



– Nem lesz ez így jó – suttogta Mark magának, ahogy keresztüllesett a raklapokon. – Oh, nem lesz semmi gond, mondtam, csak be és ki, nézzük meg, hogy mit dolgoznak odabent. Semmi gáz. Én és a nagy pofám.

Vadul gondolkodott, miközben kimászott a fedezékéből. *Öt ügynök. Már csak ez hiányzott* – gondolta útalattal. *Ennek könnyű sétának kellett volna lennie. Nos, nincs más hátra, mint előre, aztán már csak ép bőrrel kell kijutni ebből a pokolból.* Halkan végiglopakodva a raktáron, megfigyelte a munkájukat végző kiborgokat, ahogy dobozokat és ládákat mozgattak, kihúztak dolgokat a folyosókról, majd egymásra pakolták azokat.

– Mi a franc van itt? A HIT Markokat már kulimunkára fogják? Ezt senki sem fogja elhinni.

Előre csúsztatva Mark három soron haladt keresztül, majd találmára kihúzott egy dobozt és kinyitotta. Belenézve, különféle könyveket látott, egyforma vákuum-csomagolásban. Kibontott egyet, aztán visszatért a búvóhelyére, ahol átfutotta azt. Úgy húsz perc után fejét rázva lerakta.

– Rendben, oktatási kézikönyvek. Ez hasznos lehet.

Kattanást hallván Mark megpördült, éppen időben hogy megpillantsa az egyik hitmarkot, amint kezét felé lendíti.

– A franca! – kiáltotta Mark, s félrebukfencezett, ahogy lángba borult a láda, aminek támaszkodott.

– Basszus! Basszus! BASSZUS! – káromkodott, miközben lebukott néhány doboz mögé, és minden erejével megpróbált kikerülni a tűzvonalból. *Gyerünk, meg tudod csinálni, mindjárt túl leszel rajta!* – bízta magát. Egyik zsebének tartalmát elhajította, azzal egy öt méterrel odébb lévő raklap fellobbant. Ekkor elkezdett futni a raktár másik szárnya felé, ahol egy ajtón keresztülrohanva egy irodába jutott.

*Talán egy percem van, mire megtalál – gondolta –, jól kell csinálnom.*

Mark kinyúlt és megfricskázta a csuklóját. Ahol egy perccel ezelőtt semmi sem volt, ott hirtelen egy csillag alakú ezüst-vas amulett termett. Szorosán fogva kitarotta, míg kezét furcsa mozdulattal behajlította. *45 másodperc, Mark, csináld!* Kántálás közben egy tekervényes mintázatot rajzolt a levegőbe, keze szinte elmosódott. Amikor révülete elérte tetőfokát megtorpant és összevonta szemöldökét.

– Az istenit neki! Ezt már nem használhatom úgy.

Körbenézett és elnevette magát, majd egy üvegajtón kilépve lerohant a parkolóházba.

– Hát szóval, mindig is értelmesebb dolognak tartottam kislisszolni a hátsó ajtón.



– De hogyan csinálod? – kérdezte Michael izgatottan, ahogy fel-alá járkált a szobában. – Mármint látom a hatást, de még mindig nem fogom fel, hogyan lehetséges.

Walter hátradőlt a székében, és alaposan végigmérte újdonsült tanítványát, elmosolyodván az ifjonti tudásvágyán. – Akaratom erejével idézem elő. Kigondolom bizonyos módon, tudatosítom bizonyos módon, és megtörténik. Figyeld meg!

Walter kinyújtotta a kezét és lágy hangon folytatta magyarázatát: – Először felidézem magam előtt, amit szeretnék... most azt, hogy legyen egy kis lángnyelv a tenyeremben. Nem kell, hogy a kép tökéletes legyen, elég annyi, amire fókuszálni tudsz. Ha ez megvan, kimondom a megfelelő szavakat, újra meg újra elismétlem a formulát. A rituálék segítségével összpontosítom az akaratom és formába öntöm vágyaimat. Rendíthetetlen szándékkal megadom a lendületet, a rituálé pedig felhasználja ennek erejét és megvalósítja az elképzelésem.

Michael a kicsiny, ficánkoló kék lángra pillantott, ami megjelent Walter tenyerében. Aztán Walter arcára nézett, majd homlokát ráncolva tekintete visszatért az apróska tűzre.

– Szóval mi hozza létre? Ennyi minden? Mármint ez a hatalom belőlünk ered. Nem csupán a szavakból meg a formulákból, igaz? – tette fel a kérdéseket Michael, egy kissé zavartan.

– Igen... – felelte habozva Walter. – A hatalom bennünk van, a hatást az akarat ereje idézi elő – azzal bezárta a tenyerét, majd újra kinyitotta, eltüntetve a lángot. – De módszerekre van szükségünk, hogy hozzáférjünk ehhez az erőhöz. A szavak, a kézmozdulatok meg a szimbólumok segédeszközök a kívánt hatás eléréséhez. Mind mind fontos összetevők. A pénztárgéped még annyira sem rendelkezik a megvilágosodott tudattal, hogy elvégezze ezt a trükköt, mint egy kutya vagy épp egy nyálkagomba.

Michael végül helyet foglalt. Csönd ereszkedett a helysége, néhány perc múlva azonban ismét megtörte a tanítvány. – Tényleg szükség van mindezekre? Az elképzelésre, a szavakra, formulákra. Ha a hatalom az akaratumkból fakad, nem lehet csak simán *megtenni*?

A fiú kinyújtotta a karját, kitarta tenyerét és mereven bámulni kezdte, miközben összpontosított. Izzadságcsepp csúszott végén szemöldökén, majd végig az arcán – a koncentráció nyilvánvaló jele. Összeszorított fogakkal várt, majd egy végtelenbe nyúló pillanatra megjelent egy apró, vörös lángnyelv a tenyerében. – Például így – jelentette ki homlokát törölve, mégis diadalmasan.

Walter behunyta szemét, és felemelte kezét, hogy üzenjen a templomába. Visszatért a régi fejfájás, ami ígéretes tanítványok oktatása idején mindig előjött. Amikor megszólalt, hangja nagyon fáradtnak tűnt: – Igen, feltehetőleg van más mód is rá.

# NEGYEDIK FEJEZET: A SZFÉRÁK



A mágia meghatározza a mágusok létezését. De mi is ez tulajdonképpen? Néhányaknak a mágia hatalom, egy lehetőség, hogy dolgokat valósítsanak meg. Másoknak bölcsesség, megvilágosodás, ami csak belső beteljesülés útján érhető el. Egyesek külső erőként – rituálékkal és eljárásokkal formálva – gyakorolják a varázslást, míg mások a mágusból kiáramló energiákként fogják fel.

A mágia mindezek összessége és több is. Egy dinamikusan változó erő, talán az a változás, ami meggyengíti az öregeket,

megegyengíti az újat, vagy teremt valami csodálatosat. Az akarat erejével, a kipróbált gyakorlatokba vetett hittel és a Tellúriához szóló megvilágosodott tudatállapotban a mágusok magát a Szótttest szövik újra.

A mágusok mágiája régen túllépte a kis trükkök és természetfeletti jelenségek határait. A bűbajosok és társaik pusztán specifikus rituáléokra és sajátos varázsszavak ismétlésére képesek. Egy felébredett mágust nem kötik ilyen keretek, ő elődei tanításai és az öröksége alapján saját maga alakítja ki a mágiához fűződő kapcsolatát. Bár egy mágus ereje nem határtalan, végtelenül változatos tud lenni. Minden egyes

Tradíció (Konvenció, Műhely... stb) eszközöket nyújt a mágus számára, hogy saját maga alakítsa velük a valóságot. Amit a mágus ezekkel művel, az kizárólag a gyakorlati tudásától (Szférák), a világegyetemet megértő megvilágosodott tudatállapotától (Areté), valamely mágiastílusba vetett sajátos hittől (paradigma) és attól az erőttől függ, amivel a valóság hat vissza a Szótttesttel túlságosan durván bánó mágusra (Paradoxon).

Nincsenek „varázslatlisták” vagy „mágia-pontok”, amikhez igazodni kellene. A mágus hatalma belső tudatosságából és akaraterejéből fakad, így ezek keretein belül képes alkalmazni a mágiát. Potenciálisan bármelyik mágus képes majdnem az összes *hatást* előidézni; a Szférák végtelen kombinációja áll a rendelkezésedre, így már csak képzelőerőre van szükséged, hogy megvalósíts valamit belőle.

Ez csak a játékosokon és a Mesélőkön múlik, hogy milyen lehetőségeket nyújthatnak a Szférák. Egy erős mágus kedve szerint újrászóhatja a valóságot, egy esztelen vagy lobbanékony varázsló pedig bánhat úgy a mágiával, ami alatt megrokkann maga az élet és az ellenség ellenállása – ez igazán próbára teszi mind a szereplőket, mind a történetet. A mágiát előtérbe helyező mese nem arról szól, ki tud ütősebb varázslattal előrukkolni; hanem egy csoportmunka, amit mindenkinek élveznie kell. A *Mágusban* a hatalom egyaránt a Mesélő és a játékos képzetére van bízva, mert így válik a történet szórakoztatóvá.

# AZ ALKOTÁS ÚTJAI



Semmi sem határozza meg jobban a mágust, mint azon képessége, amellyel a valóságot meghajlító mágia erejét kezeli. Ez az a hatalom, amivel a saját valóságképét ráhúzza a konszenzuális valóságra, ami örökre elhatárolja a mágust az egyszerű *alvók* társadalmától. Felébredett akaratával összpontosítva, a mágus oly könnyedén képes megváltoztatni a valóság természetét, ahogy egy átlagos alvó beállítja a hőmérsékletet a hőfokszabályozón. Mégis nagyon valószínűtlen, hogy egy modern varázsló disznóvá változtatná ellenfeleit,

kettéválasztaná a tengert vagy elsötétítené a delelő napot. Az ilyen túlzó erőfitogtatások ideje rég lejárt.

Napjaink mágusa ügyel a finomságokra, még jobban, mióta olyan természetfölötti dolgok történtek, amik a szembeszökő mágiahasználatot csak még nehezebben kezelhetővé tették. A bölcs akaratmester véletlen egybeesésekkel palástolja *hatásait*. Ha egy taxi épp időben tűnik fel, majd elsöpör a mágussal a baj elől, ha az utca hirtelen beomlik, mikor egy meghatározhatatlan típusú szedán fordul be a sarkon, az nem tűnik valószínűtlennek egy alvó szemtanú számára. A vulgáris bemutatókat mellőzve az alvók közelében, lényegesen csökkenthetik a Paradoxon kockázatát. Finoman hozzáidomulva a környezetükhöz, a mágusok elkerülhetik a bizalmatlan halandók, vadászok, más természetfeletti lények figyelmét, sőt, még a Tellúria ellenálló erőit is.

Egy modern mágus ennek ellenére ugyanolyan hatékony, mint az elődei voltak. Valóságformáló erejük igen félelmetes, még ha korlátozott is, mivel, kénytelenek elkerülni a Paradoxont. A jelenkori varázslók mutatványai ugyanúgy legendákba illőek, mint amilyen tetteket a mitikus kor mágusai vittek véghez, csupán az előbbieket titokban munkálkodnak. Az a tény, hogy napjaink varázshasználói megszámlálhatatlan ellenségeiket és a valóság visszacsapásait tekintve eredményesek, tetteiket még hatásosabbá teszi. Egy világban, ahol a technológia és a tudomány uralkodik, a mágia lappangó jelenléte hatalmas jelenségnek számít.

## A MÁGIA FAJTÁI

A mágia nem létezhet a világ nélkül. Minden hétköznapi ellenpéldájaként a mágia a dolgok szokatlanságából táplálkozik. Oly sok különleges erő és természetfeletti jelenség létezik a mindennapokban, a megszokott érzékelésen, a konszenzuson túl. Mágiát használva, a felébredett kiveríti vágyait a valóságra, megváltoztatva a világot, hogy jobban hasonlítson az általa elképzelthez. De ha nem lenne a rideg statikus valóság, akkor nem lenne anyag, amit a varázsló akarata felhasználhatna. Nincs Ébredés, hacsak előtte valaki nem szendereg.

A legtöbb ember elfogadja a statikus valóság korlátait. Ők úgy érzik, nem képesek irányítani saját sorsukat, így elfogadják azt, amit a világegyetemről kaptak. Ezek az *alvók*, akik az emberiség java részét alkotják. Ezekből páran felismerik, hogy a valóság törvényei nem kőbe vésett regulák, mint ahogy a legtöbben hiszik. Ráébrednek, hogy gondosan kidolgozott rituálékkal és kellő kitartással felhasználhatnak bizonyos mágikus energiákat a valóság korlátain belül. Ősi praktikák és szertartások által idézik meg a Tellúriában rejlő a természetes

erőt, és alakítják kisebb, finomabb formába. Ezek az emberek ki tudják tágítani a valóság korlátait a varázslataikkal, de magára a valóságra nincs befolyásuk. Ők annak mesterei, amit olykor statikus mágiának neveznek.

A világegyetemmel való kapcsolat mély megértése az, ami megkülönbözteti a felébredett mágust a képzett, ám *alvó* bűbájostól. A mágusok azon kevesek, akik felismerik, hogy a valóság nem befolyásolja sorsukat, hanem éppen ellenkezőleg: ők befolyásolják a valóságot. Ezek az emberek teljes mértékben ráébredtek a mágia erejére, és a megvilágosodott akaratukkal és látomásukba vetett hitükkel talán magát az egész valóságot is átforgathatják.

## FELÉBREDETT MÁGIA

A felébredett mágia ereje magyarul szólva annyit jelent, hogy a valóság pusztán az akarat erejével átforgatható. *Elméletileg* nincs akadálya a mágiahasználatnak, csak annyi, amennyit a mágus felállít saját magának. Elméletileg a varázsló felforrthatja a tengereket, hegyeket emelhet vagy meddő sivatagokat változtathat burjánzó őserdővé, de a gyakorlatban a magas Paradoxon-költség, a hatalmas időberuházás és fáradtság jóformán kizárja ezeket a lehetőségeket. A felébredett mágus ereje nem rituálékban és specifikus szertartásokban rejlik, habár sok varázsló használja ezeket a „dísruhákat” és hisz a hatalmukban. Csupán tudás és eltökéltség szükséges ahhoz, hogy a mágus a valóságot a saját képére formálja. A valóság különböző elemeinek alapos ismeretét (amit a mágusok kilenc Szférára osztottak fel), a páratlan akaratereőt, a saját képességeikbe vetett hitet tekintve tényleg nem sok dolog múlja felül az akaratmester hatalmát.

Habár számos magyarázat létezik arra vonatkozólag, hogy honnan ered e képesség. Néhány mágus véleménye szerint ők csupán közvetítők egy hatalmasabb energiának. Azt állítják, hogy az *avatárjukon* keresztül, közvetlenül az ősenergiához, a Tisztákhoz vagy valami más hatalmasabb erőhöz kapcsolódnak. Az avatárral kialakított kapcsolatukon keresztül áramoltatják a mágusok az felébredett energiákat, hogy újjávarázsolják a valóságot.

Mások úgy hiszik, hogy a felébredett mágia velejárója minden felébredett lénynek. Határozottan állítják, hogy minden avatár egy ősenergia-töredék, aminek a Tiszták adtak formát és kötötték a hús-vér mágushoz. Ezen elmélet hívei szerint mindenki használhat felébredett mágiát, csak hit és bátorság kell hozzá, hogy elfogadjuk a hatalmat magunkban, valamint akarat, hogy rákényszerítsük a paradigmánkat a statikus valóságra.

Sok más teória létezik, de hogy melyik az igazi (feltételezve, hogy csak egy válasz lehetséges) kevés gyakorlati jelentőséggel bír. Ami számít, az az, hogy a mágus bármikor megváltoztathatja a valóságot, és ez örökre elkülöníti őt az *alvóktól*.

## STATIKUS MÁGIA

A felébredett mágia szembeszökő megnyilvánulásával ellentétben, a statikus mágia, avagy boszorkányság alkalmazkodik a Sötétség világának konszenzuális valóságához. Ez persze nem azt jelenti, hogy ez megegyezik a tudományosan elfogadott dogmákkal.

Az emberiség kollektív tudatalattija azért elfogadja valamilyen szinten, hogy előfordulhatnak megmagyarázhatatlan jelenségek. A sarki jóvendőmondók elszaporodása arra utal, hogy

sok *alvó* hisz olyan dolgokban, amit a legjobban a „mágia” szó fejez ki. Még a fiatal gyerekek játsszák közben elejtett szavaiban is megtalálhatóak a statikus mágia védő rituáléi és átkai (például „Bújj az ágy alá, és a szörnyek nem találnak rád.” vagy „Ha vonalra, repedésre lépsz, házadra rátör a vész!”), ösztönösen felismerik erejüket. A történelem alátámasztja, hogy a rituálékat évezredek óta gyakorolták, és nagyszülők meséiben, az ősi legendákban így maradtak fent az egyszerű mágia.

A pszichikusok, médiumok és bűbájosok (akiket egykoron zugmágusoknak hívtak) mind statikus mágiát használnak, így követniük kell a szigorú szabályokat, hogy különleges eredményeket érjenek el. Hogy mire képesek, és mire nem, az világosan kiderül az ösvényükből. Noha a bűbájosok Ösvényei nem olyan erősek vagy sokoldalúak, mint a *felébredett* mágusok Szférái, jól működnek felébredett avatár nélkül is, ami ténylegesen kiforgatná a Tellúriát. Így tehát a zugmágusok elkerülik a legszörnyűbb Paradoxonokat. Néhány mágus úgy vélekedik, hogy a többi természetfeletti lény (mint a vámpír vagy a vérfarkas) hatalma pusztán újabb példák a statikus mágia működésére.

Nem számít a rituálé típusa, amivel előidézik a mágikus hatást, addig amíg olyan, aminek valódi hatalma van. A jövőmondó tarot-jóslása, vagy a vitki rúnávetése bepillantást engedhet a jövőbe, de nincs olyan bűbájos, aki csak úgy találmra összedobna valami okkult hókuszpókusz, utána meg reménykedne, hogy eléri a kívánt hatást. Az alkalmazó saját rituáléjába vetett hite, a szertartások következetessége és a megvalósítható formulákhoz való ragaszkodás az, ami számít. Minden egyes mágikus hatás előidézésének hasonlóképpen megvan a maga egyéni rituáléja. Egy houngan, például, nem ugyanazt a varázslatot fogja felhasználni az áldásokhoz, mint az átkokhoz.

A statikus mágiánál is van felső határ. Egy zugmágus csekély mértékben befolyásolhatja ugyan a világ dolgait, de meg sem közelítheti egy felébredett mágus gyökeres változtatásait. Még a legnagyobb akaraterejű bűbájosok sem tudják átlépni ezt a határt. Csak a *felébredettek* tapasztalhatják meg az igazi hatalmat. Mégsem szabad lebecsülni a boszorkányságot és a pszichikus képességeket. Sok bűbájos képes nagyerejű hatásokat megvalósítani, amíg gondosan elkendőzik munkájukat a hitetlen szemek előtt. Mivel olyan rituálékkal dolgoznak, ami nem arra épít, hogy újraformálja a világegyetemet, a zugmágusok még a Paradoxon félelmetes csapását is elkerülik.

Elég érdekes, hogy felébredett mágusok soha nem használnak kistitű mágiát (leszámítva néhány Tradíciót, nevezetesen Hermész Rendjét, ami felkészíti s oktatja leendő tanítványait erre a mágiafajtára). Egy felébredett mágus gyökerestül szövi újra a valóság szövedékét, míg egy statikus varázsló úgy befolyásolja a történéseket, hogy ténylegesen nem nem torzítja el a Szöttest és nem szakítja szét szálait. A mágus hatalmának forrása az a képesség, amivel átalakítja önmagát és az, ahogy avatárja válaszul meghajlítja a kozmoszt. Egy felébredett előidézhet a boszorkánysághoz hasonló, kisebb, csendes, statikus hatásokat, azok ereje jócskán meghaladja majd a bűbájosokéit, és következmények is sokkal komolyabbak lesznek. Hasonlóképpen, egy zugmágus sem foghatja fel soha, s még kevésbé alkalmazhatja egy felébredett akaratmester valóságformáló mágiáját.

Érdemes megjegyezni, hogy a bűbájosok praktikái gyakran utánozzák a felébredettek rituáléit. Ez így van, hiszen a mágusok szívükön viselik a történelmüket és kultúrájukat, s népük hitéhez hangolják mágiájukat. Mindkét mágiahasználó csoport ragaszkodik a megfelelő formákhoz és titkos szavakat mormolnak, mely hatására megszületik a varázslat – ebből adódóan ki tudna különbséget tenni egy *felébredett* és egy *alvó*

## ATTÍRÓL AZ ÉTTER NEITI TUD...

Bár a boszorkányság, zugmágia, pszichikus jelenségek és hasonló kifejezések egy másfajta, egyszerűbb, rituálisabb vagy Ösvény-alapú mágiára utalnak játéktechnikailag, a tipikus mágus nem tesz különbséget ezek és a felébredett mágia között. A bűbájos integet a kezével és misztikus nyelven kántál; a felébredett mágus ugyanezt teszi. Mindkettő eredménye végül ugyanaz a *hatás*. Hol itt a különbség?

Természetesen van eltérés a két csoport között, és néhány mágus, aki az *avatárt*, az *esszenciát* és az *ösenérgiát* tanulmányozza, alaposan kielemezheti ezt a különbséget. Sokak számára azonban a mágia az mágia, tegye azt olyasvalaki, aki felnyitotta a szemét és *látóvá* vált, vagy olyan, aki rítusokon és gyakorlás módszerével műveli azt. A bűbájos legtöbb *hatása* mindenképpen statikusnak számít egy felébredett mágus szemében, a rendkívüli cselekedetekbe pedig egyszerűen beletörik a bicskája. A Paradoxon csak azokra csap le, akik arcátlanul kifordítják a Szöttest saját céljaik érdekében, de egy bűbájos sem sokkal jobb vagy rosszabb, mint egy felébredett mágus. Végére is, csak a mágikus praktikáik eszközeiben különböznek.

között? Jóllehet a felébredett mágusok saját képükre formálják az univerzumot, a bűbájosok finom, önmagukból fakadó hatalma ugyanannyira mágikus.

A múltban a felébredett mágusok és a bűbájosok néha összezördültek a hatalom és dinamizmus kérdéséről. Noha megosztották egymással tudásukat és hasonló eredményeket értek el, a felébredettek – ellentétben az egyszerű zugmágustól – megtapasztalták a megvilágosodás élményét, felnyitották szemüket egy szélesebb világra. Viszont, mivel mind eltávolodtak a közönséges emberektől mágikus képességeik miatt, közös nevezőre lelhetek, mely mindannyiukat összekovácsolja egy magasabb cél elérésében. Valójában kevés mágus tesz különbséget felébredett mágia és a varázslás között. Még kevesebben vannak tisztában a különbségekkel.

## A FELÉBREDETT MÁGIA HATÁRAI

Mióta véget ért a mitikus kor, az anyagi valóság megszorításai még jobban gátolják az akaratmesterek varázslását. Sívároghat mondogatják, hogy az első mágusoknak nem kellett félniük a Paradoxontól, mivel nem létezett konszenzuális valóság. Nem tudni, vajon valóban létezett-e ez a gyönyörű kor, bár ilyen nyitott és szabad mágikus világ biztosan sok mágus álma. Azóta az emberi faj ellenőrizetlen populációnövekedése hozzájárult a tömegkommunikáció fejlődéséhez, melynek célja, hogy egyesítse a bolygót, létrehozva ezzel egy igazi globális társadalmat – s így egy globális valóságot is. Minthogy az emberiség először csak elszigetelt gazdaságokban élt, amiknek csapongó hitrendszere lehetővé tette a mágiahasználók látványos feltűnését, napjaink egész világra kiterjedő közös elképzeléseinek kialakulását – gátat vetve a Művészet modern alkotásainak.

## VULGÁRIS MÁGIA

A vulgáris mágiáról – ami *dinamikus mágiaként* is ismeretes –, akkor beszélünk, ha a mágus szó szerint kicsavarja a valóságot, hogy az saját elképzeléseire igazodjon. A dinamikus mágiát



alkalmazó villámokat lövellhet ki az ujjából vagy üvegszoborrá változtathatja ellenségeit. A reneszánsz korban az ilyet „hiú” mágának hívták, ami mind a mai napig érvényes elnevezés rá, hiszen csak a monumentális *hübrisz* készíthet egy mágust ilyen *hatások* előidézésére, kivéve persze számottevő kényszer hatására. Ily vakmerő varázslás szétszakítja a valóság Szöttesét, súlyos következményekkel szembesítve használóját.

