.

Kulcsszerepük van az új képzettségek, ismeretek és mágikus praktikák tanításában. Titkos tanokba avathatják be, vagy különleges technikákat taníthatnak a karakternek, tapasztalt tanácsokkal láthatják el, kölcsönadhatnak neki egy mágikus tárgyat, vagy kellemetlen helyzetekből húzhatják ki őt. Nyilvánvalóan egy mentor jóval aktívabb szerepet játszik a karakter életében, mint egy könyvtár, de az efféle segítségüket valamiképpen viszonznia kell.

X Nincs mentorod vagy tanárod – hogyan tanultál meg akkor varázsolni?

- Jelentéktelen vagy távoli mentor.
- Segítőképzés, ám külön mentor.
- Jó és neves mentor.
- Bölcs és tisztelt mentor.
- Nagyhatalmú és befolyásos mentor.

## REJTELEM

Flynn a tükörképét vizsgálta az üveglapon. Mögötte az emberek elfogyhatatlan tömege sétált egyik vagy másik irányba, lökdösődve, nevetgélve, beszélgetve, haragosan. Flynn észrevett pár új ráncot mandulavágású szeme sarkában. Kiegyenesítette rakoncátlan kékes-fekete tincseit a homlokánál, és megigazította hímszett gallérját. Csak a fáradtság, mondta magának. Csak elfáradtam. Tekintete lassan lekúszott a kirakatban levő gyémántgyűrűre. Felsőhajtott.

A kalapács nehézként tűnt, ahogy Flynn előhúzta a zsebéből. Meglendítette az ablak felé, megtolva egy mágikus lökettel, hogy megnövelje a becsapódás erejét. Az ablak kielégítő csattanással összetört és a riasztó megszólalt. Flynn benyúlt a kirakatba és elvette a gyűrűt. Kiáltások hangzottak körülötte, de ő egyszerűen hátralépett és beleolvadt a tömegbe. Ahogy elment, még hallotta, hogy valaki kiáltozik: – Az a fickó volt! Ott arra! Várjunk csak... hová tűnt? Az előbb még ott láttam! Arra ment!

A mágusok a hétköznapi ember valóságának peremén járnak. Mágikus természetüknek köszönhetően néha kicsúsznak az alvók látóköréből. Már a pusztá létezésük is rendellenes, így néhányukról nem is vesznek tudomást. Ez a hatás minden mágusnál különböző módon jelentkezik.

Bár az Rejtelem háttér nem teszi a mágust láthatatlanná, de kevésbé vonják magukra a figyelmet. Egy Rejtelem mágus leírhatatlannak tűnik és nem is vehető észre igazán. Az arcvonások elhalványulnak az emberek emlékezetében, és a mágust szinte sohasem lehet filmre venni. A felvételek eltűnnek, az emberek elfelejtik a mágus nevét, esetleg úgy gondolják, hogy csak összetévesztették valakivel, a szemtanú pedig nem tudnak többet mondani mint hogy „Az a srác. Vagy lány? Mittudomén.” A mágus nem tudatosan kelti ezt a hatást; ezek csak úgy vannak. Ellenben a mágus tudatosan megszüntetheti ezt a jelenséget, hogy mások láthassák ki is ő valójában.

Az Rejtelem pontjaidat felhasználhatod bármely Lopakodás dobásodnál, az ellenfeleid Észlelés vagy Nyomozás kockatartaléka pedig az Rejtelem pontjaid számával csökken. Vedd figyelembe, hogy az Rejtelem csak akkor segít, ha a karaktered gyanútlan vagy visszahúzódó; ha a karaktered sikoltozik, karddal hadonászik, vagy máshogy magára vonzza a figyelmet, akkor az Rejtelem nem használ! Persze később az emberek ellentmondó leírásokat adnak majd róla, vagy nem igazán emlékeznek a nevére. Ha a karaktered tevékenyen részt vesz egy harcban, ez a háttér akkor sem nyújt semmilyen előnyt.

Azt is vedd figyelembe, hogy ha a karakterednek valamilyen igen egyedi jellemzője van – például lila haj, faláb, óriás termet – azt nem tudja palástolni az Rejtelem; ez túlságosan belevésődik az emberek emlékezetébe. Bár az eredmény valami ilyesmi lesz: „az a félkezű fazon, akinek a haja... öö... valamilyen színű volt...”

X Ugyanolyan feltűnő vagy, mint bárki más.

- Beleolvadsz a tömegbe.
- Könnyen elfelejtnek.
- Nehéz téged követni.
- A rólad készült rengeteg felvétel ellenére sem tudnak az emberek megfelelő személyleírást adni.
- Az emberek tudatában egyszerűen nem is létezel.

## SZÖVETSÉGESEK

William eltűszentette magát. – Elnézést kérek. – Az ingatlanügynök irodájának belseje igen koszos és poros volt, és

ez ingerelte az orrát. – Szeretném közelebről megtekinteni az régi, ligetes házat a Honeysuckle úton – fejtette ki.

– Ó, igen – mondta az ingatlanügynök vigyorogva. – Tegnap már ideszóltak, hogy jönni fog. Szívesen megmutatom önnek a házat. Nagyszerű felépítésű, robosztus és a stílusa is páratlan manapság. Azt hiszem, tetszeni fog magának.

William elmosolyodott. A barátja, aki ismeri az ingatlanvállalat tulajdonosát, gyorsan dolgozott. – És mennyit kérnek a házért? – kérdezte.

– Nos – válaszolt az ingatlanügynök barátságosan kacsintva – felhatalmaztak rá, hogy egy nagyon remek ajánlatot tegyek önnek, amit nem tud majd visszautasítani.

A szövetségesek olyan emberek (vagy más lények), akik hajlandók segíteni a karakternek. Ők lehetnek barátok, névtelen jótévedők vagy valakik, akiknek annak idején a mágusod szívességet tett. Minden pont, amit a Jellemzőre költöttél egy-egy új szövetségest jelent, vagy megnöveli a hasznosságát egy már meglévőnek. Például, ha három pontot tettél a Szövetségesek Háttérre, akkor lehet három kevésbé hasznos szövetségesed, vagy egy különösen segítőkész. Esetleg egy egyponos és egy kétpontos szövetséges. A felosztást a Mesélővel kell megbeszélned, és nevet kell adnod nekik, ki kell dolgoznod munkájukat és személyiségüket. A Szövetségesek általában Alvók; az ezoterikusabb lények egy másik kategóriába tartoznak. Tehát, lehet, hogy a szövetségeseid tudják, hogy különös dolgokkal foglalkozol, de ritkán van fogalmuk a mágusok társadalmáról vagy egyáltalán a mágiáról. Sokkal előnyösebb, ha élő emberekről van szó, akik segíthetnek neked vagy szorult helyzetben menedéket nyújthatnak.

Olyan információkhoz, termékekhez, vagy szolgáltatásokhoz férhetek hozzá, amikhez a karakter nem, vagy akár ennél is közvetlenebbül nyújthatnak segítséget. A Mesélő kidolgozhatja a szövetségesed értékeit, és el is játszhatja a történetben, mintha egy karakter lenne. Vedd figyelembe, hogy nekik is megvan a saját életük és céljuk, így időről időre problémákat okozhatnak, vagy szívességeket kérhetnek cserébe az elvégzett munkájukért – olyanokat, amik elősegítik törekvéseiket.

X Nincs szövetséges – egyáltalán nincsenek barátaid.

- Egy szövetséges kisebb hatalommal.
- Két szövetséges, vagy egy nagyobb hatalmú.
- Három szövetséges, vagy nagyobb hatalmú szövetségesek valamilyen kombinációja.
- Négy szövetséges, vagy nagyobb hatalmú szövetségesek valamilyen kombinációja.
- Öt szövetséges, vagy nagyobb hatalmú szövetségesek valamilyen kombinációja.

## VÉGZET

A különös henger fémes, ütemesen lüktető zajt adott ki magából alig-alig hallható hangon. Két méter magas és fél méter széles volt, furcsa hasadékokkal és kidülledésekkel tarkítva úgy festett, mintha véletlenszerűen kifaragott modern művészeti alkotás lett volna, de Catherine tudta, hogy sokkal több ennél. Ahogy közelebb araszolt, megérezte a tárgyból áradó, a testén fájdalmasan végigsöprő hanghullámokat. Nem messze tőle egy magányos holttest feküdt a padlón, a dolog szokatlan pusztító erejének tanúbizonyságaként.

Ahogy eleredt az orra vére, füle zúgni kezdett és látása elhomályosult, előrenyúlt a henger felé. Fájdalom rázta meg testét, de eltökéltség zengett elméjében; még dolga van a Digitális Hálón, és nincs az a kénköves monolit, ami ebben

megakadályozhatná! Ujjai fényesen felragyogtak, ahogy virtuális kesztyűje magába gyűjtötte az energiákat, és kinyúlt, hogy ráhelyezze a számláló-rezonátorát a hengerre – a gyengébbek már bele roskantak volna, de neki még volt egy randija mára.

Egyes mágusok – vagy akár alvók! – hősiesen helytállnak, maguk köré húzzák a Szóttas szárait, amikor vakon valami ködös végzetet követnek. Az ilyen mágusok sorsa általában ismert, bár igen homályos. Egy jövődőlés, egy látomás vagy akár pusztán a „nagyság érzése” öleli körül az életüket. Társai érzik ezt az elrendeltetettséget, ahogyan ő maga is. Noha egyik karakter sincs tisztában vele, pontosan miben nyilvánul meg ez a végzet, ezt neked és a Mesélődnek kell kidolgoznod a színpalak mögött – de akár titokban is tarthatja előtted. A történetben ez egy nagy rejtély – egy enigma.

Az, hogy tudja, nagy dolgok várnak még rá, erős céltudatosságot ébreszt a karakteredben és nagyobb mértékben lesz képes kifejteni akarát. Tisztában van vele, hogy nem fog becstelen halált halni, és ez a tudás bátorságot ad neki a szorult helyzetekben. Történetenként (tehát nem játékkalkulmánként) egyszer, ha a karakter valami olyasmivel kerül szembe, ami ellentétes a végzetével, tehet egy Végzet

próbát, 8-as célszámra. Minden egyes siker visszaad egy-egy elköltött Akaraterő pontot. Ezeket arra használhatod, hogy megakadályozd a karakter értelmetlen halálát. A Sors közbelép, és akkor segít, amikor a leginkább szükséged van rá.

Azonban a Mesélőd bármikor dönthet úgy, hogy a veszély, amivel a karaktered szembesül, más sorsot is érint és megtilt bármilyen különleges menődobást. A karaktered végzete ilyenkor valahogy jelet ad, hogy a maga erejéből kell túlélnie, vagy beteljesíti azt a sorsot.

Egy mágus *beteljesítheti* saját sorsát, és ekkor a Háttér semmissé lesz; az ilyen események ráadásul hajlamosak gyökeres változásokat eredményezni a karakter életében. Viszont egy mundán is felfedezheti hirtelen végzetének erejét. A sors útjai kifürkészhetetlenek, s olykor még a mágusok sem látják teljes bizonyossággal a jövőt.

- |       |   |
|-------|---|
| X     | Épp annyira emberi vagy, mint mindenki más. |
| ●     | Kisebbség végzet; dobj egy kockával.        |
| ●●    | Figyelemre méltó végzet, dobj két kockával. |
| ●●●   | Döntő végzet; dobj három kockával.          |
| ●●●●  | Világmegváltó végzet; dobj négy kockával.   |
| ●●●●● | Földrengető végzet; dobj öt kockával.       |

## ARETÉ



Sokakban van akarat, sokaknak van látomása, sokaknak van célja. Azonban csak néhány felébredett rendelkezik valódi Aretével – amivel képes intuitívan megérezni a világegyetem lüktetését, amivel irányt szab akarátának, amivel megérti és igazgatja a Szóttas szárait. Ha egyszer egy mágus feleszmélt, attól fogva örökké más szemmel személi a világot. E felismerés és misztikus akarat mértéke az Areté. Ezen keresztül érti meg a Tellúria mintázatát és kapcsolja össze hitével és meggyőződésével.

Nem minden mágusnak van Aretéje.

A varázslás statikus ösvényeit követő bűbájosok komoly erőfeszítésekkel egyszerű hatásokat idéznek elő. Azonban csak Aretével képes egy mágus elérni a dinamikus mágia hatalmának teljességét. Az avatar felszínre hozza misztikus énjét, az Areté pedig összekapcsolja földi gondolkodásmódjával, hogy megváltoztathassa a világot.