A vulgáris mágiát sehogy sem lehet megmagyarázni. Az *alvó* szemtanúk számára, a hatás nyilvánvalóan lehetetlen. Igazán bámulatos eredmények szülehetnek, de iszonyatos kockázatot jelentenek a mágus számára, hogyha dinamikus mágiához folyamodik. A statikus valóság irtózik a vulgáris mágiától és az azt alkalmazó mágustól. Mind megfizetnek érte Rezonancia, vagy rosszabb esetben Paradoxon formájában.

A bölcs akaratmester csak akkor használ vulgáris mágiát, ha az élet-halál kérdése. Gondoljunk úgy a dinamikus mágiára, mint a felébredett társadalom taktikai atomfegyverére! Veszélyes, mocskos, és hosszútávú következményei vannak. Azok a mágusok, akik könnyelműen bánnak ezzel a hatalommal, nem sokáig játszadoznak már.

## EGYBEESŐ MÁGIA

Egybeeső mágia az egyetlen lehetősége azoknak a mágusoknak, akik szeretnék kihúzni minél tovább. A mágikus hatást rejtetten, véletlen eseménynek álcázva, a mágus nyílt színen tevékenykedhet a mit sem sejtő *alvó* tanúk előtt. Nevezik még statikus mágiának is, mivel a bűbájosok hatalmához hasonlóan nem lépi át a statikus valóság határait. Ha például egy mágus anyagi gondokkal küzd (megszokott probléma azok között a mágusok között, akik felhívták magukra a Szindikátus figyelmét), akár a puszta levegőből is előteremtheti a szükséges pénzt. Persze, a statikus valóság semmi esetre sem fogadja el

természetes dologként ezt az eseményt. Ezzel szemben egy sokkal veszélytelenebb és egyaránt célravezetőbb megoldás az, ha visszaküldjük a a konyhaasztalon heverő Publisher's Clearing House sorsjegyszelvényét... és találd ki, kit látogat meg a díjkiosztó, mielőtt az adóhatóság lefoglalná a vagyontárgyait! Az *alvók* – és így a statikus valóság – szemében ezek az esetek rendkívüli szerencsének minősülnek, és semmiképpen sem varázslatnak.

Gondoljunk úgy az egybeeső mágiára, mint a vízre, ami a domboldalról folyik lefele; körbefolyja az akadályokat, hogy elérje az alját. Ugyanígy a mágia is a legkisebb ellenállású utat követi, hogy elérje a kívánt eredményt, hacsak nem különleges céllal vagy módon alkalmazzák. A mágus egyéni formába önti vágyait és hatalommal ruházza fel őket, de közben hagyja, hogy a kozmosz válassza ki a megfelelő hatást. Szemtől-szemben egy ellenféllel a mágus összegyűjtheti minden akaratát és gyűlöletét, hogy befolyásolja az Erők áramlatát maga körül, így már csak a megfelelő kezdőlökre kell várnia – például egy hibás gázcső felrobbanása –, hogy előidézze a kívánt hatást.

Minél hihetlenebb egy egybeesés, annál bonyolultabb a mágia, hiszen a valóság csak addig nyújtózkodhat, ameddig a mágus akaratát ér. Minél több „véletlen” dolog történik, annál nagyobb az általános valószínűsége, hogy bekövetkezik a *dominó-elnék* nevezett jelenség. Azonban, ha egy leleményes mágus takarékosan használja a statikus mágiát, mindig képes megtalálni a módját, hogy egybeeső hatás következzen be, és észre fogja venni, hogy a statikus valóság sokkal kevésbé hőbörög a finom módosítások ellen. Véletlenek köntösébe bújtatva a varázslatot, elhitetheti azt az *alvókkal*, és ha szerencsés, akár az emberiség kollektív tudatalattija is elfogadja.

## ÉBREDÉS

Az Ébredés kitarja az érzékelés kapuit egy új, mágikus világra.



A mágus új szemmel tekint körbe – olyan szemmel, amit nem homályosít el a szunnyadás kábulata. Új igazságok lepleződnek le előtte és régi előítéletek omlanak össze a valóság természetéről.

Az újonnan felébredett mágus próbál értelmet adni a duzzasztógátnyi új szenzációnak. Határozott öntudat és erős akarat hiányában bele is rokkannhat az új élményekbe, ha képtelen értelmezni vagy irányítani a történéseket. Egy olyan világban, ahol a valóság csak felfogás kérdése, ki tudja megállapítani, hogy valaki örült-e vagy csak egy másik világban jár?

Az Ébredés bármikor megtörténhet az ember élete során. Nincs konkrét életkor, amikor megérint minket a mágia szele; az ember feleszmélhet gyermekként, ifjúként, felnőttként vagy akár öregemberként is. A mágusok többsége felnőtté válásának pillanatára vezeti vissza első élményeit. Ritkán *ébred fel* valaki gyermekkorában, bár néha előfordul az ilyesmi. A szülők bőségesen kielégítik a legtöbb gyermek kívánságait, kényelmes status quot biztosítva számukra, így nincs meg a megfelelő lendületük feleszmélni. Hasonlóképp, az idősek között is szinte ismeretlen ez a fordulópont. A társadalom fiatalabb tagjaival ellentétben ők életük során felfedeztek valamit, amire összpontosíthatták figyelmüket. Ez megnyilvánulhat karrierépítésben, családi kötelekben vagy abban, hogy zsibadtra isszák magukat – egyszóval megtalálták az életben azt a dolgot, amiről teljesen érzik magukat és ami örökre a kényelmes, meghitt statikus valósághoz köti őket. Még azok is, akiknek nincs ilyen céltudatosságuk, felfedezték az élet egy kényelmes szegletét, amit kevés okuk lenne elhagyni. A felnőtté váláskor azonban eljön az az idő, amikor elkezdik keresni az élet értelmét és célját. Kivételes esetekben ez az Ébredéshez vezet a keresőt.

A mágia jellemzően megrázkódtatások, nagy fordulópontok során érinti meg az embert, de azért vannak kivételek. Az Ébredés gyakran együtt jár a hagyományos értelemben megoldhatatlan problémák megoldásának szükségességével. Amikor nincs több zseton és nincs hová futni, a mágus felemelkedik a kihíváshoz, felpezsdítve, felébresztve a makacsul szunnyadó avatárját, és hatalommal ruházza fel önmagát. Még ha az újszülött mágus el is utasítja a hatalmat, az új tudata mindenképpen valóságformáló erővel bír, erőszakos és előreláthatatlan módon érvényesíti akaratát a világegyetemben.

Természetesen, sok mágus nagyon örülne, ha megtudná az Ébredés titkát, ám még nem ismert olyan módszer, amivel mások káros következmények nélkül *felébreszthetők*. A leendő mentorok szemmel tartják azokat az embereket, akiknek erős akaratuk van vagy szokatlan életet élnek, míg a tanult mágusok próbálják átadni módszereik titkát a reményteljes tanoncoknak. Egyik sem garantálja az Ébredést. A megvilágosodás ott csap le, ahol akar.

Ha egyszer a mágus *felébred*, már nem aludhat vissza. Fény derül az igazságra a valóság szubjektivitásáról, és a megtért mágusnak nincs más választása, mint a történetek megértéséért vívott küzdelem. Habár lehet, hogy vissza akar térni a régi életéhez, de az események összeesküdnek ellene, lehetetlenné téve azt. Mind a család, mind a barátok észre fogják venni a változást a bimbózó máguson. Lehet, hogy ezek az emberek szunnyadnak, de még messze vannak a haláltól. A mágus frissen megtalált avatárja és tudata egyfajta másságot sugároz azok számára, akik ismerték azt az alvót, aki volt – a kettő együttműködése finoman megváltoztatja a valóságot a mágus tudatalatti ösztönzésére. Talán képes megmenti néhányat a kapcsolataiból, bár az Ébredés rendszerint a legtöbb emberi kapcsolatot elvesztésével jár, hiszen még a régi barátok is zavarónak és veszélyesnek találják a mágust. A teljesen idegen

emberek számára is „hátborzongó” az akaratmesterek kisugárzása. A mágia érintése még ha nem is kézzelfogható, de mély nyomokat hagy maga után. Az emberek ösztönösen észreveszik és félik ezt az aurát, ezért a varázshasználóknak nagyon vigyázniuk kell, hogy elrejtse a mágiáját, vagy más mágusok társaságához kell fordulniuk. Idővel a félelemkeltés, az elidegenedés és az ellenőrizhetetlen erő problémája a közmondásos jéghegy csúcsává válik. A mágus nemsokára rájön, hogy sokkal több dolog van a világon, mintsem valaha is képzelte. Szelleme, vérfarkasok, vámpírok, bűbájosok és mások már nem csak olyan dolgok lesznek, amiknek a létezését el kell fogadnia, hanem beszélnie, harcolnia vagy néha szöveteznie is kell velük. Létezése nyomot hagy a valóság Szóttésén, ami ahhoz vezet, hogy számtalan Trádió csoportja udvarol neki, leendő szövetségeseiket tekintve rá. A Technokrácia vagy asszimilálni akarja a mágust, vagy elpusztítani. Nem hagy más lehetőséget a valódi felelősség, hogy egyike vagy az élharcosoknak, védelmezned kell a tudatlan világot valóság deviánsok fenyegetésétől. Mindenki a mágia egy darabját akarja, és a mágustanonc még csak nem is tudja, mi az.

Az egyetlen lehetőség a változás vagy a halál. Ha túl akarja élni, az újoncnak meg kell tanulnia ki is ő, és mire képes. Mások – egy mentor vagy egy társaság – talán tudnak mutatni egy követendő utat számára, de rajta múlik, hogy megteszi-e az első lépéseket. Csak akkor lesz képes a mágus továbbfejlődni a felvilágosodás és a Kiteljesedés felé, ha elfogadja a változást. (További részletes információkat olvashatsz az Ébredésről az **Initiates of the Art** (A Művészet beavatottjai) c. kiegészítőben.)

## AVATÁR

Minden felébredett mágusban két különböző lélek vagy lény lakozik: az avatár és a halandó énje. A két rész sokféleképpen hat egymásra, egy tanár-diák kapcsolathoz, jóbarátokhoz vagy éppen esküdt ellenségekhez hasonlóan bonyolult táncot lejtenek egymással. Bármerre is halad ez az egész, a végső cél a Kiteljesedés.

Az avatár feladata, hogy rábeszélje, kényszerítse vagy vonszolja a rugdosó és sikoltozó mágust a megvilágosodás felé. Az erősebb avatárral rendelkező mágusok gyakrabban keverednek bajba, mint a kevesebb misztikus adománnyal rendelkező társaik. Habár kevesen is irigylik tőlük az avatárjuk állandó ösztökélését, ők nagyon is élvezik a felsőbbrendűséget. Az állandó biztatás ugyanis arra készíti a mágusokat, hogy kitűnjenek. Sokkal jobban fel vannak készülve, hogy elviseljék a megpróbáltatásokat és a tesztek, amiket a Keresés megkövetel tőlük, így gyakran könnyebbnek találják a megvilágosodást, és általában hamar bölcsőbbekké is válnak, mint nyugodtabb vérmérsékletű felebarátaik.

Az avatár egy másik sajátossága az, hogy birtokosát felruházza azzal a képességgel, hogy betekintést nyerhet korábbi életeibe. Az avatár az akaratmester halhatatlan része, melynek mélyén ott rejlik az összes előző földi inkarnációjának tapasztalata. Néhány mágus megtanulja, hogy hogyan mérítsen a tudás kútjából, és hogyan hasznosítsa a tanításokat a jelenben.

A régi időkben sok avatár különálló és tapintható lényként jelent meg a mágusok előtt. Bármilyen alakot is öltöttek – angyalét, dzsinnét, istenekét vagy hősökét –, a mágus társalaghatott, összezsáphatott velük, valóságos barátként vagy ellenségként kezelhette őket. Napjainkban nagyon ritka, ha egy avatár anyagi formát ölt. Valójában, a Leszámlolás utójátékaként ez az esemény kétségtelenül szokatlanra vált. Napjainkban az avatár inkább a keskeny középúton halad, és álmok vagy felvillanó ötletek formájában teremt kapcsolatot. A megtestesülések ideje lejárt.

Ahogy a legtöbb dologban, a mágusok abban sem értenek egyet, hogy az avatár miatt képes valaki varázsolni, vagy az egyén veleszületett mágiája az, ami lehetővé teszi az avatár észlelését. Akármilyen is az igazság, az *alvók* többségének *fel kell ébrednie*, hogy képes legyen kiaknázni a mágia benne rejlő erőit.

## ARETÉ

Az Areté a mágus megvilágosodott akaratának mértéke. A felébredett mágia alkalmazásához elengedhetetlen bizonyos mennyiségű Areté. A mágus avatárjának ereje a kozmosz intuitív szinten való megértését szemlélteti. Ez az érzékenység megmutatkozhat lassan, fokozatosan, de hirtelen felismerésekben is. A mágusok gyakran nagy mennyiségű Aretét szereznek az Ébredés során. Azután a fejlődés sokkal nehezebbé válik, és rendszerint összekapcsolódik a Kereséssel. Egy magas Aretével rendelkező akaratmester a kozmosz rejtélyeinek mélyére lát (legyenek azok mágikusak vagy világiak).

## A KILENC SZFÉRA

Hogy vágyait megvalósítsa, a mágusnak többre van szüksége, mint az akaratereje. Elengedhetetlen számára, hogy behatóan ismerje a kozmosz alapjait szolgáló elemeket. Régen a mágiahasználók ősei felosztották ezeket az alkotóelemeket a Tudás Kilenc Szférájára, hogy enyhítsék az agyviszbasztó munkát, mellyel a valóság természetének tanulmányozása jár. A mágusnak könnyebb úgy megértenie a mágia titkait, hogy egyéni nézőpont szerint fókuszálja az egyes Szférák képviselte valóságszeleteket, mint ha egészségtelen tekintene rá. Habár minden Tradíció elfoglalt egy-egy kedvelt Szféra felé, bárki bármelyik Szférát tanulmányozhatja.

Annak ellenére, hogy az egyes Tradíciók merőben különböző módon értelmezik a Szférákat (gyakran teljesen más szimbolikát és elméleteket használnak), az alapelve mindegyiknek ugyanaz marad. Először is, a dolog úgy *fogan meg*, hogy az Eredet ősergiájának absztrakt ideája kialakul a Tudásban, a Szellem megalkotja lényét, ami az Erők, az Élet, és az Anyag Szféráinak segítségével mintázattá szerveződik. Ez a forma aztán a Tér és Idő kölcsönhatásán keresztül *érzékelhető*, mielőtt megadná magát az Entrópiának, hogy az egész folyamat újramezhető legyen.

A Szférák a következők:

- **Anyag:** Ez foglalja magába az anyagi, szervesetlen mintázatok tanát. Anyagmágiával az egyszerű kémiai elemek analízisétől kezdve az alapvető fémek arannyá alakításáig bármi lehetséges.

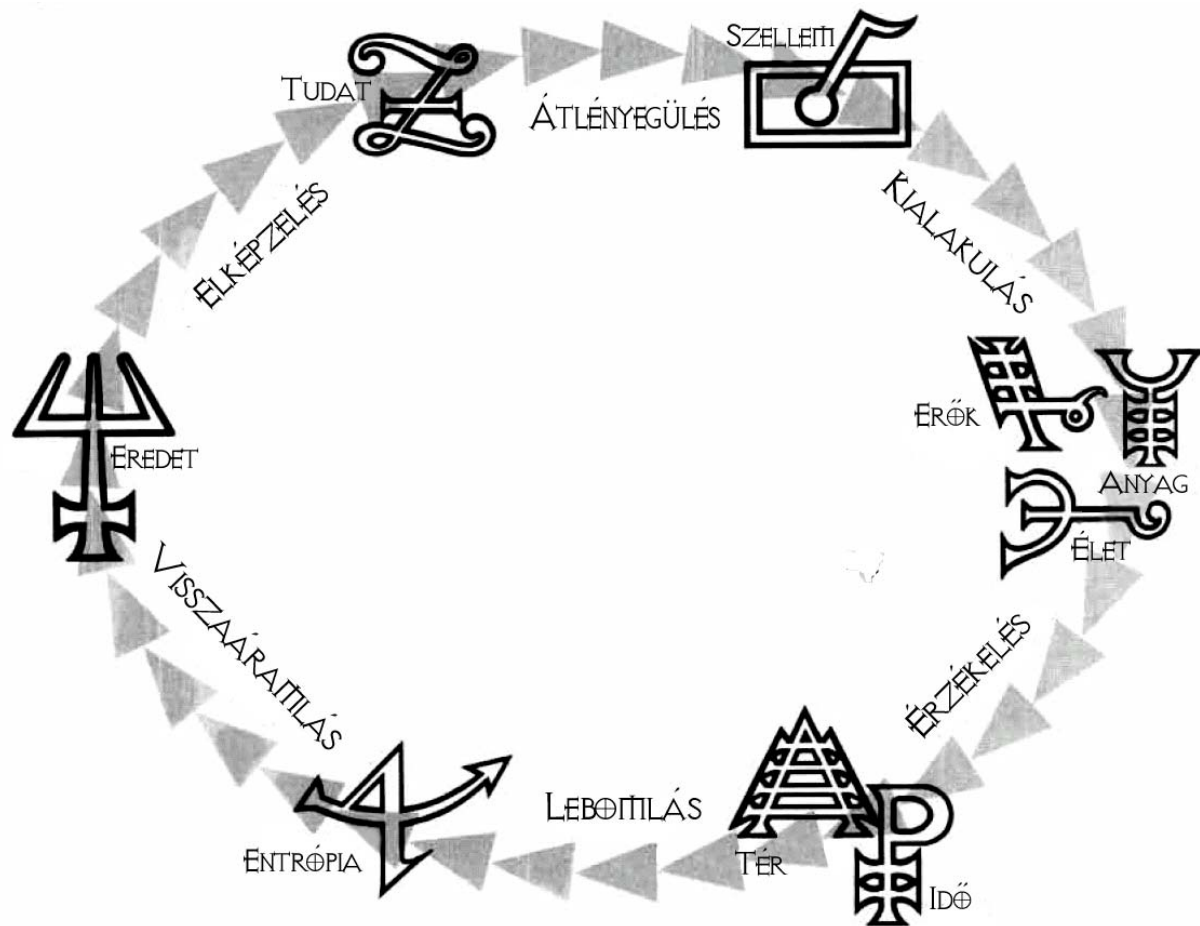
- **Entrópia:** Minden szétesik. A Kerék rendíthetetlenül fordul a pályáján, elpusztítva minden létezőt, helyet adva az új hajtásoknak. Ez a Szféra testesíti meg a szerencsét és pusztítást.

- **Eredet:** A Kvintesszenciának, a felébredett mágia nyers energiájának tana ez. A Szféra gyakorlott mágusai megértik, és befolyásolhatják a teremtést a legalapvetőbb szintjén, megtanulják észlelni, elnyelni és átalakítani ezt a misztikus Ötödik Elemet.

- **Erők:** Ez a Szféra hatalmat biztosít az univerzum alapvető erői fölött. Az elektromágnesesség, tűz, gravitáció, kinetikus energia, és az atomfegyverek mind a hatáskörébe tartoznak.

- **Élet:** Az egyszerű vírustól kezdve a bonyolult emberi testig minden élőlény biológiája ennek a hatáskörébe tartozik. A biológiai





funkciók felgyorsíthatóak, lelassíthatóak vagy akár teljesen újraírhatóak az Életet tanulmányozó mágus akaratától függően.

- **Idő:** Az idő szubjektív. E Szférában jártas mágus manipulálhatja az idő érzékelését és menetét, mind maga, mind más számára.

- **Tér:** A tér minden pontja közös. A Tér fölötti uralom lehetővé teszi a mágus számára, hogy túllépjen a távolságok jelentette korlátokon.

- **Tudat:** E Szféra célja az érzelmek tanulmányozása, talán egyenesen a biológiai agytól való elválasztásuk. Lehetővé teszi a mágus számára, hogy alászálljon tudatalattija mélységeibe és felszabadítsa a benső energiáit.

- **Szellem:** Az Umbra és lakóinak ismeretéhez nélkülözhetetlen ez a Szféra. A mágus, akinek hatalma van fölötte, beszélhet a szellemekkel, és (bár nehézkesen, de) elutazhat távoli világukba.

Ezeket a meglehetősen önkényes valóságfelosztást nem mindenki fogadja el. (Néhány tradíciós mágus azt feltételezi, hogy ezeket eredetileg az Értelem Szövetsége találta ki.) Ettől függetlenül a kilenc Szféra hasznos modell maradt, amin keresztül a mágusok a Művészetük alkotóelemeiről tárgyalhatnak.

## EGY TIZEDIK SZFÉRA?

Néhányan azt állítják, hogy létezik egy tizedik, felfedezetlen Szféra a fentebb említett kilencen kívül. Úgy hiszik, hogy ez a hiányzó láncszem egyesíti a többi kilencet és megvilágítja majd a helyes utat a Kiteljesedéshez. Annak ellenére, hogy a legtöbb mágus elveti ezt az elméletet, minden Tradíciónak megvan a saját „kedvenc Szférája”, ami gyakran vet gátat a Tradíciók együttműködésének a valóság szóban forgó területén. Még a Technokráciának is megvan a maga egyesített mezőelmélete.

A feltevés, ami zavar egynéhány mágust az, hogy a Szférák végső egyesítése sztázishoz vagy entrópiához vezet. Ezek az akaratmesterek úgy érzik, hogy ha figyelmen kívül hagyják ezt a lehetőséget, az az ostromlott Tradíciók végét jelentheti.

## AZ ÖSVÉNYEK

Eltérően a rendkívül rugalmas, Paradoxont kísértő Szféráktól, amivel a felébredett mágusok táplálják mágiájukat, a bűbajosok kiszámítható, ám valóság-barát Ösvényeken járnak. Az Ösvény nagyon alkalmas név a Művészetükre, mivel mindegyik nagyon pontosan követhető szabályokra épül és képes nyomtalanul átkigyózni a valóságon, érintetlenül hagyva azt. Mivel hiányzik belőlük a felébredett mágia a nyers ereje, a *visszacsapástól* való félelem nélkül varázsolhatnak, amíg óvatosak. A statikus valóság korlátain belül ügyesen elkerülik a Paradoxon radarját. Habár az Ösvények mágiájának kifejtésére e könyv hasábjain már nincs lehetőség, az érdeklődő játékosoknak a **Sorcerers (Bűbajosok)** kiegészítő nyújt részletes leírást.

## TECHNŌTIÁGIA

Egyetlen önmagára valamit adó technokrata sem degradálja le munkáját annyira, hogy „mágiának” tekintse azt, habár lényegében a kettő ugyanaz. Egy *felvilágosult tudós* számára minden, amit tesz, csak a kézenfekvő problémák megoldása a korszerű tudományos alapelvek alkalmazásával. Módszeresen kikutatja és bebizonyítja mindegyik alapvetet, majd tudományos folyóiratokon és a tömegkommunikációs eszközökön keresztül elterjeszti a *felvilágosult és felvilágosulatlan* hallgatóság között. Ezzel a módszerrel az ilyen „áttörések” beszívárognak az emberiség kollektív tudatalattijába, így a statikus valóság számára

véletlenné alakul át. A tudományos módszerekben elért eredményeket hátráttartja a Tradíciók babonás, népszerűséget hajhászó alkalmazása, s ez akadályozza a technokratákat.

A gépek hívei hatásait eljárásoknak nevezik. Néhány külön ürmérnök vagy örökítő „bűbájként” vagy „pszionikaként” utal rájuk, de a legtöbb technokrata már hozzászólt e két Konvenció ügynökeinél tapasztalt furcsa szokásokhoz. A jelentéstan dacára fontos megjegyezni, hogy a technokrata alkalmazottak ugyanúgy át tudják formálni a valóságot, mint a többi mágus, ám kizárólag a fejlett tudomány segítségével. Egyetlen ügynök sem képes csak úgy, pusztán homlokát ráncolva, akarásával előidézni valamit. Számukra egyedül a tudományos alapelvek paradigma szerinti alkalmazásával lehetséges mindez.