Az Ébredés történhet gyorsan vagy lassan, de amint a mágus átesett rajta, gyakran hirtelen támadt látomásokat él át – a karakter egy-három pontnyi Aretét kap. Ennek a megvilágosult állapotnak a további fejlesztése csak hosszú próbálkozások és önelemzés útján lehetséges. A mágusnak törekednie kell a Tellúria megismerésére, hogy elmerüljön lényé legmélyebb bugyraiban, és hogy felülemelkedjen hibáin. A tapasztalás az Areté fejlesztésének szerves része, de a bölcsesség sokkal fontosabb. Ahogy egyre határozottabban törekszik célja felé, tudatalatti titkokat fejt meg, és átlép a Keresés kapuin, az Aretéje egyre inkább letisztult és fejlődik, míg mágikus akarata oly erővel nem sugárik, akár a Kiteljesedés felé mutató jelzőfény.

Minden mágusnak személyes elképzelése van az Aretéről. Egyesek – leginkább Hermész Rendjéből – megpróbálják a misztikus alapelvek alapvető ismereteként meghatározni. A mélyebbre tekintő varázshasználók egyfajta harmóniaként, a belső én csendes nyugalmaként gondolnak. Az Aretére tekinthetnek úgy, mint a léleknek a világegyetemhez vagy az élet valódi erejéhez fűződő kapcsolatára. Igazság szerint valamennyi

elképzelés helyes. Túlmutat bármiféle besoroláson vagy korlátokon, hiszen az emberi felfogóképesség határain túli megvilágosodás ez.

Az Areté a mágus nyers misztikus erejét is megmutatja. Míg a Szférák megismerése ahhoz szükséges, hogy tényleges változást eredményezzen, a tanulás mélysége és mágikus hatalmának mértéke az Aretéjének függvénye. Egy magasabb megvilágosodottsági szinten álló mágus a világ mélyebb rétegeit is képes felfedezni, és még inkább a feje tetejére állíthatja a valóságot. Önmaga megismerésén keresztül egyre nagyobb változásokat képes előidézni.

- |            |               |
|------------|---------------|
| X          | Alvó          |
| ●          | Tanulatlan    |
| ●●         | Tehetséges    |
| ●●●        | Kezdő         |
| ●●●●       | Képzett       |
| ●●●●●      | Kiemelkedő    |
| ●●●●●●     | Tudatos       |
| ●●●●●●●    | Felismerő     |
| ●●●●●●●●   | Bölcs         |
| ●●●●●●●●●  | Megvilágosult |
| ●●●●●●●●●● | Átszellemült  |

## AZ ARETÉ JÁTÉKTECHNIKAI JELENTŐSSÉGE

- Az Areté mutatja meg a mágus tisztán mágikus erejét. A mágikus cselekedetekre vonatkozó csaknem összes dobás esetén ez adja a kockatartalékot.

- Az igazán nagy felismerések segítségével a mágus túlléphet a fókuszokhoz és a kellékekhez való függőségén. Elegendő (hat vagy több) Areté értékkel ráébred, hogy az akarata az, ami mozgatja a világot, nem a különböző mágiaformákhoz való ragaszkodása. Mihelyst eléri a hatos értéket, többé már nincs szüksége fókuszokra az egyik Szférájában. Minden további Areté-pontért elhagyhatja a fókuszokat két másik Szférában is. Ennek ellenére természetesen



használhatja őket, sőt, igen hasznos lehet, ha így tesz. Ezen kívül a mágusnak valahogy rá kell ébrednie erre a felismerésre; a tudás nem pattan csak úgy a fejébe. (Bár a Mesélők a karakter hóbortjaihoz mérten változtathatnak ezen az értéken.)

- A világegyetemről alkotott gyakorlati ismeretek sohasem haladják meg elvont, elméleti szintű megvilágosodottságának mértékét, így egyetlen Szféra értéke sem lehet nagyobb a mágus normál Areté értékénél.

- A mágus varázslási képessége épp annyira fakad az akarateréből, mint a hitéből és felfogásából. Ezért az Aretéje sohasem haladhatja meg a mindenkori Akarateréjét. Ha az Akaraterő értéke lecsökken, az Areté és a Szférák magasabb szintjei elérhetetlenné válnak. Továbbra is birtokában van a misztikus tudása, de képtelen kifejtetni akaratát, hogy felhasználhassa azt.

## AKARATERŐ



Ha a világ túlságosan nagy súllyal nehezedik az emberre, és csak a leghajmeresztőbb, leghősiesebb tett győzedelmeskedhet a szerencsétlenség fölött, az igazi hős összeszedi belső erejének utolsó maradékát is, hogy elérje célját. Még az átlagembereknél is van egy pont, ahol a lélek harcra kel. Amikor egy anya gyermekének megmentéséért küzd, amikor egy katona utolsó erőfeszítésével is megvédelmezi társait, amikor egy mágusnak túl kell lépnie az élet bajain, hogy valódi mágiát használhasson, a karakter Akaraterő-tartalékait emészt fel.

karakter Akaraterő-tartalékait emészt fel.

Az Akaraterő a magabiztosság, a hajtőerő és az elhatározás mércéje. A magas Akaraterő-értékkel rendelkező karakter állhatatos és magabiztos; akiknek alacsony ez a Jellemzőjük, azokat kevesebb önuralom és határozatlanság jellemez. Normális esetben egytől tízig terjedhet, ám kétféleképpen mérjük: van egy állandó értéke és egy ideiglenes tartaléka. Amikor Akaraterő-próbát tesz a karakter, az állandó értéket használja; amikor a cselekedetek végrehajtásához felhasznál egy Akaraterő pontot, azt a tartalékból teszi. Az utóbbi esetben hol lehúzzunk egy pontot, hol visszaszerzünk egyet, de a permanens érték mindig ugyanannyi marad. Az ideiglenes tartalék addig növekedhet, amíg el nem éri az állandó értéket, így egy magas Akaraterővel rendelkező karakter nemcsak erős akaratról tesz tanúbizonyságot, amikor egyes eseteknél ellen kell állnia, hanem belső tartaléka is több.