Minden technomágia apparátusok megfontolt használatán keresztül valósul meg. A legújabb csúcstechnikai szerkezetűk, a kibernetika, drogok, genetikai képességfejlesztés és komoly kiképzés segíti elő a sok eljárást. Erőteljes hatások előidézésére képesek a *készülékek* (a technokraták megfelelői a *talizmánra*), bár még nem megvalósíthatók a statikus valóságban. A Csodáktól eltérően, a készülékeket a felébredett ügynökök mellett azok a *felvilágosulatlan* technikusok is használhatják, akik részesültek a megfelelő fejlett tudományos felkészítésben. Az ilyen készülékek gyakran meghibásodhatnak a *felvilágosulatlanok* kezében, de alkalmazásuk még mindig roppant nagy előny a Tradíciókkal szemben.

## A TECHNOKRÁCIA SZFÉRÁI

Hasonlatosan az ellenséges Tradíciókhoz, a „mágiát” kilenc befolyási szférára osztják (amit nem írnak nagybetűvel a technokrata zsargonban). Ezeket az elemeket manipulálva, a Technokrácia ugyanolyan eredményeket érhet el, mint a Tradíció.

Épp elég, hogy a Konvenciók végezték el először ezt a felosztást. A Technokráciának a kilenc szféra mindegyike egy természetes törvényt képvisel, nem pedig a valóság aspektusainak valamilyen ezoterikus osztályozása. Mindkét oldal érvei ellenére nagyon kevés alapvető különbség van a Tradíció Szférái és a Konvenció befolyási területei között. A közös hatást előidéző rítus és eljárás elgondolása hasonló – vagy még inkább: azonos – elemekből áll. Az egyetlen különbség abban rejlik, ahogy a két akaratmester felkészül és a paradigmájához igazítja a módszerét.

Az egyetlen kivétel a szabály alól a Szellem Szféra, amit a Konvenciók berkeiben „Dimenziótudományként” ismernek. Ez a technokraták szemszögéből nagyon veszélyes, mert az ügynökök többsége fel sem fogja. (Az X Iteráció tudósai voltaképpen kifejezetten megtiltják használatát.) Egyedül az Ürmérnökök használják állandó bázisként a Dimenziótudományt, és árgus szemekkel figyelik őket az Új Világrend, ami kíméletlenül lecsap a magatartásbeli változások legapróbb jelére.

A Konvenciók elítélik a vulgáris hatást használó ügynököket. Csak szélsőséges helyzetben vagy teljesen elszigetelt környezetben használhatnak ilyen technikákat. Ha még azelőtt lebbentik le a fátylat az új technológiákról, hogy a tömeg felkészülne a fogadásukra, akkor kockáztatják a Paradoxont vagy a mundán felfedezést – mindkettő elfogadhatatlan a Technokrata Unió számára. Hasonlóképpen, készülékeket sem használhatnak ott, ahol *alvó* tanúkkal futhatnak össze. Azokat az ügynököket, akik ragaszkodnak ehhez a magatartáshoz, bírsággal, felszerelés-megvonással, letartóztatással... vagy átneveléssel büntethetik.

## TECHNOSZÖKEVÉNYEK

Nem a Technokrácia az egyetlen, amely technomágiát alkalmaz. Az Éter Fiai és a Virtuális Adeptusok csoportjai korábban a Technokrata Konvenciók közé tartoztak. Mindkettő olyan eljárásokat használ, amik majdnem azonosak azokkal, amiket volt társaik használtak a Technokrácia soraiban: hightech eszközökben bővelkedő, tudományos elvekre és szigorú kutatómunkára épülő módszereket. Nyilvánvalóan könnyebb egy csoportot kivenni az Unióból, mint az Uniót kivenni a csoportból.

Fontos különbség az a *felvilágosult* tudós és tradíciós ellenfele között, hogy az előbbi egyáltalán nincs tudatában, hogy mágiát használ. Számára tudomány az, amit tesz, egyszerű és valódi. Ha valaki megpróbálná elmagyarázni egy technokratának, hogy amit tesz, az technomancia, rögvést felháborodna az elképzelés abszurditásán. Nem azért tanult keményen és sokáig, hogy a munkáját valamiféle babonás hókuszpókusszá alacsonyítsák le. A mágia valódi eszméje teljesen idegen a paradigmájától. Az, hogy az Éter Fiai és a Virtuális Adeptusok elfogadják ezeket az esztelen elméleteket, szemlélteti, hogy milyen messze is esett az alma a fájától. Képtelenek voltak logikusan bebizonyítani áltudományos üres fecsegésüket, így elkezdtek „mágiának” hívni. Milyen szánalmas...

# A MÁGIA METAfizikája



A világon mindenhol passzív, tudományos valóságképet nevelnek bele a gyerekekbe. A természet törvényeire tanítják őket, hogy megértsék a világot maguk körül. Szépen elmagyarázzák nekik, hogy bár ők is részesei a valóságnak, nem befolyásolhatják annak természeti törvényeit – a gyerekeket pedig ez hajlamos éppúgy elkedvetleníteni, mint a mágusokat. Elvégre az ő világukban a valóság „igazságai” pillanatról pillanatra változnak, éppoly gyorsan, mint az arról alkotott elképzeléseik. Zöld műanyagkatonák seregeinek parancsolnak, áthatolhatatlan erődöket építenek fényes

Legókokcákból, és egy pár új cipővel páratlan tempóval képesek futni.

A gyerekek ösztönösen tudnak valamit, amit szüleik és tanáraik már elfelejtettek – hogy az akaratukkal valóban hatást gyakorolhatnak a valóságra, még akkor is, ha az nagyrészt játékfigurákból és képregényekből áll. Sajnos azonban ezt a hajlamot hamar kinevelik és kimagyarázzák belőlük, számúzik az alkalmi vágyálmok porondjára. A mágusok azonban visszatérnek ezekhez a gyermekkori elképzelésekhez. A *felébredettek* számára a valóság teljes mértékben szubjektív; nem az őket körülvevő világ passzív megértéséből alakítják ki önnön tudatosságukat és hitüket, hanem pont fordítva – ők tudják, hogy a hit és a tudatos vágyak formálják a valóságot. Ebből pedig az következik, hogy az emberiség sokkal aktívabb szerepet játszik a mindenségben, mint amennyire az *alvók* doktrínái hinni engednek. Az emberek, mint gondolkodó egyének, az okok, a valóság pedig a mi okozatunk.

## STATIKUS VALÓSÁG

Ébredésüket – és az ezzel együtt járó valóságformáló hatalmuk felismerését – követően számos mágustanonc teszi fel a kérdést mesterének (már persze azok közül, akiknek egyáltalán van mentoruk), hogy ha a valóság lehetőségei végtelenek és korlátlanok, akkor például miért nem tudják lerántani a Holdat az égről? Miért nem forralhatják el az óceánokat? Mi tartja vissza őket attól, hogy üveggé változtassák a Föld légkörét?

Az ilyen kérdésekre adandó válasz magában a valóság természetében rejlik; a statikus valóság ugyanis nem más, mint az emberiség kollektív hitének alkotása. Egyes mágustanoncok ezt félreértve arra a következtetésre jutnak, hogy minden *alvó* folyamatosan és tudatosan vetíti ki maga köré a saját személyes valóságát – aztán pedig elcsodálkoznak azon, hogy a világ mégsem egymást átfedő és állandóan az érvényesülését tusakodó valóságok kaotikus masszája. Mire a mentoraik elmagyarázzák nekik, hogy itt nem annyira az ellentétes valóságok zagyalékáról van szó, hanem sokkal inkább egy közös hallucinációról, amit az emberiség túlnyomó többsége formál közmegegyezéses módon. Ezért tehát gyakran hivatkoznak a létezésre úgy is, mint a konszenzuális valóságra.

Egy adott helyen, egy időben egyszerre csak egy valóság létezhet. A statikus valóságot *alvók* miriádjai tartják fenn, bensőjükben hordozva szunnyadó avatárjukat, ami ösztönösen az állandóság megőrzésén munkálkodik. Az ilyen fókuszálatlan hitnek egyénileg ugyan nincs igazi kihatása a valóság természetére, azonban az *alvók* tömegeinek egységes

meggyőződése monumentális erővel stabilizálja a valóságot. Amikor tehát egy mágus megpróbál előidézni egy mágikus hatást, az emberiség egészének kollektív tudattalanján kell felülkerekednie – ez pedig még a leghatalmasabb mágusok számára is embert próbáló feladat.

## LEGENDÁS TEHETLENSÉG ÉS KÖZTITŐLÓGIAI ÁLLANDÓK

További két nagy erő járul még hozzá a statikus valóság ellenállásához. Mindkettő fenyegeti a mágus varázserejét, sok esetben pedig teljesen el is lehetetleníthetik a hatalmasabb varázslatainak létrejöttét. A valóság eme védműveit a legkülönbözőbb jelzőkkel illetik a mágustársadalomban, de legtöbbször *legendás tehetetlenségként* és *kozmológiai állandókként* ismerik őket.

Vannak dolgok, amik már olyan régóta működnek változatlanul a maguk módján, hogy mind a történelem súlya, mind pedig az ezalatt felgyülemlett hatalmas mennyiségű hit támogatja őket, igazolva és megszilárdítva létüket. A történelmi tehetetlenség ellehetetlenít minden hozzá tartozó tényező megváltoztatására irányuló kísérletet. Ha például egy mágus megpróbálná eltörölni a levegőnél nehezebb járművek repülési képességét, a kísérlete menthetetlenül kudarcha fulladna, mivel ez már azóta része az *Alvók* hitrendszerének, amióta a Wright fivérek megtették első repülőútjukat. A repülőgépek általánosan elterjedt használata és maga a pusztá elgondolásuk is eleve hatalmas akadályt képez az ilyen próbálkozások előtt. A Technokrácia szakavatott módon fordítja saját előnyére ezt a jelenséget: átírja a történelmet, ezáltal hitelesítve nyilvánvalóan téves dolgokat is – és így igazán téve azokat.

A kozmológiai állandók ellenben olyan tényezők, amelyek mindig is igazak voltak, és semmiképp nem változtathatók meg. Még a leghatalmasabb mágus, a legnagyobb Kvintesszencia-befektetéssel sem képes újraírni a valóság alapjait vagy megváltoztatni a mindenség gravitációs állandóját. Éppen ezért nem ajánlatos, például, belekontárkodni a Metafizikai Háromságba vagy Káin átkába. A világegyetem bizonyos alapelvei látszólag örök érvényűek, bár senki sem lehet igazán biztos benne, hogy miért is van ez így. Úgy tűnik, ezek már a világ teremtése óta így működnek, és ekképpen a valóság megváltoztathatatlan alapkőveiként szolgálnak. (Hogy valójában mi számít állandónak és mi nem, az az egyes Mesélők igényeitől függ.)

Egyes mágusok, különösen a Művészet hatalmas mesterei, hajlamosak ráunni az *alvók* hitvilágának korlátaira. Ezért aztán némelyikük – időt és fáradságot nem kímélve – létrehozza a maga saját Tartományát a Horizonton túl; e saját kis birodalmaikban az övéké az egyedüli konszenzus, és mindnek megvannak a maga saját kozmológiai állandói. Óriási hatalmuk ellenére ezek a mágusok elvesztették a Kiteljesedésért vívott harcot, mert hátat fordítottak az igaz valóságnak, cserébe egy hamisért, ami saját önző vágyaikat tükrözi.

A legtöbb akaratmester (tradíciósook és technokraták egyaránt) ezért úgy próbálja megkerülni ezt az akadályt, hogy igyekszik kiszivárogtatni az elképzeléseit a kultúra fő áramlataiba, azzal a gyakorlati céllal, hogy minél többekkel fogadtassák el a paradigmájuk alapelveit, megkönnyítve saját mágikus módszereik alkalmazhatóságát.

A Technokrata Rendek figyelemreméltó sikereket értek el ezzel a stratégiával; az elmúlt 150 év alatt a média, a propaganda és a pszichológia összehozásával nemcsak arról győzték meg a Tömeget, hogy a technikán alapuló paradigmájuk hatékony, hanem arról is, hogy a tudományos fejlődés az emberiség fejlődésével egyenértékű. Ez pedig egy viszonylag újkeletű jelenség; egy évszázaddal ezelőtt a technológiai eszközök még rendszeresen meghibásodtak, Paradoxonnal árasztva el felvilágosult alkotóikat azok (vagyis az Éter Fiainak elődei és a többi hasonló eszmeiségű Konvenciók) legelszántabb erőfeszítései ellenére is. Idővel azonban az emberek egyre inkább hinni kezdtek a tudomány lehetőségeiben, így egyre több minden valósulhatott meg a statikus valóság keretein belül is „a modern tudomány csodáiból”, később pedig már az alvók is ugyanúgy képessé váltak a különféle tudományos eszközök használatára, akárcsak azok felébredett alkotói. A tudományos paradigma fokozatosan vált uralkodóvá, de annál hatékonyabb lett – és mind a mai napig az is maradt.

## A METAFIZIKAI HÁRÓTSÁG

Az alvók csupán egy csekély töredékét képesek felfogni a valóság egészének – ami a maga teljességében egyszerűen túl sok az emberi elme számára. felébredett pszichéjük segítségével a mágusok már jóval többet érthetnek meg belőle, de még ők is kénytelenek kategorizálni és rendszerezni azt a kezelhetőség és könnyebb tanulmányozás érdekében. E felosztás három

legalapvetőbb eleme a Dinamizmus, a Sztázis és az Entrópia. Ez a három erő alkotja azt a metafizikai modellt, amit ezoterikusabb körökben a mágia Metafizikai Háromságaként emlegetnek.

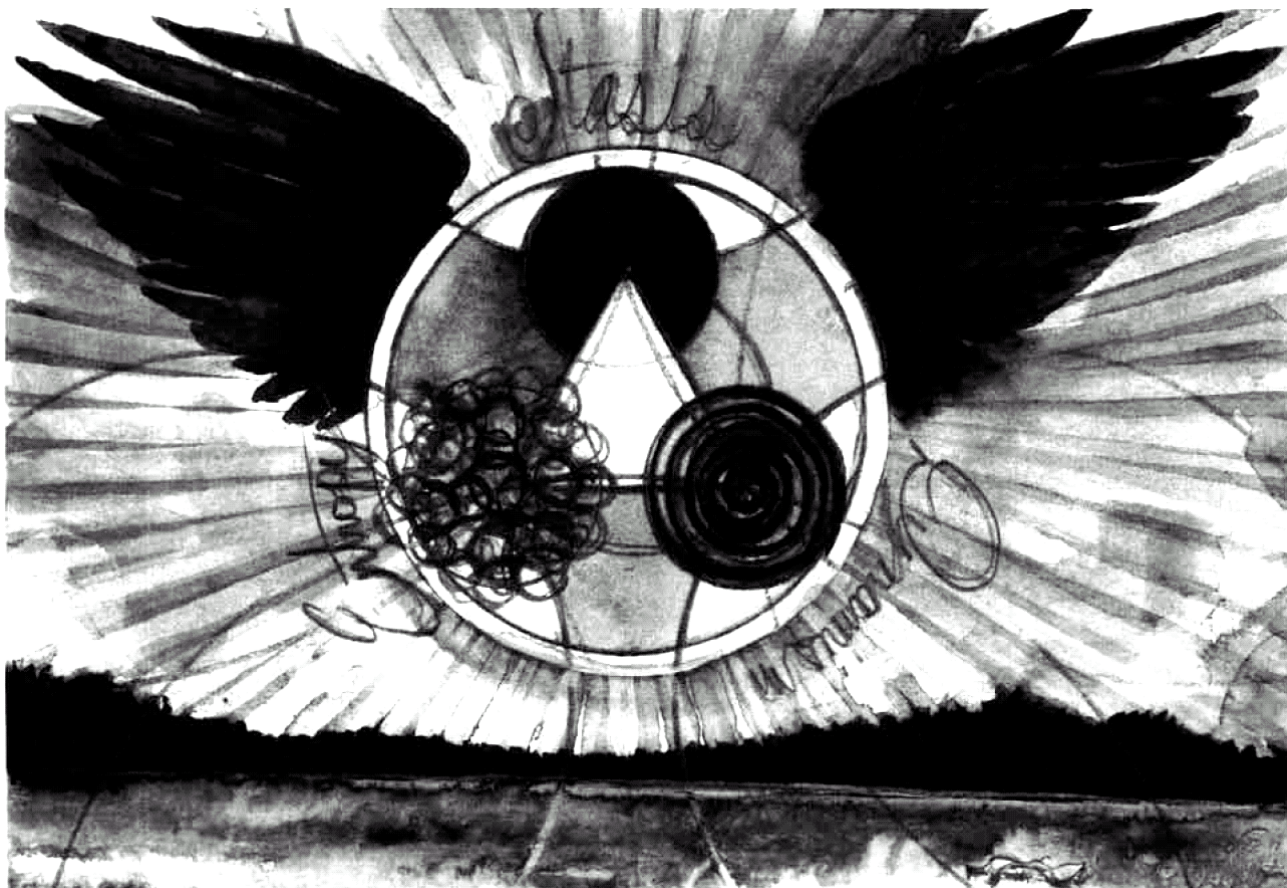
### DINAMIZTIUS

A Metafizikai Háromságon belül a Dinamizmus jelképezi a teremtést, növekedést és változást. Megtestesíti haladást és a természet törvényeit. Azok, akik ezt nem értik meg, úgy tekintenek rá, mint a legzabolátlanabb változás erejére, a káosz forrongó viharára. Ez azonban így nem igaz; bár a Dinamizmus valóban a változás aktív ereje, mégsem teljesen kezelhetetlen. Sok tradíciós mágus abban a tévhitben él, hogy a Technokrácia ellenzi a változást; az ilyen félreértések miatt nevezik a technokrata ügynököket sokan csak „statikus mágusoknak”. Pedig a Technokrata Unió bármely tagja felvilágosíthat arról, hogy a Technokrácia nagyon is pártolja az *ellenőrzött* változást. Okkal nevezik tehát a gyors technikai fejlődés időszakait „forradalmaknak”.

A Dinamizmus ereje nélkül az univerzum hanyatlásnak indulna és megsemmisülne, mivel a változás és az alkalmazkodás az élet alapelemei. Az ilyen változás talán ijesztő, mi több, félelmetes is lehet, mégis folytatódnia kell ahhoz, hogy az univerzum – és annak minden része – fennmaradjon és fejlődhessen. A változás iránti vágyat pedig senki nem testesíti meg jobban a felébredett mágusoknál, akik a pusztá akaratuk erejével változtatják meg a világot maguk körül. Minden egyes alkalommal, amikor így tesznek – akár feltűnően, akár észrevétlenül –, a valóság egészére hatnak, miáltal jobban elősegítik a változást, mint hinnék.

### SZTÁZIS

A Sztázis az összetartó erő, egy afféle univerzális ragasztó. Az általa biztosított stabilitás nélkül a mindenség az ütköző és



egymást átfedő valóságok szüntelenül kavargó tengere lenne. Ilyen körülmények között még az öntudat fogalma sem alakulhatna ki. Természetesen nem szabad átesnünk a ló másik oldalára, mivel túl sok Sztázissal megdermesztenénk a valóságot, ami így egyre ellenállóbbá válna a változással szemben. A régi időkben a Sztázis csekélyebb hatalommal bírt a valóság felett, és a mágusok viszonylag könnyen érvényesíthették akarataik erejét – ám ma már koránt sincs ez így.

Minél szorosabbra fonódik a marka a Teremtés körül, az annál szilárdabb és természetlenebb lesz. Paradox módon számos alvó véli úgy, hogy a Sztázis a „haladás” egy formája, ami nagyobb szabadságot ad nekik és kiszélesíti a lehetőségeik skáláját – ez a feltevés azonban nyilvánvalóan téves. A modern élet minden egyes újabb „kényelmével” a Sztázis egyre nagyobb hatalmat nyer az emberiség felett, megfosztva őket a velük született kreativitásuktól.

## ENTRÓPIA

Az Entrópia a létezés alfája és ómegája, az az állapot, amiből minden keletkezik, és ahova idővel minden vissza is tér, de csak azért, hogy újra feltámadhasson. Ekképpen a dinamizmus és a sztázis ellentétes elemei közti egyensúlyozó erő, amely gondoskodik a születés, halál s újjászületés ciklusának fenntartásáról. Határain belül egyensúlyi állapotba kerül a Háromság másik két pillére, amelyben mindkettő feloldódik, elmerül a feledés óceánjában, ami maga a végtelen Entrópia. Azonban, mint arra rámutattak az euthanatoszok, ez a feledés nem is annyira a vég, mint inkább egy új kezdet. Az Entrópia megválna mindattól, amit elnyelt, hogy a ciklus újakezdődhessen.

Az Entrópiát láthatólag két fő kulturális nézőpontból közelítik meg. A nyugatiak pusztító erőként rettegik, ami halált hoz és pusztulást. Ők szeretik különválasztani a valóság részleteit. Például az autót vezető embert egy teljesen különálló entitásnak tekintik, aminek semmi köze a járművéhez. Azonban az animista kultúrákban és valamennyi laboratóriumban világszerte elmosódik az ember és a gép közti választóvonal. A keletiek azonban – akárcsak a törzsi sámánok és a kvantumfizikusok világszerte – egyetértenek abban, hogy nincs különbség az autó és az ember anyagát alkotó energia között. Csupán egy csekélyke örvények a téridő határtalan tengerében.

Azonban mindkét felfogás veszedelmessé válik, ha eltúlozzák a logikájukat. Az első esetben fennáll a veszélye annak, hogy a Dinamizmus statikus mátrixszá válik, a másodikban pedig annak, hogy a határok elmosódása az Entrópia eluralkodásához és a teljes káoszhoz vezet.

Entrópia hiányában a használhatóságukat meghaladott tárgyak a végtelenségig léteznének. Átala viszont visszatérnek a ciklusba, hogy megújulhassanak. A Tradíciók berkeiben azonban egyre több mágus véli úgy, hogy az Entrópia túlnő a számára rendeltetett határokon, és hogy olyasmiket is magával ragadhat, amik még nem készek a ciklus újakezdésére. Hogy aggodalmuk helyesnek bizonyul-e, az még kérdéses, viszont tény, hogy az euthanatoszok ezzel ellentétes meggyőződését se sokan pártolják.

## KVINTESSZENCIA

Szó szerinti fordításban úgy festene: az „ötödik elem”. Ez minden mágia alapvető lényege. Minden energia, anyag, szellem és élet – vagyis voltaképp a mindenség egésze – ebből épül fel, ez az univerzum szerveződésének legvégső eleme. Ez az ősergia se nem anyag, se nem a hagyományos fogalmaink szerinti energia,

soha nem ragadható meg ténylegesen, és oszthatatlan lényeket képez.

Minden mágus egyetért ugyan abban, hogy a valóság egészét Kvintesszencia alkotja, de azt ennek ellenére sem tudják még részleges bizonyossággal meghatározni, hogy tulajdonképpen mi is az. A legtöbben a nyers lehetőségek örökké kavargó óceánjaként fogják fel, ami minden dolog forrása és végállomása. Ezt az alapvető „bioenergiát” az erős érzelmek hajlamosak magukhoz vonzani és elszínezni. A mágusok hamar megértették, hogy saját avatárjaik a Kvintesszencia természetes csatornái, és mint ilyenek, az ősergia elérésének leghatékonyabb eszközei.

Az újonnan keletkező dolgok Kvintesszenciát vonnak magukhoz a végtelenből. Hasonlóképp, amikor valami régi dolog megsemmisül, a Kvintesszenciája visszatér a végtelenbe, ahol aztán újra felhasználhatóvá válik. Az euthanatoszok hitrendszerének magját ez a Nagy Ciklus képezi. Néhány halálmágus (és nefandus) úgy véli, hogy ha a valóság valaha is elérhetné a tiszta entrópia állapotát, akkor megszabadulhatna az emberiség által ráerőltetett mesterséges keretektől, és felfedhetné a nyers Kvintesszencia igazi dicsőségét. Az ilyesfajta vélemények hangoztatása azonban valahogy nem teszi őket túl népszerűvé a saját Tradíciójukon kívül.

## TASS

A Tass a Kvintesszencia konkrét, fizikális megnyilvánulása. E tiszta ősergiából álló darabkák gyakorta láthatják el energiával a mágusok vállalkozásait. Azonban, mint azt már említettük, a Kvintesszencia oszthatatlan. Ez viszont felveti azt a kérdést, hogy akkor mégis hogyan zárható anyagi formába? A Tradíciók mesterei valaha órákat töltöttek kevésbé tapasztalt társaik figyelmének középpontjában, dagályos szónoklatokkal népszerűsítve saját filozófiájukat a rejtélyt illetően. Mivel azonban a mesterek bölcsessége a közelmúlt eseményei következtében elérhetetlenné vált az ifjú mágusok számára, most meg kell tegye egy egyszerű illusztráció. Ha már megszoktuk a nyers Kvintesszencia határtalan óceánjának gondolatát, akkor innen nem nehéz továbblépni ahhoz az elképzeléshez, hogy a Tass csupán ideiglenesen megdermedt Kvintesszencia, ami e hatalmas tenger felszínén lebeg. Idővel aztán a Tass újra „megolvad” és visszaáramlik a Kvintesszencia végtelen óceánjába, ahonnan keletkezett. Addig azonban a mágusok felhasználhatják mágiájuk megerősítésére és misztikus talizmánjaik feltöltésére.