Amikor a karakter az Akaraterőt használja, céltudatosan törekszik valamilyen feladat elvégzésére, vagy egy szerencsétlen helyzetből próbál meg kikeveredni. Az ilyen megpróbáltatások általában egy Akaraterő pont elköltésével járnak. A játék során a tartalék kiürülhet, vagy feltölthető. Az a karakter, akinek elfogy az Akarateréje, igen szorult helyzetbe kerül. Kimerül, elfárad, és teljesen tehetetlenné válik. A tartalékok lassan visszatérnek, de ezalatt képtelen bármit is tenni.

Mivel a mágusok kedvük szerint, megvilágosult akaratuk erején keresztül szó szerint kicsavarják a valóságot, általában erős Akaraterő értékkel rendelkeznek. A legtöbben öt vagy több permanens Akaraterő ponttal indulnak. Ezzel szemben az Alvóké egy és tíz között bárhová eshet, bár a megszokott érték az átlagos három és a kivételek elég ritkák.

X	Puhány
●	Gyenge
●●	Félénk
●●●	Visszahúzódó

●●●●	Bátortalan
●●●●●	Határozott
●●●●●●	Magabiztos
●●●●●●●	Céltudatos
●●●●●●●●	Eltökélt
●●●●●●●●●	Vasakarátú
●●●●●●●●●●	Megingathatatlan

### AZ AKARATERŐ PONTOK FELHASZNÁLÁSA

- Egy Akaraterő pont elköltésével a mágus szerezhet egy automatikus sikert egy cselekedetben. Fordulónként csak egy pontot költhet el így, bár a több fordulót igénylő dobássorozatok esetén a többszöri ráfordítás hasznos lehet. Az ilyen sikereket nem számítjuk bele a dobásba, így nyilvánvalóan elhárul a balsiker lehetősége. Az Akaraterő pont elköltését a cselekedet végrehajtása előtt be kell jelenteni.

- Tudatmágia ellen is lehet Akaraterő-próbát tenni, rendszerint 6-os célszámra. Az így szerzett sikerek levonódnak a Tudat hatás sikereiből. Vedd figyelembe, hogy az ellenállás bizonyos esetekben (a Mesélő belátása szerint) nem lehetséges vagy automatikus. A természetfölötti lények ráfordítás nélkül igénybe vehetik, de az egyszerű halandóknak el kell költeniük még egy Akaraterő pontot is, hogy védekezhessenek.

- Egy Akaraterő pont elköltésével eltüntethetünk egy hobgoblint, vagy egy Csend keltette képzelgést egy jelenet erejéig. Dobnod kell egy Akaraterő-próbát (lásd ??? oldal), hogy sikerrel jársz; különben haszontalanul költötted el a pontot. Ha sikerrel jársz, a jelenség köddé válik, és a mágus visszanyeri uralmát az érzékei fölött egy rövid időre. A begyűjtött Paradoxont is kiegészítheti ily módon, azonban csak naponta egyszer alkalmazhatja ezt az eljárást.

- Amikor fékezhetetlen vágy vagy leküzdhetetlen késztetés ébred a mágusban – „Rettegve menekülsz az umbrabéli szörnyeteg elől” vagy „A parázna csábítása egyre inkább eltorzítja józan ítélőképességedet” – elkölthetsz egy Akaraterő pontot, hogy felülkerekedj a kényszeren, és rendesen cselekedj. A mágusod uralmodik magán, nem enged a szörnyű késztetésnek. Azonban ha nem szűnik meg a kényszerítés, további pontokat kell elköltened minden fordulóban, hogy megőrizd az önuralmadat. Ha nem a szituációra figyelsz, hanem megpróbálsz tenni valamit az ellenállhatatlan kényszer közepette, a Mesélő további pontok elköltésére kötelezhet, akkor is, ha nem jelentetted be. Jóllehet te [a játékos] már unod a mágus harcát az umbrabéli szörnyeteggel, de a karaktered egyáltalán nem biztos az események kimenetelében.

- Egy Akaraterő pont elköltése azt is lehetővé teszi, hogy figyelmen kívül hagyd az összes sérülésből és sebesülésekből adódó levonásokat egészen a teljes

tehetetlenség állapotáig egy forduló erejéig. A karakter utolsó leheletéig küzd, hogy elérje célját. Ezáltal levonások nélkül végrehajthat egy cselekedetet vagy a sebei ellenére teljes sebességgel haladhat.

## AZ AKARATERŐ PONTOK ELVESZTÉSE

Mivel a mágusok akarata erejét vetik össze a valóság erejével, elkerülhetetlen, hogy olykor-olykor ők kerüljenek ki vesztesen. A mágikus erőszak és támadások mellett az embereket érheti megaláztatás, kimerülhetnek, vagy kínzásnak vethetik alá őket, amik mind felőrlik akarataikat. Elegendő sérüléssel mindenki megtörhető – a mágus elméje faágként roppan össze a túl nagy nyomás alatt.

Az állandó Akaraterő pont elvesztése ritkán fordul elő – az ego lerombolása és az elme lecsupaszítása kemény dió. Az ilyen sérülésekből való felépülés időbe telik és nagy erőfeszítésekre, mivel az alannak felül kell kerekednie szörnyű lelki sebein. A karakterek tehát csak akkor veszíthetnek el egy állandó Akaraterő pontot, ha a Mesélő úgy ítéli meg, hogy az átélt megpróbáltatások elég szörnyűek ahhoz, hogy szellemileg és lelkileg megtörjék őt. Az így elvesztett pont csak szerepjáték és tapasztalat útján szerezhető vissza.

Irányadóul néhány példa, hogy mikor veszíthet el a karakter egy permanens Akaraterő pontot:

- Ha rettenetes mentális sokkot, például egy Tudat-támadást, érzelmi traumát vagy valami egyéb szörnyűséget szenved el, amikor az Akaraterő-tartaléka egy vagy nulla.
- Ha hosszadalmas kínzáson, agymosáson, kondicionáláson megy keresztül, vagy személyes poklát éli meg.
- Ha katasztrófálisan elbukik a Keresésben, egy rideg Csend vagy Paradoxon Tartományban reked hosszú ideig, vagy megszakad egy mágikus köteléke – például a familiárisával.

## AZ AKARATERŐ PONTOK VISSZANYERÉSE

Idővel a magabiztosság visszatér, és a mágus felépül a szellemi kimerüléséből. Akinek lehetősége van pihenni és visszanyerni az erejét, annak visszatér az Akaraterője.