A mágikus teremtmények – vérfarkasok, tündérek és hasonlók – testét is Tass járja át, ami ki is nyerhető belőlük. Ezek a lények természetesen a legkevésbé sem örülnek ennek. Számos mágus fizette már meg a végső árat azért, hogy ezt másképp gondolta.

A Tass bizonyos *gócknál* is összegyűlik, ahol az energiák fizikális dolgokban, tárgyakban jelennek meg. A Tass néha befolyásolja a forma, amiben kialakul – ellentétben a tiszta Kvintesszenciával, amiből származik. Egy szent forrás vizében tárolt Kvintesszencia talán gyógyhatású lehet, míg egy tündérgör gombáiból származó a legkiszámíthatatlanabb mellékhatásokkal tarkíthatja a varázslatot, amelyhez felhasználják. Nem árt, ha a mágus használat előtt tisztázza a Tass Rezonanciáját – nehogy esetleg szándékával ellentétes erőket mozgasson meg.

A Tass minden szempontból egy véges erőforrás. Ha a mágus felhasználja egy hely vagy egy tárgy Tass-szát, akkor az el is tűnik, visszatérve a Kvintesszencia óceánjába, ahonnan eleve érkezett is. A Tass-szal működtetett varázstárgyak hatástalanokká válnak, amíg újra nem töltik őket egy gócnál egy újabb adag Tass-szal.

# A SZŐTTES

A Szóttés a mágusok metaforikus modellje a valóság természetének illusztrálására, ugyanis a szerkezete felfogható fizikális, szellemi és intellektuális elemek bonyolult szövvényeként. Minden létezőnek megvan a maga egyéni, a Kvintesszencia szálaiból energiává, anyaggá és életté szőtt *mintázata*. Ezek a sajátos mintázatok mind csupán a Szóttés nagyobb egészének részei. Állandóan kapcsolatban állnak egymással, megteremtve mindazt, amit valóságosnak érzékelünk.

Bár csak nagyon kevés mágus képes az egyéni mintázatok érzékelésére, a kölcsönhatásaikat mindegyikük láthatja. Például, minden egyes aláhulló esőcsepp a víz és a gravitáció mintázatainak kölcsönhatását testesíti meg. A valóság alapja maga a mágia, ami a Kvintesszencia összefonódó szálaiként jelenik meg. Bármit is mondjanak a tudósok molekuláris kötésekről és a szent emberek az isteniről, a Kvintesszencia nem más, mint a Szóttést átító életenergia. Ennek hiányában a szálak szétbomlanának. A legtöbb mágus egyetért abban, hogy a Szóttés a mintázat-energiák három jól elkülöníthető fajtájának (test, szellem, tudat) egyesülése.

## TEST

Az anyagi világ a test világa, az *alvók* és *felébredettek* közösen megélt tapasztalatainak birodalma. A tradíciós mágusok az anyagi tartományt és az azt közvetlen közélről körülvevő lehetőfinom szellemanyagot együttesen Tellúriának nevezik (lásd az Első fejezetet). Az akaratmesterek többsége azt állítja, hogy azok a nyers Kvintesszencia „szálak”, amik a szellemi világokat alkotják, egyszerű, könnyen megérthető mintázatokká futnak össze, és válnak a fizikális Tartományok (amelyekből igen sok létezik, nem csupán az az egy, amit az alvók tapasztalnak meg) építőköveivé. Valamennyi anyagi Tartomány és a Közel-Umbra őket körülvevő Tartományai alkotják együttesen a Tellúriát.

## SZELLEMI

A Szellem valószínűsíthetően a mágikus valóság legalapvetőbb komponense. Ahol csak „szálakra” bomlik a nyers Kvintesszencia, nyomban szellemivé válik. A valóság ezen alapja túlságosan is megfoghatatlan ahhoz, hogy az alvók érzékeljék és felfoghassák – legalábbis tudatosan. A Szellem Szférájában járatosak a valóságnak ezt a szintjét Umbrának, vagyis Árnyéknak nevezik. Mivel a halandó ember számára ez jelenti a megtapasztalható valóság legmagasabb szintjét, az akaratmesterek feltételezik, hogy mint ilyen, az általunk elérhető „legigazabb” világ is egyben. Véleményük szerint az anyagi világ csupán egy tökéletlen visszatükröződése a szelleminek.

## TUDAT

A Szóttés nagyobb egészét alkotó három elem közül a tudatét értik a legkevésbé. Egyes mágusok szerint a tudatosság nem is mérhető, legfeljebb a nyers Kvintesszencia egyfajta megnyilvánulása. Mások úgy vélik, hogy a tudatosság a Szóttés létrejötté adott válaszként alakult ki. Ugyanakkor ez a Szóttés nem létezhetne tudatos elmék nélkül. E látszólagos Paradoxon rejtélye felér akármelyik zen koannal.

## HIT...

Minden mágia alapja a hit. Elvi szinten a legtöbb mágus tisztában van vele, hogy hamisak mindazok a korlátok, amelyeket a testnek, a szellemnek és a tudatnak tulajdonítanak.

Kizárólag azért léteznek, mert hisznek a létezésükben, így a mágusok lényegében maguk jelölik ki a saját korlátaikat. Volt idő, amikor a statikus valóságban a „hangfal” áttörhetetlen akadálynak számított, ami meggátolja a repülőgépeket a hangsebesség elérésében. Aztán 1947. október 14.-én Chuck Yeager pilóta mégis áttörte azt egy Bell X-1 sugárhajtású repülőgéppel. Ettől kezdve már mások is sikerrel jártak, elérték, sőt meghaladták az általa elért eredményt. 1953. december 12.-én még ő maga is beállított egy második rekordot a hangsebességének két és félszeresével. Manapság pedig már rutinosan repülnek többszörös hangsebességgel a kereskedelmi repülőgépek is. Chuck Yeager hite és tehetsége felülkerekedett a statikus valóság egyik elvén, és ezáltal megváltoztatta a világot.

Az akaratmesterek tisztában vannak vele, hogy az emberek hite számos módon visszahat rájuk; a hisztériás vakság és a pszichoszomatikus betegségek jó példái ennek. A hit hatalma azonban ennél is sokkal, de sokkal mélyebbre nyúlik. Gyakran *valósággá válik* az, amiben hiszünk. Egy igaz hívó nemigen fogja megkérdőjelezni hite igazságát.

Az *alvók* többsége mélyen gyökerező hiedelmekhez ragaszkodik, amelyek biztonságérzetet nyújtanak számukra az ismeretlennel szemben. Sokszor kártékony eszmék is megbecsültté válnak, mert hátrányaik ellenére mégis ismerősek. Ha elegen hisznek valamiben, akkor az részévé válik a statikus valóság kialakult paradigmájának.

A konszenzuális valóság minden emberi lényt áthat, *felébredettet* és *alvót* egyaránt. A statikus valóságot a hit alakítja, azonban az is formálja a hitet. Minden és mindenki része ennek az öröki körnek, minden hatással van mindenre, és így végső soron önmagára is. A mágusok azonban képesek felülemelkedni a statikus valóság paradigmáján, vagy akár meg is törhetik azt.

Az ellenkezőjét bizonyítani igyekvő régi viták ellenére a legtöbb mágus egyetért abban, hogy egy személy meggyőződése nem csupán az ő személyes paradigmáját alakítja, hanem a Szóttés és a konszenzuális valóság egészét is.

## ...ÉS PARADIGMA

A paradigma nem egyszerűen csak egy stílus, hanem a mágus hiedelmeinek meghatározott esszenciája, amire egyesek úgy hivatkoznak, mint arra a nyelvre, amelyiken a mágus kifejezi a Művészetét. Bármelyik mágusnak valójában három dologra van szüksége a varázsláshoz: akaratra, hogy a valóságban is kifejezésre juttassa a elképzeléseit, az ezekhez szükséges Szférák terén szerzett ismeretekre és a paradigmára, amelyen keresztül képes fókuszálni és valóra váltani vágyait.

Bármely mágikus hatás csak az azt előidézni kívánó mágus paradigmája szerint jöhet létre. Egy verbéna nem akarhatja csak úgy balszerencsével sújtani az ellenfelét – kizárólag paradigmájának megfelelő módon teheti meg. Például végrehajthat egy véráldozatot és megidézheti Hekaté istennőt, hogy megátkozza az ellenfelét. Mivel rendelkezik az ehhez szükséges ismeretekkel az Entrópia terén és mivel ez a varázslási mód megfelel a paradigmájának, az átka jó eséllyel megfog. Ugyanez a verbéna azonban nem változthat kertitörpévé egy tomboló vérfarkast, mert egy ilyen abszurd elképzelés Szféráktól függetlenül teljesen kívül esik a paradigmáján.

A mágusok közti együttműködés előmozdításának egyik fő akadálya mindig is az volt, hogy meglehetősen nehéz a mágikus fogalmakat egymással ellentétes paradigmák között tolmácsolni. Volt idő, amikor tradíciós mágusok azt javasolták, hogy be kéne vezetni egy mesterséges paradigmát, ami magában foglalja minden Tradíció nézeteit, de ezt az elképzelést mindig dühkitörések és gúnykacajok együttese fogadta. Mivel minden



egyed magus paradigmája igen szorosan kötődik a maga egyéni hiedelmeihez, kevés az esélye annak, hogy egy ilyen „misztikus eszperantó” valaha is népszerűbbé válhatna, mint a nyelvészeti megfelelője.

## TALIZMÁNOK, KÉSZÜLÉKEK, FÉTISEK, FAMULUSOK ÉS A MÁGUS HŰSÉGES TÁRSAI

A talizmánok élettelen tárgyak, amelyeket arra terveztek, hogy konkrét mágikus hatásokat idézzenek elő segítségükkel. Megalkotásuk során a tárgyakat nagyerejű varázslatokkal és az ezekhez szükséges Kvintesszenciával ruházzák fel. Az ily módon elvarázsolt tárgyak általában varázsbotok, pálcák, gyűrűk, fegyverek vagy számítógépek. A talizmánok elkészítése rengeteg időt, energiát, tudást és művészi készséget igényel. Mindegyikük egyedi és gyakorta igen hatalmas, ritka és csodálatos kincs, amelyet bizony ritkán látni manapság. Hihetetlen hatalmú magusok alkotják az ilyen talizmánokat, hogy előidézzenek egy bizonyos hatást, amikor szükség van rá, vagy hogy lehetővé tegyék kevésbé tehetséges magusoknak is olyan varázslatok használatát, amelyek még kívül esnek képességeik határán. Ezek az eszközök általában csak felébredettek kezében működnek. Bárki más hiábavalóan lengeti a levegőben az efféle varázsbotokat.

A készülékek a tradíciós talizmánok technokrata megfelelői. Ezek jóval gyakoribbak misztikus társaiknál. A különböző letapogatók, járművek és BFG-k (Big Fucking Guns – Baszott Nagy Puskák) mindegyike a technomágikus elméletnek köszönhetően jóval magasabb technikai szinten „működik”, mint

a világi megfelelője. A használatuk ugyan mindig különleges kiképzést igényel, azonban a konszenzuális elvárásokkal szembeni simulékonyságuknak köszönhetően alvók által is igen jó eséllyel működésre bírhatóak.

A fétisek a szellemi mágiában járatos magusok védjegyei. A talizmánokkal ellentétben a fétisek beléjük kötött és szolgálatra kényszerített szellemektől nyerik az erejüket. A legtöbbjük csak egyféle erővel bír, bár néhány kivételes darab akár két- vagy akár háromfélével is rendelkezhet. Mivel a fétisek lényegében ideiglenes szolgaságba kényszerített szellemek által lakott tárgyak, hajlamosak rendetlenkedni – néha pedig egyenesen nyíltan szembeszegülni foglyul ejtőjükkel. A legtöbb akaratmester véleménye szerint több gond van velük, mint amennyi hasznot hajtanak.

A famulusok bizonyos szempontból hasonlatosak a fétisekhez, ugyanis ők anyagi testet öltött szellemek. Ebben az esetben azonban olyan egyezség születik mágus és szellem között, ami mindkettejüknek hasznára válik. A mágus hozzáférhet a famulus tudásához és természetfeletti képességeihez (ide értve a Paradoxon semlegesítésének csodáját is), amikért cserébe társaságát és Kvintesszenciáját ajánlja fel. Amióta a Mezsgye kiszélesedett, az anyagi világgal nehezebben érintkező szellemek hajlamosabban könnyebben belemenni az erre méltó magusokkal kötött alkuba. Azonban egyáltalán nem lesznek a mágus szolgái, még az sem kizárt, hogy ők maguk is famulusaikként tekintenek a mágusokra! Bármilyen alakban előfordulhatnak, a közönséges állatoktól (mint például a verbénák töretlen népszerűségnek örvendő fekete macskája) kezdve egészen a legszokatlanabb teremtményekig (mint például az éteriták gölemjei). A túlságosan is különleges famulus azonban sok bajjal jár. A Hitetlenség hatalma túlságosan is erős ahhoz, hogy az ilyen szembetűnően fantasztikus lények sokáig életben maradhassanak a Horizonton innen, így amikor az emberek meglátják őket, azok



egyszer csak megbetegszenek, majd elpusztulnak. A szokványosabb famulusok azonban, ha jól bánnak velük, jó eséllyel igen hosszú időn át megmaradnak a mágus hűségese szövetségeseinek.

A technokraták semmiben nem szenvedhetik a lemaradást, így nekik is megvannak a maguk hű társai. Az Unión belül ritkábbak ugyan, mint a tradíciósook famulusai, de a fiatalabb technokraták körében épp reneszánszukat élik. Noha hyper- vagy biotechnológiai módszerek segítségével alkotják meg őket, a lényeg tekintve szinte semmiben nem különböznek tradíciós megfelelőiktől. Őket is el kell látni mind Elsődleges Energiával

(Kvintesszenciával) – történjen az személyes kapcsolat, vagy az alkalmi *erg kóla* révén –, mind pedig az annyira áhított figyelemmel. Az alkalmazottak közt is a statikus valósághoz illeszkedő alakok a legkedveltebbek, így gyakoriak például az intelligens háziállatok. Ettől függetlenül azonban akadnak szokatlanabb társak is: a mesterséges intelligenciától kezdve egészen a sűrű bőrű, szörtelem, hatalmas szemű idegenekig. A társaságra vágyó technokraták azonban nem árt, ha tudják, hogy az Unió igen szigorúan lép fel a társak által elkövetett valóságdevianciával és biztonsági kihágásokkal szemben. Az ügynök a felelős a társa minden tettéért.

## MÁGIKUS HATÁSOK ELŐIDÉZÉSE



Még az egyes Szférákon belül is végtelen az egyéni mágikus módszerek változatossága. A mágust természetesen korlátozzák a Szférák terén szerzett gyakorlati ismeretei és az őt körülvevő valóság megszorításai, de kellő tudással és munkával minden akadály legyőzhető. Ennek eredményeképp minden egyes hatás teljes mértékben egyedi. Egy adott rítus vagy eljárás továbbadható ugyan kipróbált és jól bevált módszerként, de az azt felhasználó mágusok egyéni paradigmája, Rezonanciája és mágikus ismeretei minden esetben befolyásolják még a legegyszerűbb

varázslatok kialakulását is.

Amikor megalkotsz egy mágikus hatást, csupán néhány egyszerű lépést kell tenned. Felépítheted úgy, hogy pontosan azt hajtsa végre, amit akarsz, fogalmazz bármilyen precízen vagy általánosan is. Nem korlátoz semmiféle merev „varázslatlista” – a mágusod inkább arra használja a tanultakat, hogy helyben rakja össze a varázslatait, ahogyan épp a szükség diktálja. Egyedüli korlátaidat a fantáziád határai és a mágusod ismeretei jelentik.

Egy hatás előidézése során a mágus szó szerint az elképzeléséhez igazítja a valóság egy részét. Ezáltal teremthet valami újat, megsemmisíthet valamit, megváltoztathatja a környezetét, de véghez vihet bármi egyéb furcsaságot is. Maga a valóság azonban nem szereti, ha csak úgy össze-vissza ráncigálják és betuszkolják különböző formákba; a nagyszabású, vulgáris vagy hosszan tartó változások előidézése sokkal nehezebb, mint az egyszerűbb, szerényebb hatásoké – főleg, ha azok jól illeszkednek a valósághoz. És ami még rosszabb, a hübrisz (vagyis a túl nagy vagy túl gyors változtatás megkísérlésének) következményei végzetesek lehetnek. Számos mágust nyelték már el saját megbokrosodott varázslatai.

Az alábbiakban pontosan ismertetünk minden egyes lépést – persze nem feltétlenül lesz szükség mindig minden apró részletre és módosítóra. A Mesélő határozza meg, mikor melyikiek érvényesülnek, vagy hogy a szabályok felett szemet hunyva, a történet menete szerint alakítja-e ki a hatást. Miután már kipróbáltál párat, rá fogsz érezni a rendszerre és könnyedén tudod majd kezelni őket.

### ELSŐ LÉPÉS: MIT ÉS MIKÉNT?

Ha nem lennének elképzeléseid, nem használnál mágiát. Egy adott cselekedet megvalósításának azonban számos módja

lehetséges. Előbb nagy vonalakban tervezd el, hogy mit szeretnél elérni, aztán fordítsd le azt a mágia nyelvére!

### KÍVÁNT EREDITIÉNY

Természetesen te határozod meg, hogy mit szeretnél elérni. Talán egy ellenséget akarsz agyonvágni a kettőhússzal, vagy begyógyítani egy sebet. Eztán már csak azt kell kitalálnod, hogyan csavarhatsz egyet az események menetén úgy, hogy azok kedved szerint alakuljanak. Ne feledd, hogy a megfelelő paradigmával és a megfelelő Szférákkal gyakorlatilag bármit megtehetsz! Csak azt kell meghatároznod, hogy miként kívánod elérni a céljaidat – egy mintázat felhasználásával, egy már meglévő jelenség befolyásolásával, vagy ősergia segítségével stb.

### A HATÁS LEÍRÁSA

Ha már eldöntötted, mit is szeretnél elérni, már csak a „Hogyan?” kérdése marad. Szűkítsd le egy konkrét *hatásra*, vagy még akár valami olyasmire is, mint pl. „Úgy akarom alakítani az eseményeket, hogy agyonvágja az áram azt a pasast”! A Mesélő aztán eldönti, hogy a történet szempontjából elég jól fogalmaztál-e. Döntsd el, mit is teszel konkrétan, legyen az akár egy villámcsapás, vagy a Mezszye áthágása. Az ilyen döntések java is szerepjátékon alapszik – elvégre jól meg kell formálnod a mágusod hozzáállását a problémákhoz, figyelembe véve a rendelkezésre álló időt és erőforrásokat is. Karaktered varázslatai a paradigmájától is függenek, így hát ez egy kiváló módja annak, hogy felfedezd a mágusod hiedelmeit és a varázslási stílusát.

A kívánt hatás egyben meghatározza az alap célszámot is. Szembeötlő, látványos, vagy csak épp hogy elindítja az események finom láncolatát? Égbekiáltóan vulgáris, vagy csendes és egybeeső? Az apróbb, statikus hatásokat jóval könnyebb megvalósítani, mint a nagy vulgáris fajtaikat – de néha bizony előfordul, hogy be kell vetni a nagyágyút, és úgy istenigazából odapörkölni. A felhasznált eszközök épp annyira befolyásolják az események végkimenetelét, mint a körülmények és a zavaró tényezők. Ha a varázslat egyszerűen túl összetett ahhoz, hogy csak úgy menet közben rántsd elő az ingujjadból, kénytelen leszel segédeket szerezni, vagy kidolgozni egy komolyabb rituálét.

### PARADIGMATIKUS HATÁS

A paradigmád mindig és mindenkor befolyásolja a mágikus hatásaidat. Rendkívül ritka az, hogy a mágus egyetlen kézlegyintéssel hatalmas változásokat idéz elő; ehelyett inkább azokra az eszközökre támaszkodik, amiket kiismert és

megtanult alkalmazni. Tekintsd át az egyes Tradíciókat és a hiedelmeiket! Mindegyikük sajátos módon közelíti meg a mágiát. Minél jobban bele tudod dolgozni a varázslataidba ezt az egységiséget, annál szélesebbé és lebilincselőbbé teheted a történet egészét. Elvégre mennyivel élvezetesebb az, amikor eljátszod, hogyan fókuszálja a karaktered a csi-energiáját, vagy hogyan tölt fel egy neurális újrafő vírus, mint amikor csak annyit mondasz, hogy Erővel odapörkölsz az ellenségnek, vagy hogy megvizsgálasz valamit tudatmágiával.

Néha lehetőség nyílna rá, hogy a mágus a paradigmáján kívül eső módszerekkel éljen; erre leginkább akkor kerül sor, ha több mágus dolgozik össze, vagy amikor keresztképzett *úrvák* osztják meg egymással a technikáikat. Az ilyesfajta együttműködés azonban ritka, mivel a legtöbb mágusba belenevelték azt a felfogást, hogy az övéké az egyetlen „igaz út”. Határozd meg, hogy a karaktered „igaz útja” hogyan színezi a hatásait, aztán dönts el, hogy véred áldozatával idézed-e meg az Istennőt, vagy elmormolt varázsigékkel hívsz segítségül mennyei hatalmakat, vagy... érted?

## VARÁZSLÁSI IDŐ

Minden varázslat pontosan annyi időt igényel, amennyire a mágusnak szüksége van hozzá. Alapos felkészüléssel néha csökkentheted ugyan a célszámot, de bizonyos mágiaformulák (mint például a hermetikus magas mágia, vagy a szellemidézés) már eleve feltételezik a megfelelő előkészületeket. Ezek esetében nem kapsz módosítót, hacsak a mágusod rá nem áldoz még az előírtnál is több időt és energiát. Azonban ne feledkezz meg arról se, hogy bizonyos *hatások* esetében pusztán a paradigmad is jelentős ráfordításokat követelhet meg! Emellett, ha egy alapvetően gyors hatásra több időt szánsz, még félelmetesebbé teheted azt.

## II. LÉPÉS: MÉG TUDOD CSINÁLNI?

Bár az akaratmesterek elméletileg képesek átformálni a valóságot, azért rendelkezniük kell a szükséges tudással is ahhoz, hogy ezt a gyakorlatban is megtehessek. Ha már eltervezted a hatást, akkor ki kell találnod, hogyan valósíthatja meg azt a mágusod!

## A SZFÉRÁK

A misztikus Szférák fejezik ki a mágus ismereteit a valóság egy adott szeletét illetően. Minél többet tud az egyikből, annál magasabb lesz az értéke abban a Szférában. Ha tudja, mit csinál, akkor gyakorlatilag bármit megtehet, amit az értékei és a paradigmája lehetővé tesz számára.

A Szférák és az általuk nyújtotta lehetőségek rövidesen részletes ismertetésre kerülnek ebben a fejezetben.

## VILÁGI ISMERETEK

Az igazán bonyolult varázslatok némelyike – mint például egy működőképes számítógép összeállítása kacsatokból – igényelhet valamennyi világi ismeretet is a mágiaelméletin túl. Ha elterjedt eszközök (mint például autók, számítógépek) funkcióit akarod leutánozni a Szféráiddal, akkor tisztában kell lenned azzal, hogy ezek hogyan is működnek rendszeresen. Tehát attól még, hogy képes vagy az Anyag

manipulálására, nem fogsz rögtön igazi repülőgépeket vagy működő laptopokat alkotni.

Általában az olyan Képességeid, mint például a Számítógép vagy a Lőfegyverek mutatják meg, hogy mennyire vagy jártas a különböző gyakorlati témákban. A Mesélő pedig meghatározza a tervezett cselekedet sikeres végrehajtásához szükséges tudás mértékét. Ehhez nem feltétlenül kellene konkrét szabályok; ehelyett inkább vedd alapul néhány Képességedet a bonyolultabb tárgyak, lények vagy hatások sikeres megalkotásához.