Számos esemény következtében töltheti fel a karakter tartalékait, azonban az állandó Akaraterő érték csak tapasztalat útján növelhető.

- A történet (nem a játéklülés) végén a karakter visszaszerzi valamennyi Akaraterő-pontját, ha sikerül elérnie valami jelentős célt. Nem kell mindent megtennie, amit csak megtehet, de ha túléljük és elvégezzük ezt-azt, visszanyernek valamennyi önbizalmat. Egy csúnya hibát követően nem kapják vissza az összes Akaraterő pontjukat, bár ha nagy gonoszság így dönteni egy már amúgy is kemény történet végén.

- A Mesélő belátása szerint a karakter visszanyerhet egy Akaraterő pontot minden egyes átaludt éjszaka utáni reggelen (vagy bármikor – némely virtuális adeptsu hacker ugyanis elég fura időbeosztással dolgozik). Felfrissülve és az új nap elé nézve kicsit összeszedheti magát.

A nagy stressznek kitett, fogságba esett, ellenséges környezetben, vagy nyomás alatt lévő karakterek nem töltődhetnek így.

- Egy karakter, aki különösen hősies vagy szembetűnő cselekedetet hajtott végre, visszanyerhet egy Akaraterő pontot, ha a Mesélő jónak látja. Elképesztő tettének köszönhetően a karakter részben visszanyeri az önbizalmát.

- Eljátszva a karakter Természetét visszanyerhetsz egy vagy két Akaraterő pontot. Noha a Természet csupán egy megfelelő eszköz arra, hogy segítsen kialakítani a karaktered alapvető lényét, számos késztetés fakad belőle. Ezért, ha a mágusnak sikerül kiélnie a belső törekvéseit, megtalálja a helyét a világban. Ezt a jutalom csak akkor jár, ha a Mesélő úgy érzi, a játékos megfelelően játszotta el a karakter önkifejezését és felfedezését, nem csupán ide-oda kószált és a Természetéhez illő egyszerű cselekedeteket hajtott végre.

- A *Végzet Háttér* segítségével is visszanyerhető némi Akaraterő, egyszerűen azért, mert a karakter tudatában van annak, hogy jobb dolgokra hivatott. Történetenként egyszer tehetsz egy *Végzet*-próbát 8-as célszámmal. Minden egyes siker visszaállít egy Akaraterő pontot a tartalékban.

# KVINTESSZENCIA



Minden dolog őstípusa, a Kvintesszencia alkotja meg a valóság *mintázatát*. Az Eredendő Erő varázslattá formázható, felhasználható védelem céljából, hatalmas támadásokat táplálhat, és a teremtés új mintázataivá szöhető.

Az ősenégiát 20 rubrikányi Kvintesszencia/Paradoxon gyűrűvel szemléltetjük. Amikor a mágus Kvintesszenciához jut, a kiinduló ponttól kezdve óramutató járásával megegyezően besatírozza a rubrikákat. Ha költ a pontokból, kiradírozza őket. A mágusok az *Avatár* értékükkel megegyező Kvintesszenciával indulnak. További pontok szerezhetőek gócból, Tassból vagy akár az univerzális tartalékból is, ha a mágus kellő hatalommal bír, és elég nagy tudású.

A Kvintesszenciának rengeteg cikornyója van, de néhány szabály elmondható róluk:

- A mágusok sohasem használhatnak fel nagyobb mennyiséget, mint az *Avatár* értékük. Így egy 3 pontos *Avatár* Háttérrel rendelkező karakter fordulónként csak három Kvintesszenciát tehet bele a varázslatába, akárhonnán is veszi. Ez a korlátozás alkalmazandó a mintázata újratöltésénél, hatások előidézésénél, új mintázat megalkotásánál, ellenvarázslatnál vagy eredetmágikus támadásoknál.

- A Kvintesszencia megkönnyíti a varázslást. Amikor a mágus a valóság erejével segíti varázslatát, a kozmosz meghajlítása kevesebb gonddal jár. Minden egyes Tradíciónak saját elképzelése van arról, pontosan mi is a Kvintesszencia, és hogy miért használható fel energiaforrásként. A következmény az, hogy a hatásához felhasznált minden egyes Kvintesszencia eggyel csökkenti a hatás-próba célszámát, egészen az alaptól számított hármas korlátig – tehát eltekinthetsz néhány levonástól és esetleg hárommal csökkentheted a célszámot.

- A Kvintesszencia tárolható a mágus mintázatában vagy közvetlenül felhasználható egy hatáshoz. Ahhoz, hogy



Kvintesszenciát nyerünk ki egy gócból, szükséges némi jártasság az Eredet Szférában (egy pontnyi); Tass felhasználásához más a Szféra magas fokú ismerete szükséges (hárompontnyi); az Eredet *mesterei* (öt pontnál) magából az univerzális tartalékból is meríthetnek vulgáris hatással. Azonban a Kvintesszencia kinyerésének bármelyik formája szabad szemmel is észrevehető. Felélénkül a szél, fények villóznak és a mágus fénylő aurában ragyog, ahogy a nyers teremtő erő átáramlik rajta.

- Habár a Kvintesszencia láthatatlan 1-es Eredettel nem rendelkezők előtt, hatása megnyilvánul valamilyen formában, pusztán a nyers energiája miatt. A varázslathoz felhasznált Kvintesszencia esetén a dolgok „valóságosabbak” és „szilárdabbak”, és a Rezonancia észrevehetően erősebb lesz. A *Tudatosság* Adottsággal rendelkező lények általában megérik a felhasznált Kvintesszencia áramlását (a célszám az alkalmazás jellegétől függően általában 6-10), bár nem tisztázódik bennük azonnal, hogy mi is az.

- Bármilyen mágia, ami nagymennyiségű – fordulónként öt vagy több, vagy összesen 10 vagy több – Kvintesszenciát emészt fel, igen szembetűnő jelenség és automatikusan vulgárisnak is minősül. A hatalmas

erők tűzijátékként szabadulnak el, fénylő energiahullámoktól fodrozódik a tér-idő.