Ezen felül arra is felhasználhatod a Képességeidet, hogy fokozd a karaktered mágikus cselekedeteinek sikerességét. Ugyan nem minden varázslat igényel különleges ismereteket, de gyakorta könnyebb dolgod lehet, ha mégis rendelkezel ilyenekkel. Ha például a mágusod meg akar gyógyítani valakit, akkor egy kis Orvostudomány mindenképp jól jöhet. Ha ily módon használsz egy Képességet, esetleg lecsökkentheted valamennyire a *hatás* célszámát. Csak kérdezd meg a Mesélődet!

## HARTIADIK LÉPÉS: SIKERREL JÁRTÁL?

Miután választál a „Mit?” és a „Hogyan?” kérdéseire, nincs más hátra, mint előre. Akár sikerrel jár a varázslási próbálkozásod, akár nem, abban szinte biztos lehetsz, hogy *valami* mindenképpen történni fog.

## AZ ARETÉ DÖBÁS

Az Areté értéke, avagy a mágusod megvilágosodottságának mértéke határozza meg a mágia szövésének alapvető képességét. Miután már eldöntötted, hogyan fogod előidézni a hatást, csupán annyit kell tenned, hogy dobsz a karaktered Aretéjére. Ekkor a mágusod nekilát a Szóttas átformálásának a maga mágiájával, akaratával és rituáléjával. Nem kötelező a teljes Aretédet bevetned a dobáshoz, de több az esélyed a sikerre, ha így teszel – bár a balsikerre is. Semmi értelme óriási varázslatokkal villogni, amikor egy kicsi is megteszi, ráadásul kockázatos is. Túl sok mágust sodort már el a változtatás lendülete, mert nem voltak elég bölcsék ahhoz, hogy csak azt bolygassák meg, amit tényleg szükséges.

## CÉLSZÁMI

A varázslás nem egyszerű, és minél nagyobb eredményre törekszik a mágus, annál nehezebb lesz. A kisebb hatásokkal valószínűleg nem lesz sok gond, de a nagyszabású, fantasztikus cselekedetek nagyon hamar igen komplikálttá válhatnak. Mi több, egyenesen halálos *visszacsapással* járhat, ha a mágus fejfel rohan a falba – jobban mondva, az *alvók* hitetlenségének kollektív bástyáiba. Ez nem jelenti azt, hogy a mágusod képtelen hatalmas varázslatok végrehajtására – csak azt, hogy ha ez a célja, akkor jobban teszi, ha alaposan bebiztosítja magát.

Természetesen a modern korban a mágia ritka és értékes. Számos trükk, ami egy évtizeddel ezelőtt még sima ügynek számított, ma már jóval furfangosabb megoldásokat igényel; a régmúlt korok legendás varázsa pedig már végleg a múlt ködébe veszett. Napjainkban, mikor tombol a hitetlenség, már nincsenek sárkányok és kristálybarlangok, a mágusok hatalma pedig gyakran Tradícióik alapvetőbb trükkjeire korlátozódik.

• Az egybeeső varázslatok alap célszáma nem más, mint a *hatáshoz* felhasznált legmagasabb szintű Sféra értéke + 3. Ha például a mágusod 2-es Élet-hatással „csak egy kis karcolással”

változtatja egy sérülését, akkor annak a célszáma 5 lesz.

- Az *alvó* szemtanúk nélküli vulgáris varázslat célszáma az alkalmazott legmagasabb szintű Szféra értéke + 4. Ha mágusod varázslattal úgy zárja össze a saját sebéit, hogy csak végighúzza rajta a kezét, akkor a célszám 6-osra nő.

- Az *alvó* szemtanúk jelenlétében végrehajtott vulgáris varázslatnál az igénybe vett legnagyobb Szféra értéke + 5 lesz a célszám. Ha a mágusod közönséges emberek szeme láttára gyógyítja meg magát az előbb leírtak szerint, akkor a célszám 7.

- A mágiászerű különleges képességek általában a saját szabályaik szerint működnek. Egy vámpír delejezésének, egy vérfarkas alakváltásának saját rendszere van, amire majd külön ki is térünk. Az egyszerűség kedvéért egyezzünk meg abban, hogy ezek az erők adott mennyiségű Tass felhasználásával automatikusan működnek, vagy egy egyszerű Jellemző + Képesség dobáskombinációt igényelnek. A delejezéshez, például, használj Manipuláció + Rászedés próbát, a hihetetlen sebességgel való mozgáshoz pedig Ügyesség + Atlétika dobást!

Azt azonban jól jegyezd meg, hogy a vulgáris varázslás minden esetben visszaüt a mágusra! Az univerzum durva megváltoztatása mindig Paradoxonnal jár; ennek részleteit a varázslási összefoglaló táblázatban találhatod meg. A legtöbb vulgáris hatás *legalább* egy pontnyi Paradoxont termel, ami pedig egyszerre öt vagy több pontnyival jár, az jó eséllyel csúnya *visszacsapásban* süti ki magát. Egy vulgáris varázslat általában a felhasználó legmagasabb értékű Szféra szintjével megegyező Paradoxont vonz – plusz még egyet, ha *alvó* szemtanúi is vannak. És ez még csak az az eset, amikor minden terv szerint megy...

## MÓDOSÍTÓK

Figyelembe véve a varázslás nehézségeit, jó ötlet annyi bónuszt begyűjteni, amennyit csak lehet. Az eszes mágusok igyekeznek saját szabályaik szerint varázsolni, hazai pályán, segítőkkel, alapos felkészüléssel és megfelelő rituálékkal. Ha a mágusod igénybe vesz minden segítőköt és időt is hagy magának, akkor számos módosítót gyűjthetsz össze a varázslás megkönnyítésére.

Valamivel később megtalálsz ebben a fejezetben a varázslási táblázatokat; ezek egyike számos lehetséges módosítót ismertet. A dolgok túlbonyolításának elkerülése érdekében érdemes legfeljebb csak három különböző módosítót begyűjteni. Az utolsó szó persze minden esetben a Mesélőé e téren is, tehát csak akkor számíts igazán jelentős bónuszhalomokra, ha valóban megteszel minden tőled telhetőt, hogy a lehető legelőnyösebb helyzetbe hozd a karaktered.

Azonban akárhány módosítót is kapsz, a *hatás* végső célszáma egyik irányban sem változhat háromnál többel. Megvan a határa annak is, hogy mennyi jó vagy rossz karmát halmozhatsz fel.

## AKARATERŐ FELHASZNÁLÁSA

Mivel a mágia természeténél fogva az akarat megnyilvánulása, az Akaraterő hasznos lehet varázsláskor.

Egy ideiglenes Akaraterő pont elköltésével egy automatikus sikert szerezhetsz a varázslás dobás során; a mágusod ilyenkor *igazán* bevet mindent, hogy rákényszerítse elképzelését a valóságra. Ezt a pontot azonban még az Areté dobás *előtt* kell elköltened. Elvégre nem mész semmire az utólagos koncentrációval, ha már elszúrtad a varázslást.

Régebben még lehetséges volt pusztán akaraterővel védekezni a Paradoxon *visszacsapásaival* szemben, ám erre ma már nincs mód. Ha a mágia egyszer kikerül az irányítás alól, akkor saját alakot ölt, és a Paradoxon játékszerévé válik.

## KVINTESSZENCIA FELHASZNÁLÁSA

A Kvintesszencia a teremtés legfőbb alkotóeleme, és mint ilyen, mindenféle mintázatot és varázslatot jelentősen megerősíthet. Minden ebből a ritka és értékes energiából épül fel, így a használata felbecsülhetetlen segítséget jelent varázsláshoz is – elvégre a mágus ilyenkor a Teremtés nyersanyagából alkot új „valóságot”. Bizonyos esetekben pedig a Kvintesszencia használata egyenesen *elengedhetetlen* új mintázatok megalkotásához.

Bármely adott *hatás* dobásához maximum annyi pontnyi Kvintesszencia használható fel, mint amennyi a mágus *Avatar* Háttérének értéke; minden befektetett pont (erről is a dobás előtt kell döntened, hogy fókuszálhasd az energiát a varázslathoz) eggyel csökkenti a célszámot. Ez a módosító is úgy működik, mint bármelyik másik, de addig tart, amíg az akaratmester Kvintesszenciát használ. Ha például a mágusod egy szokványos varázst alkot mindenféle módosító nélkül, akkor a Kvintesszencia ráfordításával egészen hárommal csökkentheti a célszámot (feltételezve, hogy rendelkezik a szükséges *Avatar* értékkel). Ha már el kellett szenvedned néhány negatív módosítót, akkor Kvintesszencia elköltésével semlegesítheted azokat – itt is érvényes azonban a már oly sokszor emlegetett hármas korlát.

Azt azonban ne feledd, hogy a mágusod egyetlen hatásba sem ölhet az *Avatar* Háttérét meghaladó mennyiségű Kvintesszenciát! A gyenge avatárral rendelkező mágusok nem tudják elég hatékonyan fókuszálni a mágikus energiájukat, ha pedig egyáltalán nincs ilyen Háttérük, misztikus értelemben alig többek az *alvóknál*. (Lásd az ide vonatkozó leírást a Harmadik fejezetben.)

Avatárja keretein belül a mágus szabadon gazdálkodhat a rendelkezésére álló Kvintesszenciával. Ha külső forrásból kíván meríteni – Tassból, gócékból stb. –, akkor ahhoz 3-as Eredet-hatásra is szüksége lesz, hogy fókuszálhassa az erőt. Amint létrehozta ezt a közvetítő bűbajt, az már nem igényel további figyelmet, bár a kisebb *hatások* fenntartására vonatkozó célszám kiszámításában még számít.

## SZÜKSÉGES SIKEREK

A szükséges sikerek száma a varázslat mértékétől függ. A nagyobb és összetettebb hatások természetesen több figyelmet igényelnek, mint az egyszerű, röpké bűbajok. Az összefoglaló táblázatok segítenek képet alkotni arról, hogy hány siker szükségeltetik a száz százalékos eredményhez az adott esetben.

- Az egyszerű, személyes hatások *általában* csak egyetlen sikert igényelnek, de természetesen annál jobban működnek, minél többet érsz el. Egy siker határesetnek minősül; ilyenkor a mágia csak részlegesen, gyengén valósul meg. Ha azonban három vagy több gyűlt össze, akkor a varázslat pontosan olyan lesz, amilyennek elgondoltad. Ez a mérték nagyjából alkalmazható kisebb érzékesítésekre, jóslásokra, öngyógyításra és hasonlókra, de olyan durva mentális, fizikális vagy szellemi módosításokra nem, mint amilyen például az alakváltás vagy a lelked megváltoztatása. Az igazán hatalmas varázslatok küszöbszinttel is járnak, jókora mennyiségű sikert igényelve még azelőtt, hogy bármit is tehetnél.

- Legalább két sikert igényelnek az olyan varázslatok, amelyek a mágusod mintázatán túl fejtik ki hatásukat, valaki vagy valami másra vonatkoznak. A célpontok általában megpróbálhatnak ellenállni a mágiának, így további sikerekre is szükség lehet, hogy megkerüld ezt az akadályt. Ezen kívül, ahogy azt már megszokhattuk, a küszöbszint is megemelkedhet, ha egy különösen nehéz trükköt próbálsz összehozni.

- A világrengető hatásokhoz szükséges sikerek esetén gyakorlatilag nincs felső határ, még akkor is, ha a mágus csak egy kisebb valóságseleltre koncentrálna. Ha valamikor, hát ilyenkor igazán hasznos lehet egy komoly rituális mágia! Az ilyen varázslatok célszámát a Mesélő határozza meg, bár az egyes ritusoknál és az összefoglaló táblázatokban található néhány irányvonal.

## KÜSZÖBSZINT ÉS A CÉLSZÁMI KITÖLTÉSE

Bizonyos körülmények hatására a varázslási dobás célszáma akár 9 fölé is növekedhet. Az ilyen hatások megvalósításához szokás szerint le kell küzdeni a küszöbszintet (lásd a Szabályok fejezetében), mivel az ilyen mágia annyira kimerítő, vagy olyan ellenséges körülmények között kerül sor az alkalmazására, hogy a mágusodnak számos extra sikerre lesz szüksége ahhoz, hogy egyáltalán valamit is elérhessen. A küszöbszint a sikereidet csökkenti; ha ez tehát kettő, akkor a dobásodon elért sikereidből az első kettőt semlegesíti. Ha alkalmasint az összes sikeredet kiejtette, és még maradtak 1-eseid, akkor az bizony balsikert jelent (kivéve ha a sikereid meghaladják a küszöbszintet, még akkor sem, ha ezek egy részét kiüti néhány 1-es). Mi ebből a tanulság? Ha különösen erős vagy nagyszabású hatást akarsz előidézni, akkor szerezz hozzá annyi segítséget, amennyit csak tudsz!

## SIKEREK, HATÁSOK ÉS ZAVARÓ TÉNYEZŐK

A legtöbb hatás eredményességét elég könnyű megállapítani: vagy sikerül, vagy nem. Ilyen például a tűzlabda-hajigálás, az igazság kiderítése egy tudati elemzéssel, vagy az időtorzítás. Az ilyen mindent-vagy-semmit varázslatokhoz bizonyos mennyiségű sikerre van szükség. Az egyszerű varázslatok könnyűek, a bonyolultabbak megvalósításához viszont több időt és munkát igényelnek (vagyis legtöbbször dobássorozatot). A varázslási összefoglaló táblázatoknál a *Siker mértéke* foglalkozik az ilyen esetekkel.

Azonban néhány varázslat a mágus adott tudatállapotától függ; ilyen például a gyógyítás, valaminek az érzékelése, a tudati befolyásolás vagy egy tárgy alakjának megváltoztatása. Az ilyen esetekben a sebzés, gyógyítás vagy befolyás mértékét a sikerek száma határozza meg. Minél több gyűlt össze, annál hatásosabb lesz a varázslat. Ugyanez vonatkozik az időtartamra is: minél jobb a dobás, annál tovább tart a hatás. Az ilyen helyzetek esetében lásd a *Sebzés és időtartam* táblázatot.

Ha egy mindent-vagy-semmit jellegű cselekedet (így például egy gázvezeték belobbantása) egyben sérülést is okoz vagy hosszabb ideig tart, akkor ugyanez a táblázat a mérvadó a sebzés mértékét vagy az időtartamot illetően. Oszd el a sikereidet e két tényező között, hogy megállapíthasd a hatás erejét!

Ezen felül számos bűbájhöz elég néhány siker is, legfeljebb részlegesen jön létre. Ez esetben nézd meg a *Siker mértéke* táblázatot, és vedd össze a szükséges sikerekkel! A mágia vagy teljes egészében azonnal megvalósul, vagy csak részben fejt ki hatását. Ha a mágusod alakot vált, de nem ér el elég sikert a varázslat befejezéséhez, akkor csak részben alakul át, és csak egy újabb dobással tehet pontot a végére. Megpróbálhatod misztikus könyvek böngészésével alaposabbá tenni művedet, ilyenkor dobássorozatként is megvalósíthatod a hatást, ami így fokozatosan ölt alakot, miközben a mágus varázsol – sikertelenség vagy balsiker esetén azonban a varázslat kártyavárként omlik össze, semmissé téve az addigi eredményeket és elszabadítva a Paradoxon könyörtelen erejét.

## RITUÁLÉK ÉS VARÁZSLÁSI DOBÁSSOROZATOK

A legtöbb csekélyebb varázslat létrehozása nem okoz különösebb gondot egy mágusnak (egy-öt siker szükséges csupán hozzá). Akad azonban számos olyan hatás is, amely annyira hatalmas vagy bonyolult, hogy előidézése a szokásosnál több időt igényel. A történet szempontjából ez annyit jelent, hogy kizárólag valamiféle mágikus rituálén keresztül valósíthatóak meg, játéktechnikailag pedig annyit, hogy dobássorozatot kell tenned, fokozatosan gyűjtve össze a befejezéshez szükséges sikereket.

Ilyen dobássorozatot igényelnek, például, az idézések, a bonyolult teremtetések, az időjárás befolyásolása, a hatalmasabb átkok, térmágikus keresések, gócek megcsapolása, Horizont-tartományok létrehozása, és az alkotó akarat egyéb hasonlóan hatalmas megnyilvánulásai. A szóban forgó varázslat fajtájától függően a Mesélő dönthet úgy, hogy egy dobás játékidő szerint forduló helyett óráig tart.

A mágus paradigmája előírhatja továbbá azt is, hogy bizonyos fajta varázslatok csak bizonyos rituálékkal és eszközökkel (fókuszokkal) hajthatóak végre. Ez esetben rá kell áldoznod a hatásra az előírt időt, mert a mágusod egyszerűen nem tudja, hogyan oldhatná meg a dolgot másképp – bár ettől a mágia nem feltétlenül igényel dobássorozatot. Beletelhet néhány fordulóba, hogy az előírt módon használj egy fókuszot a varázslat létrehozásához, de csak egy dobást kell tenned. Ezáltal tehát mentesülhetsz a hosszan tartó rituálék dobássorozatai alól.

A varázslat fenntartása azonban kemény erőpróba lehet, így a szokásos szabályok mellett számolj a következőkkel is:

- Minél nagyobb a hatás, annál durvább lesz az esetleges visszacsapás. Az első után minden újabb dobás további egy Paradoxon ponttal növeli a visszacsapás értékének végösszegét, a balsiker miatt összegyűlteken túl. Ha a rituálé sikerül vagy nem okoz balsikert, a Paradoxon veszélye elhárul.

- Ha elhibázol egy dobást – vagyis az adott körben nem szerzel sikert –, nem kell rögtön feladnod, tovább próbálkozhatsz. Azonban minden ilyen sikertelen kör után eggyel növekedni fog a soron következő dobások célszáma, egész addig, amíg a rituálé be nem fejeződik, vagy a varázslás valamiképp félbe nem szakad. Ha ez a módosító küszöbszinttel járna, akkor azt a végső dobásnál kell figyelembe venni. Így elég nagy bajba is kerülhetsz, hiszen a megnövekedett célszám és a küszöbszint szinte lehetetlenné teszi a rituálé befejezéséhez szükséges további sikerek összegyűjtését. Ugyan az így felgyülemlett módosító értéke sem haladhatja meg a szokásos hármass korlátot, egy jól megtervezett rituálé minden előnye könnyen odaveszhet miatta – elég csak néhány sikertelenség varázslás közben.

- Ha egy rituálé próbája balsikerral zárul, rászánhatsz egy időegységet (azaz például egy kört, ha a dobásokat körönként teheted) és egy Akaraterő pontot, hogy mentsd, ami menthető. A mágusod így mindent belead és a kés hegyén táncolva megőrzi a varázslat egyensúlyát, emiatt viszont nem csupán az Akaraterő pontot veszíti el, de egyet az eddig összegyűjtött sikerekből is. A továbbiakban, akár csak sikertelenség esetén, eggyel nő a célszám.

Ez azonban csak egyszer kivitelezhető. Egy esetleges második balsiker teljesen romba dönti a hatást, és Paradoxont zúdít a varázslóra.

- Ha a rituálé egy külső erő – például egy támadás vagy valami más, ami megtöri az összpontosítást – megzavarja, Akaraterő dobást kell tenned (8-as célszám ellen), különben az egész hatás balsikerbe torkollik.

- Szokás szerint érdemes annyi pozitív módosítót begyűjteni a varázsláshoz, amennyit csak lehet. A mágusok a legtöbb rituálét a szentélyükben hajtják végre, megbízható segítséggel. (A célszám természetesen így sem csökkenhet háromnál többel.)

Fontos megjegyzés: anélkül is szentelheted időd és figyelmed java részét egy hatásnak, hogy dobássorozatot csinálnál belőle. Ha mégis több dobást szánsz egyetlen varázslat létrehozására, akkor a mágusod addig halmozza fel a mágikus energiákat, amíg el nem éri a kívánt szintet. Ha pedig kijelented, hogy a mágusod rengeteg időt és gondot fordít egyetlen hatásra – vagy akár egy dobássorozatként végrehajtott cselekedet minden egyes lépésére – akkor a varázslás több körig, vagy akár egy óráig is eltarthat, viszont eggyel csökken a dobás célszáma.

A Mesélő meg is tilthatja a túl hosszú rituálékat. Elvégre, ha egy újonc mágus 30 vagy 50 sikert gyűjthetne össze egy rituálén, a hatás könnyedén kikerülhetne az irányítás alól. Az, aki ily módon kutatja fel és végzi ki az ellenségeit, maga is elég hamar áldozatául eshet eljárásának – de a Mesélő úgy is dönthet, hogy a mágus egyszerűen nem képes ekkora hatalmat összpontosítani egyszerre. Jó irányelv az, ha a karakter által elérhető rituális sikerek maximumát az Akaratereje és az Aretéje összegeként állapítjuk meg. Ennyi a legtöbb energia, amit a mágus még kezelni tud. Az akolítások és segéddek által biztosított sikerek természetesen ezen kívül számolandóak, hiszen egy mágus kellő támogatással igazán csodálatos dolgokra képes.

Ne feledjük továbbá azt sem, hogy a mágus is csak ember, és megfelelő, külön erre tervezett segédvarázslatok (vagy rengeteg gyakorlás és készülődés) nélkül valószínűleg nem lesz képes néhány óránál tovább folytatni egy rituálét! Már önmagában ez is behatárolhatja a mágiához kapcsolódó dobássorozatok lehetőségét.

## AUTOMATIKUS SIKEREK

Egy *adeptus* már különösebb gond nélkül képes egyszerűbb varázslatokra. Ha egy olyan *hatást* szeretne előidézni, ami csak egy vagy két sikert igényel, azt dobás nélkül is megteheti, amennyiben az Aretéje legalább eggyel meghaladja a kívánt hatás célszámát. Így tehát az egybeeső első szintű varázslatok minimum ötös Aretét igényelnek, a második szintűek hatost, és így tovább. Az ilyen „azonnali mágia” nem marad meg sokáig – talán egy vagy két körig – de olykor ez is elég lehet.

A játékmenet felgyorsítása érdekében a Mesélő megengedheti a játékosok számára, hogy az egyszerűbb, tökélyre fejlesztett és sokat használt varázslatok automatikusan sikerrel járjanak. Így például a mágusnak zsebéből bármikor előkerülhet „véletlenül” egy névjegykártya mindennemű dobás nélkül, de az utcán már nem száguldhatsz csak úgy végig, varázslatokat lődözve minden útjába eső ellenfelére.

Ne feledd azonban, hogy még az automatikus sikerek is a paradigmák előírásai szerint működnek! Még ha nem is kell rá dobnia az adeptusnak, akkor is végre kell hajtania a megfelelő rituálékat ahhoz, hogy előidézhesse kívánt hatást.

## A DÖNTINŐ-ELV

A Paradoxon komisz következményeit elkerülni kívánó bölcs mágusok mindig megpróbálják egybeeső hatásokba bújtatni mágiájukat. Ha azonban egy adott körzeten belül túlságosan is megszaporodnak a vad „véletlenek”, egyre nehezebbé válik a megvalósításuk. Ennek szemléltetésére a Mesélő élhet azzal az opcionális szabállyal, hogy a jelenet minden második egybeeső varázslat után eggyel növeli a célszámot. Így tehát öt egybeeső

hatás után már kettővel nagyobb lesz a soron következő célszáma. A Mesélők inkább csak az olyan véletleneket vegyék figyelembe, amelyek valóban jelentős változást okoznak – például egy csőtörés, egy gumikerék eldurranása vagy egy tölténytár felrobbanása. Az olyan egybeeső hatások, amiket senki sem lát – tehát az érzékelő mágia, a Jellemzők növelése, zsebekben eltűnő tárgyak stb. –, valószínűleg egyáltalán nem növelik a célszámot.

## NEGYEDIK LÉPÉS: MI TÖRTÉNT?

A kocka el van vetve, a varázslat létrejött és beindult. Itt az ideje, hogy kiderüljön, mit értél el a hatalmaddal... vagy a büszkeségeddel.

## HATÓTÁV, TERÜLET, SEBZÉS ÉS IDŐTARTAM

A varázslatod hatóterületét általában már figyelembe vetted a szükséges sikerek kiszámításában. Most fel kell osztanod ezeket a sikereket, hogy kiderüljön, valóban elérte-e a hatás az összes, adott távolságra lévő célpontját.

- Normál körülmények között a mágus bármit befolyásolhat Művészetével a hagyományos érzékeinek határán belül – legyen bár szó tapintásról, ízlésről, látásról, szaglásról vagy hallásról. Az e határok peremére eső célpontok esetében – akik túl messze vagy fedezék mögött vannak, akiket füst, köd vagy egyéb akadály rejt – a varázslási dobás célszáma eggyel nő. Térmágia használatával azonban drámaian kiterjeszthető a mágus érzékelésének határa. Ha azonban legfeljebb *tanítványi* (vagyis hármas szinten) jártas ebben a Szférában, akkor a hosszútávú hatások célszáma mégis eggyel nagyobb lesz számára, mivel még nincs elég tapasztalata az ilyesfajta kiterjesztett érzékelésben. Az ilyen mágia azonban arra is alkalmazható, hogy egy bűbáj megkerüljön valamilyen, a mágus és célpontja közé eső szilárd tárgyat. Ha a hatótávolságát Térmágiával növeljük meg, akkor a tértáv lesz a küszöbszint – az ehhez szükséges sikerek levonódnak a hatás sikereiből. Továbbá ne feledjük, hogy a mágus egyetlen olyan varázslatot sem közvetíthet ily módon, amelynek szintje meghaladja ismereteit a Tér Szférában. Míg a különböző mintázatok legtapasztaltabbjai is csak korlátozott mértékben képesek távolba hatni, ha képzetlenek a mágia szóban forgó területén. Manapság már átkozottul nehéz nagy távolságokba ható, hosszan tartó, erőteljes és többcélú hatásokat előidézni.

Ne feledjük azt sem, hogy a szellemmágikus hatásoknak gyakorta birokra kell kelniük a Mezsgyével, amelynek az erőssége mindenütt más és más; ennek megállapításához használd a *Mezsgye táblázat*ot! Azt, hogy milyen messzire lát a mágus a múltba vagy a jövőbe az Idő Szféra segédelmével, az *Idővonalak* elnevezésű alapján derítheted ki.

- Általános ökölszabályként elmondható, hogy a varázslat sikerenként egy-egy könnyen elérhető célpontra fejtheti ki hatását, hacsak nem fed le eleve egy nagyobb területet (ahogy például egy robbanás, TV-adás vagy éppen egy számítógépes hálózatra bocsátott hatás teszi). Több célpontra irányított egyetlen bűbáj esetén az első után minden további célpont küszöbszintként igényel egy újabb sikert ahhoz, hogy az ereje ne vessen el. Ha a mágusod egy helyett két embert kíván befolyásolni mágiájával, akkor szedj ki egy sikert az elértékből. Ha tehát egy hatást meg akarunk osztani több alany között,

akkor az ennek megfelelően gyengébb is lesz, és nagyobb a sikertelenség esélye is.

- A sebzés vagy az eredmény sikerességének mértéke a *Sebzés és Időtartam* táblázat szerint határozható meg. Egykor ugyan egyetlen csapással is ölni lehetett, a modern mágiával már sokkal nehezebb. Általában a hatás minden megmaradt sikere kétszintnyi sebzést, gyógyítást, pontátvitelt vagy más egyebet eredményez. Így tehát, ha a mágusod elvarázsol egy sérülést okozó hatást, és (a küszöbszintek és egyéb módosítók miatti levonások után) két sikere marad, akkor az legfeljebb szintnyi sebzést okoz. Ugyanezen korlát szerint működik a gyógyítás és a Kvintesszencia-átáramoltatás is. Akár „vissza is foghatod” a hatás erejét, de hogy milyen mértékben, azt még varázslás előtt meg kell határozni!

Némelyik Szféra természeténél fogva másképp sebez, mint a többi. Az Erő-hatások támadás esetén egy ráadás szintnyi sebzés jár, a Tudat-hatások csak pedig csak zúzódásos sérülést okozhatnak, maga az Entrópia pedig a negyedik szintig nem is tesz kárt élő anyagban (bár közvetetten alkalmazva – például leomló falak és beomló padlók következtében – hatásos fegyver lehet). Közvetlen mágikus támadásokhoz használd a *Sebzés és Időtartam* táblázatot – bár erre igazán csak akkor van szükség, ha valami különösen látványos csapást tervezel!

- A varázslat sebzéséhez hasonlóan annak időtartama is a táblázat szerint határozható meg. Ennek persze általában csak olyan varázslatoknál van értelme, amelyek valóban eltarthatnak egy darabig (például a különböző érzékelő mágiák, Tudat-hatások, az alakváltás és az átváltoztatás). A sebzés általában azonnali hatású, míg a teremtett és idézett tárgyak többnyire maradandóak. Az időtartam küszöbszintként is kezelhető; ha a hatás időtartamát egy jelenetnél hosszabbra kívánod nyújtani, akkor az erre áldozott sikere ugyanúgy levonandóak a mágia erejéből.

A legtöbb bűbáj idővel megkopik, vagy frissítést igényel. Valóban maradandó eredményeket is el lehet érni, de ehhez a Mesélő a szokásos sikerek kétszeresét is megkövetelheti – némely varázslat pedig egyszerűen túlságosan is elút a valóságtól ahhoz, hogy véglegessé válják. Maga a Tellúria tagadja meg ezeket a valóságformáló törekvéseket, amelyek egyszer csak örök érvényűvé változtatnának dolgokat, történelmi állandókkal keltve fodrokat a mágia szövédéjén (nemritkán megfelelő Paradoxon kíséretében).

Ha a *Mesélő engedélyezi*, akkor akár kombinálható is a sebzés az időtartammal – vagyis adott időtartam alatt okozni sebzést. Ha egyes küszöbszinteken érvényesíted a hatást, akkor az általa okozott sérülés egy teljes jelenetre kiterjeszhető. Ez azonban nem azt jelenti, hogy az alany ez idő alatt többször fog sérülni, hanem azt, hogy ennyi idő alatt szenved el a teljes sérülést – tehát ez lényegében a varázslat késleltetése, afféle lassan ható mérge, időzített bomba, vagy hasonló.

- A célpont megpróbálhatja sebtűréssel mérsékelni a fizikális támadásokat, vagyis a mintázatokat érintő csapások erejét – ilyennek minősül például egy villám, egy varázslóvedék, egy mutáns vírus és hasonlók. A mentális és a tisztán mágikus, vulgáris támadások azonban misztikus szinten magát az áldozat mintázatát veszik célba, így nem védhetőek ki – ilyenek az átváltoztatások, az **Embertest szétszaggatása**, a **Tisztítóvíz** és más hasonlók. Mivel a mágusok halandók, a legtöbb fizikális támadással szemben általában csak páncélok vagy védőmágiák oltalmazzák őket.

A legtöbb mágikus támadás halálos sérülést okoz, bár a gyengébbek csak zúzódásokat. Amelyek azonban közvetlenül az alany mintázatára hatnak, azok kritikusat.

## KITÉRÉS ÉS ELLENÁLLÁS

Ha a célpont tudatában van az érkező mágikus támadásnak, akkor megpróbálhat kitérni előre (anyagi jellegű támadás esetén), vagy ellenállni neki (ha a támadás mentális jellegű). Az első verzió Ügyesség + Kitérés dobást igényel, míg a második Akaraterőt – a célszám mindkettőnél 6, mint azt bármilyen más kitérés vagy sebtűrés dobásnál már megszokhattuk. Ahogy azoknál is, itt is a védő minden sikere levonódik a támadó sikereiből.

- A közvetlen mágikus támadások (villámcsapások, összeomló épületek, energiasugarak, lövedékek, közporok és hasonló) előtt éppúgy ki lehet térni, mint a hasonló jellegű fizikálisak előtt – már ha a célpont tudja, mire számítson – és általában nem tudja. Ha például valakit hátra lönek, ott nincs mese. Egy sikeres Érzékelés + Tudatosság dobással (8-as célszám) az áldozat felismerheti a készülő támadást, de ha azt nem tudja, pontosan mi előtt is kell majd kitérnie, akkor ez nem biztos, hogy meg is menti. A félreugrás például nem sokat segít, ha egy egész épület omlik az ember fejére. Sugárpisztolyok, villámcsapások és hasonlók célzó dobást igényelhetnek (Érzékelés + Okkultizmus, Ügyesség + Lőfegyverek vagy bármi, amit a Mesélő megfelelőnek tart), és ki is lehet térni előlük. Azonban, ahogy az minden más támadás esetén is lenni szokott, a támadás extra sikerei fokozni fogják az okozott sérülés mértékét, ha a védő sikerei nem semlegesítik azokat. A közvetlen mintázat-roncsolások előtt általában nem lehet kitérni és támadó dobást sem igényelnek, de ennek eredményeképp a sebzés mértéke is csak magától a hatás sikerességétől függ.

- Az olyan mentális támadások, mint például a parancs, megszállás, tudati csapás, telepatikus kötelék és agymosás ellen lehet védekezni egy Akaraterő dobással, ha az áldozat tisztában van vele, hogy mi történik. Ez gyakorta lassú és kifinomult művészetet teszi a tudatmágiát. Ne feledjük azonban, hogy a legtöbb alvó nem fogja tudni, mi történik! Ezen kívül nekik egy Akaraterő pontot is el kell költeniük, hogy egyáltalán dobhassanak, így az ő elméjükön általában nem is nehéz felülkerekedni.

## ELLENVARÁZSLÁS

Az ellenvarázslás lényegében a mágikus hatások semlegesítését célzó dobás. A mágusok három esetben beszélnek erről: ha a beérkező hatások azokéhoz hasonló Szférák segítségével való semlegesítéséről, Kvintesszenciával létrehozott antimágikus varázsvédelemről, vagy ha a már előidézett hatások szálainak felfejtéséről van szó. Mindhárom hasonló módszer, bár némelyiküket kissé nehezebb megvalósítani a többinél.

Akárhogy is, az ellenvarázslás általában egy Areté dobást igényel (8-as célszámmal). A konkrét részletek attól függenek, hogy a mágus egy épp folyamatban lévő varázslást próbál-e megtörni, vagy egy már fennálló hatás szálait kívánja felfejteni. Bővebb leírást erről a *Permutációk* című alatt találás.

## SIKERTELENSÉG

Ha kevesebb sikert érsz el a dobáson, mint amennyit a hatás igényelne, vagy ha a mágust megzavarják varázslás közben, az sikertelenséget jelent. Ez rendkívül egyszerű esemény – nem történik semmi, vagy csak alig valami. Attól függően, hogy mit is próbált elérni a karaktered, még esetleg

elképzelhető némi részleges eredmény (lásd a *Siker mértéke* táblázatot). Azonban ne feledd, hogy sikertelenség esetén is kaphatsz Paradoxont!

## BALSIKER

Ha az eredmény balsiker (vagyis több 1-es született, mint siker), akkor a mágus alaposan elhibázza a varázslatot, és Paradoxon zúdul a nyakába.

- Egybeeső hatás esetén a mágusod a varázslatban alkalmazott legmagasabb szintű Szféra értékének megfelelő mennyiségű Paradoxon pontot kap. Ha például egy 4-es Élet-, 2-es Eredet-hatással próbálkozna, akkor négy pontnyi Paradoxont kapna.

- Vulgáris hatásoknál, ha nem voltak *alvók* a közelben, akkor felhasznált legmagasabb szintű Szféra értéke + 1 pontnyit szenved el. A fent említett mágus ez esetben öt pontnyi Paradoxont kapna.

- Ha szemtanúk jelenlétében végrehajtott vulgáris hatásról van szó, akkor a legmagasabb szintű Szféra értékének kétszerese + 2 pontnyi a büntetés. Az előbbi két példa szerencsétlen alanya ez esetben 10 pontnyi Paradoxon sújtja.

Ne feledd azonban, hogy egy *alvó* (vagy más egyéb lény) csak akkor számít szemtanúnak, ha ténylegesen látja a kérdéses hatást, és se a mágiában nem hisz, se nem természetfeletti lény ő maga is! A gondolkodó emberek bizonyos szempontból az univerzum eszközei önmaga megfigyelésére és megértésére; a hitük segít eldönteni, hogy mi lehetséges és mi nem. Egy egyszeri ember az utcáról szemtanúnak számít a legtöbb tradíciós varázslat esetében. Egy jól képzett, de fel-nem-ébredett tudós szemtanúnak számíthat technokrata eljárások esetében is, mivel azt tanították neki, hogy a tudomány ilyesmikre „nem képes”. A vámpírok, szellemek és hasonló lények nem számítanak szemtanúnak, ahogy az akolítusok és más olyan emberek sem, akik hisznek a mágus hatalmában. Kamerák és hasonlók szintén nem számítanak. A megfigyelőknek ténylegesen meg kell tapasztalniuk a kérdéses hatást ahhoz, hogy a kételkedésük szembeszállhasson vele. Ugyanakkor egy filmre rögzített mágikus cselekedet bárhova eljuthat, és a lelepleződés általában elég Rossz Dolog.

## PARADOXON

A Paradoxonra és következményeire vonatkozó szabályokról részletesebben is tájékozódhatsz valamivel hátrébb ebben a fejezetben (200-203. oldal). Egy Paradoxon-visszacsapás folyamata valahogy így foglalható össze röviden:

- Amikor a mágusod Paradoxon pontokat kap, jelöld be őket a karakterlap alján található Kvintesszencia / Paradoxon gyűrűn. A Mesélő ilyenkor dobhat *visszacsapásra*, vagy borzolhatja a játékos idegeit azzal, hogy hagyja felgyülemelni.

- Amikor a Mesélő Paradoxonra dob, a mágusod teljes Paradoxon értékének megfelelő mennyiségű kockát használ. Ebben voltaképpen a gyűrűn látható valamennyi Paradoxon pontod beleszámít, régiek és újak egyaránt.

- A dobás célszáma 6. Minden siker egy pontnyi Paradoxont éget ki, és minél több ég ki, annál súlyosabbak lesznek a következmények:

- *Kisebb hátrányokkal* számolhatsz akkor, ha öt vagy kevesebb pont ég ki. Ennél magasabb értékek esetén vagy *komoly hátrányok* alakulnak ki, vagy más természetű következmények adódnak.

- A máguson az elszenvedett *visszacsapás* mértékének megfelelő fizikális sérülés keletkezik. Az igazán erőteljesek





kiterjedhetnek az akaratmester néhány méteres környezetére, mást is veszélyeztetve.

- Paradoxon-szellemek bármikor feltűnhetnek. Minél nagyobb a visszacsapás, annál komiszabb a szellem.

- Ha több, mint 10 pont ég el egyszerre, akkor egy egész Paradoxon-tartomány alakulhat ki, elnyelve a mágust és jó eséllyel másokat is a környékről.

- A Csend akkor a leghatásosabb, ha a Mesélő előre felkészül rá. Aztán ha véget ért, egyszerűen csak közli a játékkal, hogy mennyi Paradoxon ponttól szabadult meg hányattatásai során. Egy Csend-epizód kiváló alkalom lehet egy kisebb, egy- vagy kétfatékos ülésre a többi játékalkalom között.

- Küldöttek és hobgoblinok is felbukkanhatnak a Paradoxon hatására. Ezek nem a Paradoxon közvetlen velejárói, hanem a valóság durva kicsavarására reagálva érkeznek.

## PERITUTÁCIÓK



A mágiát sokféleképpen lehet alkalmazni, és jó pár módszer igen különös eredményekkel járhat. A most következő szabályokból jó néhány ötletet meríthetsz a varázslás korlátait és mellékhatásait illetően. Mivel azonban az ilyen kategorizálás tovább bonyolíthatja a játékot, érdemes annyit használni belőlük, amennyit szükségesnek tartotok.

### ÉRZÉKELŐ MÁGIA

Minden Szféra első szintje lehetőséget ad az adott területre eső dolgok észlelésére, vizsgálatára; az ilyen hatások fennállásuk idejére kiterjesztik a mágus érzékelésének határait. Ha olyan jelenségről van szó, ami varázslat nélkül is észrevehető, egy Észlelés + Tudatosság dobás is bőven elég lehet a felfedezésére. Egyéb esetben a jelenség feltárása aktív mágikus keresést igényel; az ilyesfajta észlelés általában egybeeső, hacsak a mágus nem mélyed bele túl lelkesen és az olyan részletekbe, amiket egy *alvo* sohasem érezhetne meg.

### AZ ÉRZÉKELÉS KITERJESZTÉSE

Az érzékelési varázslatok sikereit több célpont között szétosztva a mágus megoszthatja másokkal tapasztalatát. Ha épp egy *alvo* részesül a különleges élményben, az egybeeső hatás a „szemtanúk előtti vulgáris mágia” kategóriájába csúszik át, és így a játékos elszenvedi a megfelelő célszám módosítót. A felébredett mágusok anélkül is megoszthatják egymással érzékelésüket, hogy felfednék hatalmuk erejét.

Gyakorlatilag bárkivel megtehetik ezt, aki érzékelési távolságban tartózkodik. Minden egynél több bevont emberre külön sikert kell áldozni. Az ilyen kiterjesztett érzékelések szokásos esetben egyetlen fordulóig tartanak, kivéve, ha a játékos az időtartam megnövelésére is szán sikert.

### MÁGIAÉRZÉKELÉS

Egy sikeres Észlelés + Tudatosság dobással (hatos célszám) a karakter megérezheti a közvetlen környezetében a működésben lévő mágiát. Ha igazán nagyerejű hatásokról van szó (amelyek 10 vagy több sikerrel jöttek létre) akár négyre is levihetik az észlelésük célszámát, míg a különösen kifinomultak (ahol a mágus a sikerei egy részét kimondottan varázslás nyomainak eltüntetésére fordítja) tízre is emelhetik.

A **Kvintesszencia észlelése** nevezetű 1-es Eredet-hatás egy ideig felfedheti a varázslatok visszamaradó rezonanciáját még azok elenyészése után is. Ezzel a képességgel az *Időtartam* táblázat alapján minden második siker érzékelhető az energia. Így tehát egy egyszerű egysikeres bűbáj csupán egyetlen körig hagy nyomot maga után, míg egy hatalmas, tíz sikeres varázslat hatása

hónapokig is érezhető. Minél több idő telt el a hatás előidézése óta, annál nehezebb lesz felismerni a változás jeleit.

### EGYESÍTETT IGÉK

Néha egy csapat misztikus együttműködik egy nagyobb cél – mint például idézés, keresés, bonyolult rituálé, egy Tartomány létrehozása vagy egy szellem megkötése – érdekében. Az ilyen közös munkák hosszadalmas rituálék esetén a leghatékonyabbak; kisebb varázslatokat nehezebb koordinálni és ritkán is érik meg az erőfeszítést.

Mindenekelőtt minden résztvevő mágusnak rendelkeznie kell legalább egy ponttal a hatáshoz szükséges Szférákban. Elvégre nem sok segítségére lehet egy anyagmágusnak egy, az Anyag Művészetében egyáltalán nem jártas egyén. Az együttműködőknek ezen felül képesnek kell lenniük a varázslás közbeni szabad kommunikációra is, történjen az telepatikusan, szavakkal vagy akár jelekkel. E kommunikáció előkészítése varázslónként egy vagy több kört igényelhet.

Másodsor, az egyes akaratmesterek paradigmái között is hidat kell verni valamiképp. Egy virtuális adeptus, aki az Erők mestere, nem igazán lehet segítségére egy hermetikusként, ha nem képesek közös nevezőre jutni a mágiaüzés részleteit és fogalmait illetően. Az ilyesféle egyeztetés gyakorta jár együtt az egyes technikák valamelyes ötvöztetésével, némi alkudozással a mágikus formulákat illetően, és rengeteg vitatkozással az elméleti metafizikáról.

• A hatás előidézésében résztvevő minden tapasztalt mágus száz százalékgig kiveheti részét a varázslásból; minden játékos dob, összesítik a sikereket, és a varázslat annyival is jön létre, amennyit elértek.

• Ha megfelelő tudással nem rendelkező akaratmesterek segídkeznek egy vagy több tapasztaltabbnak, minden segítő egy sikerrel járulhat hozzá a fő varázsló erőfeszítéséhez.

• Az *alvóknak* minősülő akolítusok is segíthetnek mestereiknek. Ez esetben minden ötödik résztvevő után plusz egy sikert könyvelhet el rituáléján a varázsló csapat – azonban az ekkora összejövetelek koordinálása órákba telhet dobásonként, és érdemes el is játszani őket a legjobb hatás érdekében (ami egyben jó alkalom a Szociális Jellemzők használatára is). Vulgaritás szempontjából természetesen az így segédkező akolítusok nem veszélyeztetik a mágiát, hiszen az ő hitük már elég erős. Ha száznál is több ember érintett a dologban, némely vulgáris hatás már akár egybeesőnek is tekinthető, ha nem akad a résztvevők közt egyetlen kétkedő sem.

Ha a fő máguscsoport tevékenységére a balsiker árnyéka vetül (tehát *senki* nem ér el közülük egyetlen sikert sem – és itt kizárólag az ő dobásaik számítanak, a kevésbé jártas segédmágusok vagy akolítusok eredményei nem), akkor a varázslás *minden* résztvevője után elszenvedik a szokásos Paradoxon-mennyiséget. A rituáléban résztvevő *alvók* és akolítusok nem kapnak Paradoxont, viszont elszenvedhetnek

valamiféle pszichikai vagy mentális traumát a félrecsúszott kísérlettel. Különösen csúfos esetekben a Paradoxon egyetlen hatalmas *visszacsapásban* is földelheti magát, és válogatás nélkül lecsap minden jelenlévőre.

## ELLENVARÁZSLÁS

Ellenvarázslás az, amikor az elsütött varázslat célja kimondottan egy másik hatás megtörése. Ha a karakter rájön, hogy valaki mágikus úton készül lecsapni rá, bevetheti saját tudását, hogy ezt megakadályozza, vagy hogy legalábbis védekezzen a támadó hatása ellen. Szerencsés esetben meggyengítheti a varázslat erejét, vagy akár teljesen meg is törheti azt.

Azonban az ellenvarázslás maga is mágikus cselekedetnek számít, és mivel a mágus ilyet egy körben csak egyszer tehet, védekező taktikának minősül. Ha viszont az ellenség épp egy tűzlabdát készül megidézni, hogy ropogásra süssön, akkor talán mégis jobb ötlet inkább a folyamatot megtörni, hogy életben maradjon és megpróbálkozhat egy másik támadással. A mágus bármilyen világi vagy mágikus cselekedet megszakíthat, hogy ellenvarázslásba kezdhesen; ez esetben a megkezdett munka odavész (sikertelennek számít), viszont létrejöhet az ellenvarázslás. Ha azonban az adott körben már nincs több cselekedete, akkor viselnie kell a következményeket.

Egyes entitásokat természetes antimágia övez. Az ehhez hasonló védelmet nyújtó készülékek és talizmánok automatikusan aktiválódnak mágikus támadás esetén és szembeszállnak a mágusra lecsapó hatásokkal. Más természetfeletti lények is képesek lehetnek ellenvarázslásra, de ezek hatékonysága ritkán közelíti meg azt, amire egy tanult mágus képes.

Sikeres kivitelezésükhöz 8-as célszámú Areté dobás szükséges. Minden siker egyet semlegesít az ellenfél sikereiből – ehhez azonban az szükséges, hogy a mágus tudatában legyen a készülődő csapásnak, és rendelkezzen némi (legalább egy pontos) ismerettel a semlegesíteni kívánt hatás Szférái terén. Nem számolhat fel olyan varázslatokat, amikről nem tud, és főként nem olyat, amit nem ért. Ha azonban tanulmányozta a szükséges Szférákat és a mágiatörés elég sikeres ahhoz, hogy az ellenfél hatásának minden sikerét semlegesítse, akkor az közönséges sikertelenségként elfüstöl. De persze a részleges törés is enyhítheti a támadás következményeit. Ha pedig a védekező mágus legalább egy pontos Eredet Szférával is rendelkezik, és sikerei meghaladják a támadóét, akkor ellenfele varázslatát még ugyanabban a körben egyenesen vissza is fordíthatja – ilyenkor a hatás erősségét semlegesítettek túl sikerek határozzák meg.

Ha a mágus ismeretei a támadáshoz felhasznált Szférák terén elég alaposak, akkor dönthet úgy is, hogy egy ellentétes hatást hoz létre. Ennek az az előnye, hogy ily módon egy összetett varázslat is kivédhető csak egy vagy két Szféra alapos ismeretével. Ha például a mágusod a Tudat Szféra mestere, de semmit nem tud a térmágiáról, még akkor is védekezhet egy távolról érkező mentális támadás ellen. Innentől kezdve pedig szerepjátszás kérdése az egész – vagyis jól le kell írnod, hogy miként is képzeled el az ellenféllel szembeszegülő hatásodat. A végső szó minden esetben a Mesélőé.

Ez a taktika természetfeletti lények erőivel szemben is kiválóan alkalmas. Ha például meg akarod törni egy vámpír delejező tekintetét, tudatmágiával védekezhetsz ellene.