- Az avatár képes közvetlenül a mágus mintázatában is tárolni energiáit. Az ilyen „személyes Kvintesszenciát” nem vehetik el a mágustól, vagy használhatják fel akarata ellen. Ez a mennyiség megegyezik az *Avatár* értékével. Ezt is ugyanúgy feltöltheti, ha medítál egy góc közelében. Az avatár saját maga merít a góc erejéből, függetlenül attól, hogy a mágus jártas-e az Eredetmágiában. Egy egyszerű Észlelés + Meditáció próbán (7-es célszámra) elért sikerenként a mágus egy óras elmélyülést követően egy ponttal feltölti tartalékait, egészen az Avatár értékéig vagy a góban lévő energiamennyiség erejéig. Minden ezen (az Avatár értéken) felüli Kvintesszenciát máshonnan, Eredet mágia segítségével kell összegyűjteni.

- A megfelelő körülmények között a Kvintesszencia a Paradoxon (lásd 5-ös Eredet) vagy más mágusok varázslatai ellen fordítható (lásd „Ellenvarázslás” címszó alatt a 161. oldalon.)

## PARADOXON



A varázshasználók átka, a Paradoxon valamennyi mágusra lecsap egyszer. Amikor kedvük szerint csavarják ki a világegyetemet, az visszagörbül és viszonzásul megváltoztatja őket. Mint ahogyan a Kvintesszencia és a Rezonancia esetében, a Paradoxonról is a Negyedik fejezetben találhatsz bővebb részleteket. A Paradoxont ugyanazon a gyűrűn tartjuk nyilván, mint a Kvintesszenciát, de a kiinduló ponttól számítva az óra járásával ellentétesen

jelöljük. Általában a nagy mennyiségű Paradoxon megdöbbentő módon kiég vagy felrobban, de előfordulhat, hogy a mágus egyszerre jelentős mértékű Paradoxont és Kvintesszenciát is felhalmoz. Azonban mindig az előbbi kerül ki győztesen. Ha a mágusban túl sok gyülemlik fel, akkor képtelen további Kvintesszenciát tárolni és ráadásul a Paradoxon meg is szünteti azt, amint begyűjtötték. Minél többet csavargatja a valóságot, annál kevesebbet tarthat kéznél a Teremtés erejéből, amíg rá nem fizet. Minden alkalommal, amikor a karakter vulgáris mágiához folyamodik, összegyűjt legalább egy Paradoxon pontot.

- Egy csúnyán elrontott (balsikerrel járó) varázslás próba esetén a varázslat kudarcba fulladhat, ami ugyancsak Paradoxont von maga után.

- Sok esetben a Paradoxon újra meghajlítja és megjósolhatatlanul eltorzítja a mágus hatását. Néha azonban vár, csaknem kitapintható torzulásként a mágus mintázatában. Az ilyen Paradoxon energia, amit a Kvintesszencia/Paradoxon gyűrűn tüntetünk fel, látványosan felrobbanhat, ha a mágus további Paradoxont szerez, de fel is halmozódhat. Senki sem tudja megmondani, miként fog viselkedni.

- A Paradoxon energia lassan kivérezthető. Minden viszonylag hétköznapi módon eltelt hét után – azaz, ha a mágus egy álló hétig nem szerez további Paradoxont – egy pont szabadul fel, ahogy a mágus mintázata „helyregörbül” és visszarendeződik a valóságba. Ez akkor is igaz, ha a mágus nincs „szokványos” körülmények közt, feltéve, hogy tartózkodik a további Paradoxon begyűjtésétől. Azonban mielőtt eléri a 10 pontnyi Paradoxon értéket, nincs menekvése. A mágus mintázata ekkor már annyira eltorzult a *visszacsapástól*, hogy előbb-utóbb fizetnie kell valamivel.

Az, akinek sikerült egészen 20 pontnyit felhalmoznia, állandó Csendbe süllyed, teljesen elenyészik a valóságból, vagy látványos módon felrobban – ahogy a Mesélő jónak látja.

- A túl sok Paradoxon energiát felhalmozó mágusokat néha maradandó Paradoxon-hátrányok sújtják, maradandó változások jelennek meg rajtuk. Ezek lehetnek testi, szellemi vagy természetfölötti jellegűek. Elsorvadhat a kezük, állandó zümmögés vagy a fejük körül ragyogó fényesség kísérheti őket. Az ilyen változások a mágus szerves részévé válnak, és épp oly nehéz eltávolítani őket vagy módosítani rajtuk, mint megváltoztatni a karakter bármelyik alapvető tulajdonságát.

- Azok a mágusok, akik nagy mennyiségű Paradoxont halmoztak fel, magukra vonják a figyelmet. Az emberek mindig is érzékenyek voltak arra, hogy a mágusok „nem igazán odaillőek” és idegesebbek lesznek az olyan lények körül, akiknek valóság-elvonási tünetei vannak. Bár némelyik természetfölötti lény felismeri a Paradoxon-érzetet, a legtöbbjük ösztönösen féli ezeket az erőket és ügyel az ilyen mágusokra.

## REZONANCIA



Amikor a mágus mágikus hatásokat idéz elő, saját akarata, vágya és motivációja erejével ruházta fel azokat. Természetesen az eredményben érezhetőek lesznek az ilyen erős érzelmek, ahogy a valóságról alkotott saját elképzelése nyomot hagy a világegyetemen. Minden karakter rendelkezik egy kevés *Rezonancia* Jellemzővel, néhány jelzővel, amik meghatározzák, hogy szokványos helyzetben milyen Rezonanciát képez a mágus. Általában egy ponttal kezdi a megfelelő típusban, ami lehet

*dinamikus*, *entropikus* vagy *statikus*. Pályafutása során más Rezonancia-típusokat is felvehet, vagy újabb pontokkal fejlesztheti a már meglévő Jellemzőket.

A karakteralkotás során ki kell választanod a Rezonancia jellegét mindegyik Jellemzőhöz. Tehát a karakter *dinamikus* Rezonanciája lehet *energetikus*, *erőszakos* vagy *robbanékony*; az *entropikus* Rezonanciája *pusztító*, *sóvárgó* vagy *forrongó*; a *statikus* típus megnyilvánulhat *pontos*, *mértani* vagy *szorongató* jellegűként. Ezek jellemzik azt, hogy a karaktered mágiája hogyan hasonul az érzéseihez. Mindegyik mágikus hatást, amit a mágus előidéz, befolyásol valamilyen módon ez a Rezonancia; minél több pontot raktál rá, annál erősebben.