Ha nem rendelkezel a támadás megértéséhez szükséges Szférákkal, megpróbálhatod Eredetlel megvédeni magad. A Kvintesszencia megfelelő fókuszálásával megerősítheted

a valóságot, megnehezítve ezáltal az ellenfeled számára a varázslást. Ehhez a már ismertetett módon tégy ellenvarázslásdobást! Minden ily módon nyert siker után elkölthetsz egy pontnyi Kvintesszenciát (de természetesen csak az *Avatár* értéked keretein belül), amelyek aztán egyenként növelik az ellenfél dobásának célszámát a megszokott hármas módosítókörlet *nélkül*. Az ellenfél persze megpróbálhatja Akaraterő és Kvintesszencia elköltésével aláásni ezt a védelmet. Az ilyen támadást néha nevezik antimágiának is, mivel a lényege épp a mindenféle mágikus mesterkedés semlegesítése.

Mindezek mellett már fennálló, marandóvá tett, vagy megnyújtott időtartamú hatásokat is megtörhetsz. Ha elérsz annyi sikert, amennyit a varázslat létrehozója elért, akkor teljes egészében sikerül felfejtened a mágia szálait. Persze ehhez is szükséged van a megfelelő Szférák ismeretére (elvégre nélkülük nem tudnád, hogy is kezdj neki), továbbá az *őenergia* észlelésének képességére is (hogy láthasd a hatást a maga igaz valójában). Ily módon meggyengítheted és végleg megsemmisítheted azt, vagy úgy annyit lefaraghatsz az időtartamából, hogy az menten összeomlik. Az ilyen módszer védelmek, illúziók és más hasonló statikus, de nem végleges alkotások ellen a leghatékonyabb. A marandóvá tett varázslatokat általában elég csak visszafordítani. A csak kezdőlökést adó, pillanatig tartó hatásokkal pedig (mint amilyen például egy egyszerű sérülést okozó támadás) már nem lehet mit kezdeni, mivel azok már befejezték működésüket, a következményeik pedig már nem mágikusak.

## KÉPESSÉGEK ÉS A MÁGIA

Mivel a mágiát a hit és gyakorlat táplálja, a mágus tanulmányai kihatnak a varázslat kimenetelére is. Az, akinek szilárd meggyőződése, hogy a varázsláshoz szüksége van egy bizonyos rituáléra, mint például Tarot-kártya vetésre vagy táncolásra, bizony jobban teszi, ha jól elsajátítja ezeket a dolgokat. Hasonlóképpen, a mágia is megkönnyítheti számos világi tett véghezvitelét.

Ahogy minden mágia-módosító, úgy a Képességek is arra valók, hogy segítsék a történet és a varázslás folyamatát, nem pedig mentségek egy újabb adag bónusz beiktatására. Szokás szerint az így nyert előnyök sem csökkenthetik háromnál többel a célszámot.

## MÁGIA A KÉPESSÉGEK SZOLGÁLATÁBAN

Ha a mágus a Szférájához illő Képességet használ egy varázslat létrehozásához – akár fókuszaként, akár egy fókusz alkalmazásakor –, megnőnek az esélyei. A megfelelő Képesség megkönnyítheti a varázslat irányítását, és pontosabb elképzeléseket adhat arról, hogy mit is kéne tenni a jobb eredmények elérése érdekében. Gyakorlatilag bármelyik Képesség kihathat a varázslásra, bár hogy miképp, az természetesen a mágus paradigmájától függ.

Ha a karakter egy teljes kört (vagy még többet) áldoz a megfelelő Képesség alkalmazására a varázslás előtt, akkor dobhatsz arra ugyanazzal a célszámmal és küszöbszinttel, mint amekkora az adott varázslaté lenne. A küszöbszinten túl minden siker eggyel csökkenti a varázslás dobás célszámát és semlegesít egy ott elért sikert – persze legfeljebb három ponttal a legjobb esetben is.

Egy hatás előidézéséhez olykor szükség is van valamelyik Képességre. Majdhogynem lehetetlen egy működő számítógépet összerakni a megfelelő ismeretek nélkül, valaki érzelmeinek befolyásolása pedig alapulhat az illető személyisége egyes

részleteinek előzetes feltérképezésén is. A Mesélő határozza meg, mikor igényel egy varázslás Képességpróbát, és hogy enélkül megvalósulhat-e a hatás, vagy hogy csak kissé nehezebbé válik-e, ha a próba nem sikerül. A mágus éppen megjavíthat egy autót anyagmágiával anélkül is, hogy túl sok Technológia ismerettel bírna, bár nem volna valami könnyű dolga. Azonban egy atomreaktort már rossz ötlet lenne hasonló módon helyrehozni...

## KÉPESSÉGEK A MÍAGIA SZÖLGÁLATÁBAN

Nemcsak a Képességek könnyíthetik meg a varázslást, hanem a megfelelő varázslatok is a Képességek alkalmazását. Egy jól alkalmazott hatással kissé magasabbra ugorhatsz, valamivel gyorsabban mozoghatsz, többet láthatsz... szóval érted.

Az effajta mágikus támogatás néhány véletlennek álcázott kezdőlkésen vagy megérzéseken alapszik, így nem is nehéz végrehajtani őket. A dobás a szokott módon történik, de minden elért siker eggyel csökkenti az azt követő Képességpróba célszámát – de legfeljebb hárommal. Ha a sikerek egy részét a hatóterületre vagy az időtartamra fordítod, a mágus másokkal is megoszthatja ezt a bónuszt, vagy hosszabb ideig élhet az előnnyel.

A támogató varázslatot közvetlenül a támogatandó Képesség alkalmazása előtt kell létrehozni; lehet éppen korábban is, de akkor azt fenn is kell tartani mindaddig, amíg a Képességet használatát be nem fejezi. Az is egy lehetőség, hogy több cselekedetet hajtunk végre, és ebből az egyiket felhasználjuk a hatás előidézésére a többi előtt, de ez elég rossz taktika, így általában csak akkor él vele a mágus, ha *tényleg* sietnie kell. Végére is, ha már mágiával támogatod a Képességet, nyilván nem akarsz negatív módosítókat is begyűjteni.

## TÖBBSZÖRÖS HATÁSOK

Egy kör alatt csak egy varázslat süthető el még akkor is, ha a mágus különböző módszerekkel felgyorsította magát (a valóság részben már „foglalt”, ha eltérő időkeretben működik). Ha egyszerre több dologgal szeretnél foglalkozni, akkor egy olyan hatást kell előidézned, ami egyidejűleg több mindent valósít meg.

## EGYIDEJŰLEG FENNTARTOTT HATÁSOK

Ugyan egyszerre csak egy varázslatot hozhat létre a mágus, ám számosat tarthat fenn. Ennek célszáma általában a szóban forgó hatásoktól függ.

Az olyan egyszerű mágiák, amelyek csak rövid időre változtatják meg magát a mágust vagy a környezetét, nem igénylik a folyamatos odafigyelést és elég csupán csekély mágikus energia a megvalósításukhoz. Bár rendíthetetlen avatár és akarat szükséges hozzájuk, nem kötik le a mágus teljes figyelmét, mivel általában valamennyire önfenntartóak vagy statikusak. Ilyen bűbáj lehet például a

test megerősítése, az érzékelés vagy mintázatokon végrehajtott apróbb változtatások, amik amúgy sem tartanak túl sokáig. Minden második ilyen jellegű hatás fenntartása után minden új varázslat létrehozásának célszáma eggyel nő.

Az összetettebbek – például a gondolatolvasás, hatalmas erők féken tartása, vagy az *élet-mintázatok* manipulálása – már nagyfokú összpontosítást és a tudatosságot követelnek a mágustól, mivel ezen folyamatokat végig figyelemmel kell kísérni. A Mesélő határozza meg, hogy képes-e mágusod további hatások előidézésére ilyen kényes műveletek felügyelete mellett. Ha engedélyezi (vagy ha a karaktered rendelkezik olyan különleges Előnyökkel vagy épp olyan varázslatok hatása alatt áll, amelyek lehetővé teszik a figyelme megosztását), akkor megetheted, ügyelve a minden második fenntartott hatás után járó negatív célszám módosítóra (ez egyszerű és összetett varázslatokra egyaránt érvényes).

Az azonnali hatások megváltoztatják a mintázatokat vagy a valóságot, de azzal *meg is szűnnek*. Ha valamit maradandóan átváltoztatsz, vagy a semmiből teremtél elő, ellátva ősenergiával, akkor azt ezzel teljesen valódivá teszed és véglegesíted is a Szöttes új részeként, függetlenül önmagadtól. Ezért aztán az ilyen varázslatok sem igényelnek további összpontosítást.

## VARÁZSLATSABLONOK ÉS GYORSVARÁZSLÁS

A legtöbb Tradíció számos gyakorlattá vált hatást – *sablonokat* – tanít növendékeinek. Ezek hatásosságát és megbízhatóságát számos év vagy évszázad gyakorlata igazolja. Már eleve az adott Tradíció szájíze szerint, azok fókuszaira, Szféra-felfogására alapozva alkották meg őket. Magyarul: a sablonok varázsformulák.

Bármilyen régóta használt, többszörösen átgondolt és idővel lecsiszolódott hatás rítusként a mágustársadalom közkincsévé válhat – vagyis gyakorlatilag bármi elvárásolható sablonként is. Egy-egy Tradíción belül a mágusok szívességeikért és tudásért cserélgetik egymás közt a formuláikat – elvégre egy jó sablon valamelyest megkönnyítheti a dolgukat egy varázslat elsütésénél, vagy akár olyan ötletet is adhat nekik egy Szféra felhasználási lehetőségeiről, ami korábban eszükbe sem jutott.

Amikor egy mágus sietősen dob össze egy varázslatot, azt nevezzük gyorsvarázslásnak. Ez nem könnyű feladat, így ilyenkor eggyel nagyobb lesz a varázslat célszáma. Ezért aztán a legtöbb mágus sok időt tölt azzal, hogy a tökélyre csiszoljon néhány kedvére való hatást, hogy azok jól ismert sablonokká váljanak. Hogy mi számít sablonnak, az végső soron a Mesélőtől függ; azt viszont feltételezhető, hogy az alább bemutatásra kerülő Szféráknál felsorolt alapvető hatások mindegyike megtalálható sablon formájában valamennyi Tradíció berkeiben.

# A KILENC SZFÉRA



A Tradíciók és a Konvenciók mágusai évszázadokkal ezelőtt lefektették az univerzum alkotóelemeinek leírására szolgáló alapokat – a Szférák fogalmát. Mert bár minden mágus a saját paradigmájának kifejezéseivel beszél a mágiáról, a Szférák szilárd alapot nyújtanak mindannyiuk számára. Mindegyikük a megértés és befolyásolás tág területeit foglalja magába, amelyek együtt Tellúria valamennyi (vagy legalábbis majdnem minden) születét magukba foglalják.

Sokan feltételezik azonban még egy vagy több további Szféra létét is; minden Tradíciónak megvan a maga kedvenc kis elmélete a „Tizedik Szférára” vonatkozóan, a Technokrata Unió pedig a *nagy egységesítő elméletet* keresi. Ettől függetlenül, a sokévi kutatás ellenére senkinek sem sikerült még rábukkanni semmiféle felsőbb Szférára, vagy hiányzó láncszemre, ami betölthetné ezt a mitikus rést. Ahogy az volt az Észak-nyugati átjáróval is, úgy a „Tizedik Szféra” is számos kutatót vonz, de sosem fedi fel magát.

## ANYAG



**Specializációk:** összetett mintázatok, idézés, formázás, átalakítás

Minden formába öntött élettelen mintázat ebbe a Szférába tartozik. Az Erők és az Élet mellett ez teszi teljessé az anyagi világot befolyásoló Mintázat Szférák körét. A Tellúria elképesztően változatos használati tárgyait tekintve ez a Szféra igen sokoldalú és hasznos – bár gyakran alábecsülik látszólag „elemi” természete miatt.

Az *anyag-mintázatok* őenergia-áramlata egyszerű, statikus formába szilárdult. Az Erők Kvintesszenciája aktív

és energikus, az Élet mintázatai az egyetemes adok-kapok elv alapján működnek. Ezzel szemben az Anyag semleges jellegű, manipulálása általában jóval egyszerűbb, mint más mintázatoké.

Az Anyag Szférát tanulmányozó varázshasználók (ősenergiával vagy azok elemi építőköveiből) tárgyakat hozhatnak létre, átalakíthatják őket, megváltoztathatják tulajdonságaikat. Tudományos alapelveknek – sőt, olykor akár a józan észnek is – ellentmondó, szokatlan jellegű tárgyak születhetnek általa. Magas szinten a mesterek előtt elmosódik az anyag és az energia közötti határvonal, olyan *anyag-mintázatok* teremtenek, amik az *erőkhöz* (sugárzás) vagy az *élet-mintázatokhoz* hasonlítanak.

Az Anyag Szféra mesterei minden tulajdonukba beleoltják saját rezgésüket és alaposságukat. Ruházatuk és felszerelésük gyakran rendkívüli, különleges minőségű és egyedülállóan tartós anyagokból készül. Sokan közülük előszeretettel kölcsönöznek művészi jelleget tárgyaiknak. Ezen a szinten már bármit átalakíthatnak vagy megteremthetnek, ám az igazi művészet több, mint pusztán anyag.

### • ANYAG ÉSZLELÉSE

Az Szféra legalapvetőbb megértésével a mágus bepillantást nyerhet a materiális dolgok lényegébe. Egy mintázat alapos vizsgálatával nemcsak a hozzávetőleges súlyát vagy anyag típusát állapíthatja meg, hanem pontos összetételéről, sérüléseiről, más tárgyakkal való kölcsönhatásáról, vagy akár az anyag belső rejtelméről is tudomást szerezhet.

Az Entrópiával kombinálva felismerhetőek a gyenge pontok,

a mágus meghatározhatja a tárgy szétzúzására alkalmazható legjobb módszert, az Erőkkel együtt pedig kideríthető, hogy mennyi energiát bír ki. Életmágiával összhangban alkalmazva felfedheti az élő mintázathoz ágyazott anyag – például piercing vagy beültetések – jelenlétét, és fogalmat alkothat annak összetételéről. A többi Szférával ötvözve a hatást akár távolságokban lévő objektumokon is elvégezhetjük a vizsgálatot, vagy megállapíthatjuk, hogy az adott tárgy Tasst alkot-e.

### • ALAPVETŐ ÁTALAKÍTÁSOK

A mágus átalakíthat egy anyagot anélkül, hogy megváltoztatná a formáját, hőmérsékletét vagy halmazállapotát (szilárd, folyékony, gáz). A tárgynak egyszerűen új összetételt ad. A bonyolultabb anyagszerkezetek előállításához iszonyúan nehéz, ha nem, megvalósíthatatlan lehet – a mágusok általában csak azonos természetű anyagokká alakíthatják át a dolgokat (például egy farönköt egy téglakockává, de nem készíthetnek belőle arany-ozmium-ötvözetet). Alapjában véve a lehetséges átalakítások nagyban függenek a mágus paradigmájától. Egy hermetikus alkímiai módszerekkel önből aranyat csinálhat, egy kórista megismételheti a csodát, amivel borra változtatja a vizet, egy technokrata pedig feltehetőleg alapvető elemeket alakít át – például hidrogént héliummá.

Ezen a szinten kizárólag az anyag egyszerűbb és belső szerkezete változtatható meg. A mágus nem alkothat radioaktív elemeket. Ehhez mesteri szint szükséges, amikor a mintázatok elveszítik lényegüket, és *erökké* alakulnak. Az *anyag-mintázatok* alakja általában kötött, és a tudás ezen szintjén még nem módosítható. Persze, ha a mágus vajjá változtat egy sziklát, könnyedén megolvaszthatja azt. Ritka anyagokat ugyancsak nehéz előállítani. Metafizikailag értékes anyagok ezek, nem lehettek fel bárhol, így mágikus elkészítésük sem egyszerű.

Az alapvető átalakításokat más Mintázat Szférákkal kombinálva a mágus szilárd anyagot készíthet természeti erőkből vagy élőlényekből. (Persze bárki képes anyag-mintázattá változtatni egy élet-mintázatot – elég megölnie.) A mágus ezen kívül meg is idézhet alapvető dolgokat az ősenergiából. Az Erők Szférájának megfelelő ismeretével elegendő energiát képes biztosítani az anyag halmazállapotának megváltoztatásához. Térmágikus hatalmát felhasználva tologathatja vagy magához húzhatja a környezetében lévő tárgyakat, vagy akár beléjük hatolhat, részeket távolíthat el onnan. Továbbá a mágus fizikális



et biztosíthat egy szellem számára, sőt akár egy elképzelt dolgot is fizikális formába önthet a Kvintesszencia segítségével.

### ••• FÖRTIABONTÁS

Habár az anyag-mintázatok rugalmasak, nem sérthetetlenek, tehát csak egy kellően tapasztalt mágus képes kedve szerint átformálni az anyagot. Misztikus módon módosíthat az alakján, sőt, összesűrít, vagy megnövelhet benne bizonyos összetevőket. Megváltoztathatja a tárgyak sűrűségét, gázzá alakíthatja őket, de akár más külsőt kölcsönözhet nekik. Széttört anyagok illeszthetők össze vadonatúj formában, az egészben lévők részekre bonthatóak, az alkotóelemek ezután pedig akár szabadon vegyíthetők egymással.

A Mintázat Szférák segítségével könnyedén kinyerheti az energiát az anyag-mintázatokból, vagy összefonhatja azok szálait az élőlények mintázatával. Az éteribb Szférákkal kombinálva az anyag felruházható azzal a tulajdonsággal, hogy különböző reakciókat váltson ki mentális parancsokra, vagy hogy a körülményektől függően változtassa az alakját (akár támadó jellegűre is).

### •••• ÖSSZETETT ÁTALAKÍTÁSOK

Az összetett anyag-mintázatok apróbb elemeinek kiragadásával az Anyag *adeptusa* újrendezheti azokat a bonyolult mintázatokot, amik ritka és komplex anyagokból vagy különböző alapú, egymástól független darabkák sokaságából tevődnek össze. Ha rendelkezik az alapvető világi ismeretekkel, könnyedén alkothat mozgó alkatrészekkel rendelkező tárgyat, vagy épp ellenkezőleg: hasznavehetetlen ronccsá változtathat értékes eszközöket. Míg egy kevésbé tapasztalt mágus tudása csak egyszerű tárgyak előállítására korlátozódik, egy *adeptus* már képes ötvözetek, és különböző típusú anyagok kombinációjának elkészítésére, aprólékos alkotómunkára. A hatás célszáma ugyanúgy függ a részletesség mértékétől, mint a végtermék összetettségétől.

Az Erők vagy az Élet mágiájával a mágus közvetlenül teremtményeket vagy energiát alakíthat át bonyolult objektumokká. Egy kanárit aranyszínű órákakukká változtathat vagy villámból ezüst stilizációt alkothat. Az Élet Szféra segítségével ötvözheti az élő és élettelen anyagot: selymet, friss élelmet és ehhez hasonlókat készíthet. Az Eredet hatalmával bonyolult tárgyakat teremthet a semmiből – ez több annál, mint amikor egy euthanatosz látszólag a semmiből rántja elő a fegyverét.

### ••••• ANYAGTULAJDONSÁGOK MEGVÁLTOZTATÁSA

Az Anyag Művészetének legfelsőbb szintjén lehetőség nyílik külön-külön újraalkotni az anyag-mintázat szelvényeit. Alapanyagok vagy különböző anyagokból készült eszközök előállítása helyett a mester teljesen új anyagokat teremthet, akarata szerint megválasztott egyedi tulajdonságokkal. Megváltoztathatja egy létező anyag forráspontját, tömegvonzását vagy átlátszóságát, de olyan anyagokat is készíthet, aminek tömegét, sűrűségét és belső súrlódását maga határozza meg, bármely fizikai törvénytől függetlenül. Lehetőség van az anyag-mintázatok egymással való kölcsönhatásának szabályozására is – robbanószerek, savak, szigetelők előállítására.

Az Anyag mestereként a mágust már nem kötik az anyagi világ úgynevezett „törvényei”. Alkotásainak csak az akarata szab határt – olyan erősségekkel és fizikális tulajdonságokkal ruházta fel, amilyenekkel óhajtja. Ezen a szinten már spontán módon

átalakuló, halmazállapotát vagy anyagtulajdonságait megváltoztató mintázatokot alkothat, sőt Erőket kibocsátó (sugárzó) anyagokat is előállíthat.

A többi Szférával sérthetetlen vérteteket készíthet (ősenergiából), vagy olyan gyógyító (vagy ártó) eszközöket, amelyek csodálatos (vagy szörnyűséges) hatással bírnak; bonyolult, ritka, vagy halálos anyagokat fejleszthet ki.

## ANYAG-HATÁSOK

● **Összetétel vizsgálata** – Számptalan egyszerű bűbáj szolgálhat az anyag tulajdonságainak megállapítására. A mágus felismerheti az aranyat a vas-piritben, megmondhatja, miből készült egy szék, és hogy mekkora súlyt bír el. Sokféle módszer és példa létezik erre. Az éteriták és a virtuális adeptusok kedvenc trikorder-szerű érzékelő készüléküket használják, a hermetikuskok mintákat vesznek és összehasonlítják a már ismert mintákkal, az eksztatikusok csak „haladnak az áramlással” és kiveszik belőle azt, amit helyesnek érznek.

● **Álomtöredékek** – Az álomszólók mindenre úgy tekintenek, mint a Földanya álmainak töredékére. Elmerülve ezekben az álmokban kiterjeszthetik az anyagok érzékelését a fizikális valóságon túlra, a mintázatok birodalmába. Már nem úgy látják az anyagot, ahogy előtte, például egy téglafal helyett annak mintázata dereng fel a mágus lelki szemei előtt.

Ez a hatás lehetővé teszi számukra a fizikális valóságban láthatatlan építőelemek érzékelését. Láthatják egy fal mögötti szoba bútorait, észrevehetik a rejtett tárgyakat és szerkezeteket, például egy bőrönd kettős fenekét. Az igazán sűrű vagy összetett mintázatokon nehezebb lehet áthatolni.

● **Olvasztás és újraformálás** – A mágus egyszerűbb, könnyebben kezelhető eszközökké változtatja az egyébként alakíthatatlan tárgyakat. A kőfal kezei nyomán formálható agyaggá válik a hatás lejártáig, vagy egy szobrot vajjá alakíthat, hagyva megolvadni, mielőtt ismét visszaalakulna. Ez kiváló módszer a csapadék elkerülésére és a szökésre, bár a véletlenek megmagyarázása némi gondot okozhat.

● **Szalmából arany** – A Grimm-mese szereplőjéhez, Rumpelstiltskinhez hasonlóan a mágus képes értékes anyagokká szőni az alapvető mintázatokot. Az eredetihez hasonló marad ugyan, de minőségéről a mágus dönt. Vulgáris módszerekkel szó szerint gyémántkönyvek hullhatnak, a szalmából aranyszálak válhatnak. A finomabb módszereket alkalmazó varázshasználók feljavíthatják egy létező tárgy minőségét, vagy „egyszer csak felfedezhetik”, hogy az adott dolog értékesebb, mint első látásra tűnt. Ily módon a mágus egy olcsóbb sörből is rendes piát készíthet, látszólag jobb minőségűnek mutatta a márkát, vagy értékesebbé alakítva egy adott tárgyat.

● **Szerkezet megbontása** – A mágus az anyag-mintázatok ismeretét használja fel a szerkezetek összeomlasztására. A hatás hasonló az **Faragásra**, csak itt a mágus lebontja a mintázatot, amilyen gyorsan csak lehetséges. Szinte minden egyszerűbb tárgyat megsemmisíthet ezáltal. Ugyanolyan könnyen téphetik darabokra a betont, az acélt vagy a ruhát. Jóllehet, a komolyabb összetevőket már nehezebb lehet feltárni (magasabb fokú jártasság szükséges hozzá). Ne felejtjük el, hogy az anyagot nem redukálhatjuk semmivé, csupán darabokra szedhetjük!

A mágus átalakíthatja a dolgokat valamilyen semleges anyagúvá, ezáltal közömbösítheti a mérges gázokat vagy savakat, amiket nem tud szétbontással megsemmisíteni.

● **Faragás** – Egy anyagdarabka alakjának megváltoztatásával könnyen átfaragható az adott tárgy, anélkül,

hogy egészében véve változtatnánk rajta, mint azt az **Olvasztás és újraformálással** tennénk. A mágus misztikus szinten ragadja meg a mintázatokot – faragást imitálva kezelve, hatalmat adó nevéet kántálva vagy akármilyen – és a kívánt formába rendezgeti őket. A tárgy ennek hatására felveszi ezt az alakot.