A *dinamikus* Rezonancia a világegyetem tiszta teremtő erejét jelképezi, a törekvést, hogy valami újat és másminyt alkossunk, a következményekre való tekintet nélküli cselekedeteket, a folyamatos mozgást és fejlődést. Az ilyen Rezonancia gyors, mozgásban lévő és változó, bár maga a Jellemző általában ugyanaz marad minden mágusnál.

Az *entropikus* Rezonancia az eredendő erővel való kapcsolatot tükrözi, a bugyborékoló ősmocsárt, ami a Teremtést folyékony ürességgé olvasztja és ezzel helyet ad valami új megszületésének. Hanyatlásban, pusztításban és halálban mutatkozik meg, bár nem mindig negatív

értelemben. A Dzsor az egyik különleges fajtája ennek, ami a halál-energiákkal való túlzott érintkezéssel szedhető össze.

A *statikus* Rezonancia mintákban, állandóságban jelentkezik, és a Teremtés erejének maradandó vagy félig maradandó formákba, ismétlődő ideákba való öntését jelképezi. Az ilyen Jellemzők gyakran szellemi, gondosan mintázott vagy magasan szervezett jellegűek.

X	Elhanyagolható
●	Fura
●●	Szokatlan
●●●	Figyelemre méltó
●●●●	Befolyásoló
●●●●●	Ellenállhatatlan

- A Jellemzőre tett pontok mennyisége mutatja meg a Rezonancia mértékét a mágus varázslataiban. Magas értékekkel valószínűleg a mágus minden hatása szemmel látható módon kicsavarodik, hogy tükrözze személyes Rezonanciáját. Alacsonyabb szinten csupán alig észrevehető változásokkal jár, és valószínűleg nem képes semmilyen figyelemreméltó Rezonanciát kelteni még a kisebb hatásokban sem.

- A Rezonancia nyomon követhető mindazok számára, akik tudják, mit keressenek. Egy mágus gyakran képes megállapítani, hogy egy adott Rezonancia illik-e egy bizonyos mágus stílusához. Egy Észlelés + Tudatosság próbával (a célszám 10 mínusz a karakter Rezonancia értéke) meghatározható egy hatásban a jelenlévő Rezonancia típusa, ha az egyébként nem tűnne fel. („Aha! Ősi ellenségem, Dr. Lugan folyton *gyűlöletes* mágiát alkalmazott, és ez a hatás tökéletesen illik hozzá.”)

- Ha egy mágus a Rezonanciájához illő hatást kelt, gyakran találja úgy, hogy könnyebb az ilyen varázslás. *Robbanékony* jellegű *dinamikus* Rezonanciával hamarabb létrehozhatóak a tűzvarázslatok, *mélyreható* természetű *statikus* Rezonanciával mélyebbre tekinthetünk az tudatmágiával és így tovább. Ez annyiban nyilvánul meg, hogy a mágus adott Rezonanciájához illő hatások célszáma (eggyel) csökken, *amíg a játékos leírja az adott Jellemzőhöz illő*



varázslat létrehozásának sajátos módját. Tehát nem elég csupán bejelenteni, hogy „Gondolkodó jellegű statikus Rezonanciám van, így minden Tudat-hatásra bónuszt kapok.” A játékosnak el kell érnie, hogy a hatás egy része szándékosan az adott Rezonanciát tükrözze.

- A mágus Rezonanciája általában megváltozik, ha mágikus energiák hatása alá kerül. Ez előfordulhat a Keresés során, egy szemmel láthatóan balul sikerült hatáznál, vagy amikor egy különös Horizont Tartományba látogat el.

## EGÉSZSÉG



Tekintve, hogy a mágusokat nem csupán a Technokrácia támadja, hanem gyakran félelmetes halandók, varázserőjű szörnyek és egyéb lények, a varázshasználókkal jó párszor előfordul, hogy megverik, lelövik, vagy leszúrnak őket, megkarcolják magukat, megégnek, nagy magasságokból zuhannak le, megszorogatják, kínozzák vagy megcsönkítik őket. Az Egészség Jellemzővel tarthatjuk nyilván az ilyen sérülések hatásait, és ezáltal határozhatjuk meg a szükséges levonásokat az olyanok számára, akik

még akkor is harcolni akarnak, amikor testük darabokra hullik.

Egy karakternek alapvetően hét egészség szintje van, amit feltüntetünk a karakterlapon. Amikor a mágus megsérül, elveszít ezekből egyet vagy többet, amíg mágiával vagy pihenéssel vissza nem nyeri őket. Ahogy egyre több sérülést szenved el, egyre nagyobb levonások sújtják a mozgásban és a cselekedeteiben, amit kockatartalékának csökkentésével szemléltetünk. Ha a levonások miatt teljesen eltűnik a kockatartaléka, akkor meg sem próbálhatja végrehajtani a kérdéses cselekedet – annyira megsérült, hogy képtelen rá. Még a szakértők is gondban vannak, ha hatalmas lyukak tátonganak a törzsükön.

Az Areté próbákra nem vonatkoznak a levonások. A varázserő használatát nem akadályozzák a test sérülései, bár egy Tehetetlen vagy eszméletlen mágus egyáltalán nem varázsolhat (kivéve néhány bizzar Tudat-hatást).

A sebesülések tulajdonságairól lásd a Nyolcadik fejezetet, de tartsd észben a következőket:

- A „/” jellel jelölt zúzódások a töréseket, zúzott sebeket szemléltetik. Ezek hamar begyógyulnak és általában nem halálosak. A mágusok sokszor „együtt mozognak az ütessel”, némileg csökkentve az ilyen sérülések mértékét.

- Az „X” jellel jelölt halálos sérüléseket szúrások, vágások, csapások, kitépések és egyéb csúnya, gyakran végzetes kimenetelű támadások okozhatják – beleértve számos mágiaformát is. A halandókhöz hasonlóan a mágusok sem ellenállóak az ilyen sérülésekkel szemben, de képesek begyógyítani őket mágiával.

- A „\*” jellel jelölt kritikus sérüléseket természetfölötti mintázat-sebzések okozhatják, mint például ősenergia-támadások, tűz vagy komoly trauma. Az ilyen támadások nemcsak felszakítják a mágus testét, hanem még mágiával is kifejezetten nehéz gyógyítani őket.

# TAPASZTALAT



Az élet növekedési és fejlődési folyamat. Ahogy a mágusok a megvilágosodást és a varázslás hatalmát kutatják, épp annyira – ha nem mélyebben – tekintenek önmagukba is, mint bárki más. A mindennapi élet felismeréseitől vagy a mágikus praktikáktól kiindulva fejlesztik önmagukat, remélve, hogy eléri a Kiteljesedést – vagy legalábbis túléli a másnapot. A tapasztalat ennek a fejlődésnek a konkrét eredményét tükrözi.

Habár a mágusok sok olyan dolgot elsajátíthatnak (és el is sajátítanak), amiknek nincs játéktechnikai

jelentőségük, egyes Jellemzőket magasabb szintre fejleszhetnek. A tapasztalati pontok rendszere lehetővé teszi, hogy fejlesszük a karakter Képességeit és ismereteit a különböző Szférákban. Azt azonban nem tükrözik a Jellemzők, hogy a mágus keresi a helyét a világban, vagy hogy személyisége mélyére hatol – ez egyedül rád tartozik.

Minden történet végén (vagy többüléses játék egy szakaszánál) a Mesélő tapasztalati pontokkal jutalmazhatja a játékosokat. Ezeket új képességek elsajátítására vagy a már meglévők fejlesztésére lehet használni. A játékosok a karakterlapjukon vezethetik a pontjaikat és felhasználhatják őket a történetek között. Természetesen nem kötelező érvényűek a tapasztalati pontok; a Mesélőnek nem *kell* kiosztania őket. Másrészt viszont, ki ülne le az asztalhoz újra, ha a karaktereik nem jutnak el sehova, sohasem tanulnak a hibáikból!

Bár a tapasztalati pontokat sokféleképpen fel lehet használni, a Mesélőnek mindig ellenőriznie kell és megszabni, mire lehet elkölteni és mire nem. A játékos nem dönthet úgy, hogy megnöveli a mágusa Aretéjét pusztán a tapasztalati pontok miatt; semmi sem ilyen egyszerű. Ehelyett felvetheti, mit szeretne növelni, a Mesélő pedig eldönti, hogy a karakter tényleg megérdemli-e, hogy megerősödjön az adott területen. A Mesélő beleegyezik, ha a karakter eleget tanult, harcolt vagy szenvedett ahhoz, hogy fejlődjön. Ezt a szabályt nem kötelező betartani, hanem inkább arra szolgál, hogy a karakter cselekedetei és eredményei összhangban legyenek a karakterlapon feltüntetett értékekkel.

Semmi esetre sem szabad a karakter Jellemzőit egy játékkalomban (vagy a játékkalkalmak között, ha különösen hosszú játékról van szó) egynél több ponttal növelni. Hosszú és kemény munka során látszik csak meg az igazi fejlődés – ez különösen igaz az olyan nehezen elsajátítható dolgokra, mint a mágia.

## ÚJ JELLEMZŐK

Azoknak a mágusoknak, akik új Jellemzőket vennének fel, például egy új Szakértelmet sajátítanak el, vagy egy új Szférát tanulmányoznának, megfelelő tanárt kell találniuk. Bizonyos esetekben ez lehet egy másik játékos karaktere is; de lehet egy alkalmas mentor vagy egy könyvtár is. Mint mindenben, ebben is a Mesélő szava dönt.

Bármennyire is tehetségesek, nem vehetnek fel újabb és újabb képességeket éjt nappallá téve. Az új dolgok elsajátítása

## KÖLTSEGEK

Jellemző	Költség
Új Képesség	3
Új Szféra	10
Akaraterő	új érték
Képesség	új érték x2
Tulajdonság	új érték x4
Specializált Szféra	új érték x7
Egyéb Szféra	új érték x8
Areté	új érték x8
Háttér	új érték x3

némi időbe telik, mind a tanulóknak, mint a tanárknak. Annak, akit folyton megzavarnak a tanulásban, el kell költenie egy Akaraterő pontot, hogy felvehesse az új képességet, különben nem képes megérteni azt. Viszont annak, aki szakít a megszokásaival, és új dolgokat próbál ki a történet során, könnyebb lesz fejlesztenie a már megismert jártasságokat.

Az új Képességeket egyszerű fejleszteni, ha a karakter egy kicsit gyakorlottá válik bennük, főleg egy oktató vagy jó pár könnyű társaságban. Ez a fejlesztési szakasz, a Képességtől függően, eltarthat néhány napig vagy hónapig is. Elvégre a Windows kezelésének elsajátítása valószínűleg messzemenőbben egyszerűbb, mint kantoni nyelven tanulni angol anyanyelvűként.

Újabb Szférák tanulmányozása viszont a legjobb esetben is nehéz vállalkozás. Nem kevés anyagot kell megértenie a mágusnak, gyakran segítségül kell hívnia saját Tradíciója előrehaladottabb tagját, hogy meglegje az addig ismeretlen Szférák nyitját. Más Tradíciók tagjaitól is elleshet néhány fogást, de praktikáik annyira különbözőek, hogy nehéz lehet az így megszerzett tudást érthető leckébe foglalni. A szerencsétlenebb vagy magányos mágusoknak nincs más lehetősége, mint gyakorolni, vagy ősi fóliánsokból kihámozni az anyagot. Ilyenkor hónapokba vagy akár évekbe is beletelhet, míg a mágus szert tesz némi gyakorlatra egy adott Szférában. Mint mindig, a Mesélő szava az irányadó, azt illetően, hogy mikor melyik Szférában léphet előbbre a karakter.

## A TAPASZTALATI PONTOK KIOSZTÁSA

A tapasztalati pontok megszerzése nagy ösztönző erő a játékosok számára, azonban kiegyensúlyozó cselekedet is. A túl sok tapasztalat azt eredményezheti, hogy a mágus gyorsan túljut minden problémán, legyőzhetetlen félistenné válik. Túl kevés tapasztalattal viszont jóformán sohasem fejlődik a karakter; a játékosok úgy érzik, gátolják őket az előbbre jutásban. A Mesélőnek egyensúlyban kell tartania ezeket a szélsőségeket, lehetővé téve, hogy mindenki fejleszthesse a karakterét, de visszatartva őket attól, hogy idő előtt babérokra törjenek.

A tapasztalati pontok kiosztásának a játékkalomban vagy a történet végén kell bekövetkeznie; így könnyebb nyomon követni a dolgokat és alkalom nyílik arra, hogy a játékosok és Mesélő összeüljenek megvitatni, mire költik azokat.