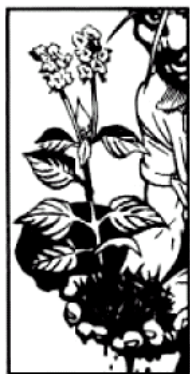
A Faragáshoz sikeres dobássorozatra lehet szükség a nagyobb vagy összetettebb szerkezeteknél.

●●● **Ötvözet** – Két mintázat összeillesztésével szilárd objektumok ötvözeete hozható létre. Képes egy darab műanyag középebe belenyomni egy fahasábot vagy két különböző fémet ötvözni. Az új anyag megőrzi alkotóelemeinek egyedi jellemzőit, ám csak akkor nyer új tulajdonságokat, ha kellően összeolvasztották az anyagokat. Tehát egy műanyag falba ragasztott fadarab továbbra is éghető marad, ám ha a fát sikerült teljesen összeolvasztani a műanyaggal, az felveszi a fa mintázatát, s közben megvédheti a tüztől – bár ha lángra kap, mérgező füstöt áraszt magából.

●●● **Svájci bicska** – Bonyolult és radikális változtatások hajthatók végre az alkotóelemekben, ha a mágus kellően ismeri az adott eszközöket. Módosíthatja a karóráját úgy, hogy tüvetőként is használhassa, vagy telefon-funkciókkal ruházhatja fel a hangszóróit. Nincs korlátozva, mit és miben lehet módosítani, bár a mágusnak rendelkeznie kell a szükséges ismeretekkel az adott készülékek felépítése és használata terén. Az ilyen eszközök pusztán a létező anyag újraszervezése, így megfelelnek a konszenzus általános törvényeinek. Tehát, a mágus csinálhat tüvetőt a karórájából (mivel valakinek eszébe juthat megtervezni egy ilyet), de nem válhat belőle teleportáló szerkentű.

●●●● **Súlymódosítás** – Alkotóelemeinek manipulálásával egy tárgy egyetlen új, egyedi elemmé változtatható, aminek a súlya és mérete független lesz egymástól. Egy apróság olyan nehézé tehető, akár egy kocsi, vagy egy autó is pehelykönnyűvé varázsolható (fogyasztást illetően remek, viharos szélnél már gondok lehetnek). A méretükből kifolyólag nagy tömegű testek – szupersűrű anyagok – általában erősebbek és tartósabbak a balsafához hasonló hiperkönnyű anyagokból készült szerkezetektől. A sikerek száma határozza meg, mennyire módosult az anyag sűrűsége. Két-három sikerrel körülbelül 25%-os változás érhető el, tízzel viszont már többszörösére növelhető vagy csökkenthető.

●●●● **Anyagtársítás** – Az Anyag mesterei már azt is módosíthatják, miként lépnek kölcsönhatásba egymással az egyes mintázatok. Ha azt szeretnék, hogy az adott mintázat ne léphessen kölcsönhatásba bizonyos típusú mintázatokkal, akkor létrehozhat egy olyan anyagot, ami bizonyos más anyagtipusok számára nem is létezik. Ilyen lehet például a testpáncélzatot teljességgel figyelmen kívül hagyó, és azon átsuhanó lövedék, vagy a holttesten áthatoló halottkém-szerszámok. A mester felruházhatja az anyagokat más anyagok tulajdonságaival, vagy teljesen új jellemzőkkel is, így szupravezetővé, vagy elképesztően erőssé tehet valamit, ami eredetileg egy szalagöngyöleg volt – ami közben valamennyire megőrzi a hajlékonyságát is. Komoly átalakítások természetesen vulgárisnak minősülnek és olyan esetekben alkalmazzák őket, ha a mágusnak hosszú távon valamilyen speciális tárgyra van szüksége. A sikerek száma dönti el, mennyire módosítható az anyag alapvető jellege. Néhány sikerrel változtatható a súly és némiképpen a kölcsönhatási tényező, több sikerrel viszont már alapvető módosításokat hajthat végre rajta a mágus – egy semleges anyagot radioaktívvá tehet, vagy fordítva. A változtatáshoz több különböző anyagok tulajdonságait is kölcsönveheti.



**Specializációk:** klónozás, teremtés, fertőzés, evolúció, gyógyítás, fejlesztés, alakváltás, sebzés

Az Élet Szférájába tartozik minden, ami mozog, növekszik és változik. Más mintázat-fajtákkal ellentétben, amelyek vagy változatlanok maradnak, vagy a kvintesszenciális energia jól körülhatárolható folyamaiként jelennek meg, az Élet dolgai közvetlen kapcsolatban állnak a Tellúriával. Kvintesszenciát merítenek belőle növekedésükhöz, majd vissza is juttatják oda ilyen vagy olyan formában. Ez a folyamat csak a halállal ér

véget, amikor is a mintázat visszaminősül egyszerű anyaggá. Ez a kozmoszhoz kötődő különleges kapcsolat teszi egyedivé az életet, ami ezáltal képes alkalmazkodni környezetéhez és a legváltozatosabb, legösszetettebb formákban megjeleni.

Az élet feletti hatalom a legnagyobbak egyike, mivel éppúgy lehetőséget ad új élet létrehozására, mint a már meglévők befolyásolására. Ezt a Szférát tanulmányozó mágusok először csak állatok gyógyításával és megváltoztatásával kísérleteznek, hogy aztán továbbléphessenek az emberek felé – legyen szó önmagukról vagy másokról. Tudásuk gyarapodásával a legösszetettebb mintázatokra is kiterjeszthetik befolyásukat – végül pedig megnyílik előttük az alakváltás lehetősége is éppúgy, mint a fiatalság és egészség visszaállítása, vagy akár a legborzalmasabb sérülések gyógyítása. Ugyanezzel a hatalommal azonban mindennek az ellenkezőjét is megteheti, lesújtva ellenségeire, szétszaggatva az élőket, lépten-nyomon járványt és pusztulást terjesztve.

Az Élet tanait nagy becsben tartják a Tradíciók. Az életmágusok gyógyítók, gondozók és védelmezők – az egészség és az életöröm terjesztői. Még a leghatalmasabb nekromanták és az élőholtak sem szállhatnak szembe ezzel az örökkön megújuló hatalommal. E Szféra segítségével a mágus teljessé és halhatatlanná válhat.

E Szféra hatáskörébe tartozik minden olyan lény vagy sejt, amiben ott lüktet s hullámzik az eleven lélek. Még a leszüretelt gyümölcsökben, vagy a testről leválasztott vétagokban is megmarad egy ideig az élet szikrája – tehát az Élet mágiája ezekre is hatással lehet. Amikor az alany végleg meghal – megszakad a kapcsolata a mindenséggel és megszűnik benne a Kvintesszencia áramlása –, már csak anyagként létezik tovább.

Az Élet mesterei gondosan megszabadultak testük valamennyi gyengeségétől és gyarlásától, így téve azt teljesen hibátlanná és tökéletessé. Erejük teljében valósággal ragyogni látszanak az élet végtelen bőségétől. Megjelenésük tükrözi vágyaikat és hangulataikat; akkor változnak vagy idősödnek, amikor kedvük tartja – mi több, már nem kötik őket olyan szokások, mint az evés, ivás vagy a lélegzés.

Ne feledjük azonban, hogy a mágus csak képességeinek keretei között módosíthatja vagy gyógyíthatja a mintázatot! Ha előidézi egy Élet-hatást, addig nem ismételteti meg azt újabb sikerek szerzése érdekében, amíg a célzott mintázat természetes módon meg nem változik maga is (vagyis nagyjából egy jelenetig). Így tehát a mágus átváltozhat valamivé, aztán vissza (vagy tovább valami mássá), de ha sérülést gyógyít (vagy éppen okoz) egy adott jelenetben, akkor azt az erőt nem használhatja többet ugyanazon a célpontra a következő jelenetig; már megtett mindent, amire képes.

Ha a mágus megváltoztat egy mintázatot és ekképpen eltorzítja valódi természetét – vagyis növeli vagy csökkenti a Tulajdonságait, vagy az adott lényre nem jellemző, új jegyekkel ruhazza fel azt –, akkor az alany elszenvedi a mintázatváltás (vagy -szivárgás) jelenségét. Időről időre (naponta egyszer, bár adott esetben akár gyakrabban is) általában minden durva változtatás után egy Egészség szintnek megfelelő sérülések keletkeznek rajta, ahogy a mintázata küzd az átalakulás ellen. Az Eredet Szférájában képzett mágusok Kvintesszencia felhasználásával elodázhathatják ezt a sérülést, de ha kifognak a készletei (vagy ha az alany nem is mágus), akkor a probléma újra jelentkezni fog. Ez csak vagy a változtatások véglegesítésével, vagy a mintázat eredeti állapotába való visszaváltoztatásával orvosolható.

## • ÉLETÉRZÉKELÉS

Az élő mintázatok tanulmányozása jelenti az életmágia alapját. A mágus elsőként az életenergia áramlásának nyomon követését sajátítja el, így felismerheti, ha valaki sérült, beteg vagy épp kicsattan az egészségtől. Kellő tapasztalattal már könnyedén megérezheti az élőlények jelenlétét maga körül, megállapíthatja fajtájukat, korukat, nemüket és egészségügyi állapotukat, valamint tudomást szerezhet saját mintázatának sérüléseiről vagy tökéletlenségeiről is.

A többi Mintázat Szférával együtt felhasználva már nem csak a közelben lévő emberek jelenléte, hanem a birtokukban lévő erők és tárgyak is érzékelhetők, sőt, megállapítható, hogy ártalmasak-e ezek. Entrópiával kombinálva kideríthető, hogy milyen fertőzések vagy szerencsétlenségek érik majd az alanyt, és az is, hogy ezek miképpen fognak nyilvánulni. Az Idő és Tér Szférái mellett érzékelhetővé válnak a távolabbi élet-mintázatok is a jelenben, múltban és jövőben egyaránt. Eredetlennel együtt alkalmazva pedig láthatóvá válik a mágus előtt az élőlényeket a kozmoszsal összekapcsoló folytonos Kvintesszencia-áramlás is.

## •• ÉGYSZERŰ MINTÁZATOK MEGVÁLTOZTATÁSA ÖNGYÓGYÍTÁS

Jól teszi a mágus, ha az Élet mágiájának kibontakoztatását a legalapvetőbb, és általa legjobban ismert mintázatokkal kezdi – így például nagyon egyszerű teremtményekkel vagy saját mintázatával, amelynek immár meggyorsíthatja regenerálódását.

Az Szféra beavatottja meggyógyíthatja önmagát, helyreállítva mintázata eredeti alakját, bezárhatja sebeit vagy orvosolhatja a rajta ejtett változtatásokat. Még ugyan nem képes új alakot öltetni vagy átrendezni mintázatát, de legalább már megvédheti magát, ha mások próbálkoznának nála ilyesmivel. Megállapíthatja, hogy hatottak-e valamiképpen a mintázataira, és már jóval az első tünetek kiütözése előtt érzékelheti szervezetében a zavarokat vagy fertőzéseket.

Az egyszerű élet-mintázatok feletti hatalommal a mágus már befolyásolhat alapvetőbb létformákra, mint amilyenek például a baktériumok és a növények. Hatalma van minden növény, gerinctelen lény, alga vagy gomba fölött. Kedve szerint alakíthatja őket, árthat vagy gyógyíthat, megszabhatja növekedésük ütemét és irányát, vagy halálra sújthatja támadóit – de még nem változtathatja át őket teljes mértékben. Azok továbbra is megőrzik eredeti természetüket, viszont mozgásba

hozhatóak, növekedésre és meghatározott változásokra készíthetők.

Más Mintázat Szférákkal együtt alkalmazva a mágus felvértezheti önmagát vagy egy élőlényt bizonyos tárgyak vagy erők ellen, vagy elérheti, hogy az ilyen mintázatok befolyásolják egyszerűbb lények növekedését és fejlődését. Előre felállíthat olyan hatásokat, amelyek nyomban begyógyítják a sérüléseit, amint elszenvedi őket (időmágiával), vagy bárhol a világban érzékelheti és megváltoztathatja az élőlényeket (termágiával).

## ••• MEGVÁLTOZÁS EGYSZERŰ MINTÁZATOK ÁTRENDÉZÉSE

Az Élet tanainak e szintjén a mágus megismerkedik az alakváltás titkaival, amelyek segítségével már átrendezheti egy élőlény mintázatát, és valami egészen mássá formálhatja azt. Elképesztő változtatásokat hajthat végre önmagán, és az alapvetőbb létformák felett is kiteljesedik a hatalma. Immár összetettebb fiziológiájú lények mintázatát is átrendezheti, kedve szerint formálva szervezetüket, vagy befolyásolva növekedésüket.

Saját mintázatának meglévő jellegzetességein is alakíthat, vagy kifejleszthet újakat – akár egészen szokatlanokat is. Karmokat növeszthet, vagy ideiglenesen felfüggesztheti légzési szükségleteit. Továbbra is alapvetően emberinek kell maradnia ugyan, de a végtelenségig kiterjesztheti képességei határait, felülemelkedhet halandó teste megszokott korlátain.

Az Élet alapvetőbb mintázatait feletti teljhatalom birtokában a mágus egészen új alakkal ruházhatja fel az egyszerűbb lényeket – például cédrussá változtathat egy remeterákot (bár csak nagyon, nagyon kicsi cédrussá) –, vagy veszedelmes gyilkossá tehet egy ártatlan baktériumot. Immár teremteni vagy elpusztítani is képes ilyen mintázatokot, megszabhatja fejlődésük menetét, dönthet életükről és halálukról.

Más Szférák bevonásával a mágus egyszerű mintázat-átrendezéssel eleven lényeket teremthet a semmiből, élettelen erőkből vagy anyagokból, bár tudatmágia használata nélkül ezek a teremtmények csak lélek nélküli porhüvelyek lesznek. Emellett képes lehet távolról befolyásolni élőlényeket, más helyekre lökheti vagy ránthatja át őket – a megfelelő Szféráva l még akár a szellemvilágba is. Előíranyozhat egy változást, ami csak adott időben jön majd létre a célalanyon: például immúnissá tehet növényeket és egyszerűbb állatokat fertőzésekkel vagy sérülésekkel szemben, vagy akár évek múltán virágba borulhat általa egy almafa a tél közepén.





## ●●●● ÖSSZETETT MINTÁZATOK MÉGVÁLTOZTATÁSA ÁTVÁLTÓZÁS

Az Élet *adeptusa* számára már valamennyi élő mintázat nyitott könyv. Nemcsak, hogy kedve szerint rendezheti újra saját mintázatát, hanem szinte minden más teremtményét is befolyásolhatja, megváltoztathatja – ideértve az értelmes lényeket is. Egyetlen érintéssel gyógyíthat, hatalmas erővel áldhat meg valakit, szörnyű sebeket okozhat, vagy újra fiatallá és erőből duzzadóvá tehet bárkit.

Önnön mintázatát átalakíthatja bármivé, amivé csak kívánja. Új jellegzetességeket fejleszthet ki, a már meglévőket illetően pedig meghaladhatja az emberi határokat, sőt, egy egészen más lényé is átalakulhat (ami nagyjából akkora méretű és súlyú, mint ő maga). Az ilyen durva változtatások azonban gyakran okoznak nehézségeket. Jó időbe telhet egy állati forma megszokása, és az sem kizárt, hogy maga az alak nem képes a mágus emberi tudásának és intellektusának befogadására. Az állati alak gyakorra hozza magával az ösztöneit is, és a mágus ezzel ideiglenesen el is veszítheti identitását. Maga a mintázat is hajlamos visszarendeződni az eredeti alakjába, így a kényszerítő mágiával szembeni ellenállása folytán a gyökeres változtatások komoly sérülésekkel járhatnak.

Az összetettebb mintázatok megváltoztatásával a mágus nemcsak meggyógyíthatja az embereket és az állatokat, hanem kisebb módosításokat is végrehajthat rajtuk. Még ugyan nem képes tökéletes másolatokat alkotni róluk, vagy teljes mértékben megváltoztatni a természetüket, de garantálhatja számukra az egészséget – vagy a gyengeséget és sorvadást.

Más Mintázat Szférák bevonásával az Élet *adeptusa* a legváltozatosabb természetfeletti jellegzetességeket öltheti magára: tűzokádó sárkánnyá változhat, vagy akár, példának okáért, fémet ehet. Be nem gyógyuló sebeket ejthet, vagy meghatározott pillanatban megszűnő változtatásokat idézhet elő, de tőle távol lévő embereken is segíthet (vagy éppen árthat nekik).

## ●●●● ÖSSZETETT MINTÁZATOK ÁTRENDÉZÉSE TÖKÉLETES ALAKVÁLTÁS

Az Élet mesterének kezei már agyagként formáznak minden élőlényt. Az élők feletti hatalma hibátlan, tökéletes harmóniába került az életenergia áramlataival. Minden életet kedve szerint változtathat, szükség szerint gyógyíthat vagy árthat.

A mester bármivé átváltoztathat egy teremtményt mindaddig, amíg a tömeg és a méret hasonló marad – vagyis egy felnőtt embert fává, vagy egy kutyát kisgyerekké. Az ilyesmi természetesen meglehetősen bonyolult, de annál látványosabb – képzeljük csak el, hogy ellenségeink egy egész csoportja alakul át tehetetlenül csapkodó halakká. Teljesen elsimíthatja bármely mintázat tökéletlenségeit és hibáit, de ugyanígy előidézhet bármilyen természetes vagy természetellenes változást is.

Saját mintázata feletti tökéletes hatalom birtokában a mester teljesen immúnissá teheti magát az öregedés folyamatával, a betegségekkel, az éhséggel vagy a sérülésekkel szemben. Bármilyen sebesülést regenerálhat, bár a közvetlen mintázat-sérülésekhez már időre és komoly erőfeszítésekre van szükség. De ami még ennél is jobb: felülemelkedhet a mintázat-átrendezések számos szokványos korlátozásán is. Nem kell többé amiatt aggódni, például, hogy az állati ösztönök legyűrjék a

személyiségét. Kedve szerint változtathatja saját mintázatának méretét is.

Ami pedig talán a legfantasztikusabb mind közül: más Szférák bevonásával a mester bonyolult élőlényeket hozhat létre Kvintesszenciából vagy más mintázatokból. Klónozhat már létező lényeket, mitikus szörnyeket alkothat, de akár teljesen szabadjára engedheti alkotó képzetét – lehetőségeinek csak az erőforrásai szabnak határt. Ezen teremtményeit saját tudattal és szellemmel is megáldhatja a megfelelő Szférák segítségével, de üresen is hagyhatja őket, amelyek így testetlen szellemeket is befogadhatnak. Akár saját tudatát is áthelyezheti egy újonnan alkotott testbe, vagy reinkarnálódhat egy, majd a jövőben megszülető testben. Eredet és Tér segítségével a mester felnyithatja szemét minden élet mérhetetlen dicsősége előtt, és megérinthet bármilyen eleven lényt.

## ÉLET-HATÁSOK

● **Életradar** – A megfelelő eszközt a számítógépéhez csatlakoztatva egy virtuális *adeptus* letapogathatja környezetét élőlények biomezői után kutatva, felderítve egyben állapotukat és tartózkodási helyüket is. Az ilyen pásztázás nagyobb távolságok esetén ugyan további munkát (és *teret*) igényel, de így is hasznosok lehetnek barátok és ellenségek lokalizálásában, mivel a már ismert és korábban elmentett mintázatok is felismerhetőek és megkülönböztethetőek ily módon. A legtöbb *adeptus* különleges szűrőprogramokat is alkalmaz, amelyekkel kiiktathatják a nemkívánatos létformákat a keresésből, így például a mikroszkopikus organizmusokat és közönséges férgeket (kivéve persze a technokratákat).

Megfelelő kutatóeszközzel a többi Tradíció is elérhet hasonló hatást. Egy verbéna használhat egy tükröt, ami megmutatja a közelben tartózkodó élőlényeket, egy *euthanatosz* pedig szaglászhat a különböző lények jellegzetes szaga után.

● **Kórok feltáró ima** – A Mennyei Kórus a sérülések és betegségek felfedezése érdekében tanulmányozza az életmágiát. Ezek a novíciusok megtanulják felismerni a különféle kórságokat, sérüléseket, mérgezéseket és elősködőfertőzéseket jelző zavarokat az egyes létformák mintázataiban. A mágiahasználónak általában Észlelésre kell dobni a mintázat vizsgálása közben. Minél több sikert ér el, annál fontosabb ismereteket szerez. Egy siker felfedheti egy méreg jelenlétét, kettő azt is megmondhatja, hogy a légzőrendszer zavarja, három pedig már azt is kimutathatja, hogy arzénről van szó.

● **Egyszerű teremtmény megváltoztatása** – A tudás eme szintjén a mágus megtanulja, (metafizikus értelemben) hogyan ragadhat meg és módosíthat egy *élet-mintázatot* kedve szerint. Az *euthanatoszok* ennek egy változatával – amelyet „Egy kis Jó Halál!”-nak neveznek – tanulják meg az egyszerű mintázatok lebontását, elhervasztva növényeket, vagy halált hozva az apró lényekre, így lesz mire alapozniuk. A verbénák fáikat és állataikat formálják át szebbé és egészségesebbé, vagy éppen meggyógyítják azok betegségeit és sérüléseit. Egy lény meggyógyításának vagy megsebesítésének mértéke a 215. oldalon található táblázat szerint határozható meg. Egy adott változtatás lehetőségességét a Mesélő ítéli meg komolyságától függően.

● **Öngyógyítás** – Minden Tradíciónak megvan a maga régi, jól bevált módszere az öngyógyításra – túl sok balhéba kerülnek ahhoz, hogy nélkülözhessek az ilyesmit! A verbénák egy jó adag friss vízzel, vagy gyógyító amulettekkel újítják meg magukat. Az Akasha Testvériség tagjai a Do tanai szerinti „Ho Tien Csi” („A Születés Napjának Sójaja”) metódusával gyűjtenek magukba vitalitást és életerőt. A kóristák kézzárteltet alkalmaznak, a technokraták pedig egyszerű orvosi tapasztokat, stimulálószerket és regeneráló készülékeket. A hatás játékttechnikai része igen egyszerű: a varázsló a *Sebzs és időtartam táblázata* (204. oldal) szerint gyógyít.

●●● **Test fejlesztése** – Az életmágiában elmélyedő mágusok ezzel az erővel változtatják meg magukat, amiből számtalan előnyük származhat: karmokat vagy kopolyúkat növeszthetnek, megnövelhetik testi Tulajdonságaikat, vagy a Megjelenésüket, testpáncélatot növeszthetnek, és még ki tudja, mi mindent. Lehetőségeiknek csak a képzeletük szab határt, és az, hogy mit tartanak lehetségesnek a paradigmájuk keretein belül. Az elért sikerek száma mutatja meg a változtatás korlátait: például, egy siker egy ponttal növelhet egy Tulajdonságot. További sikerekkel ez fenntartható hosszabb időn át, vagy komolyabb módosítások hajthatók végre.

Ha a mágus a szokványos határokon túlmenő változtatásokat hajt végre önmagán vagy másan – legendás szintre (hatásra vagy fölé) növel Tulajdonságokat, teljesen emberidegen jellegzetességeket alakít ki, kritikus sérülések ellen vérez fel stb. –, akkor az alany permanens Paradoxont kap mindaddig, amíg a változtatások érvényben vannak. A Paradoxon általában csak a mágusok problémája, ám néha mások is szenvedhetnek tőle, főleg, ha az a közelükben bont szímot. Az ilyen durva változtatások mindig mintázatvéréssel is járnak.

Sokkal egyszerűbb és biztonságosabb felhasználása ennek a hatásnak az, ha a rendes kereteiken belül változtatjuk meg a mintázatokat – például felcserélünk két testi Tulajdonságot, vagy megváltoztatjuk a szem színét.

●●● **Embertest szétszaggatása** – Az euthanatoszok ezzel a hatással bontják le az összetettebb létformák mintázatait. Mivel azonban ezen a szinten még nem ismerik azokat elég részletesen, rá kell erre áldozniuk némi időt. Az ily módon okozott sérülés (amely általában nyílt sebeként vagy belső vérzésként jelentkezik) mértéke a 216. oldalon található táblázat szerint állapítható meg.

●●●● **Alakváltoztatás** – A mágus megváltoztathatja bármilyen élőlény alakját, megjelenését és funkcióját, akárcsak a **Test fejlesztése** hatásnál, csak fokozottabb mértékben. A tradíciós mágusok körében eltérő az efféle álcák és változtatások népszerűsége – a verbénák néha szokatlan képességekkel ruházzák fel háziállataikat, az euthanatoszok inkább szövetségeseik megjelenésén alakítanak, a hermetikuskok pedig nemes egyszerűséggel átváltoztatják valami alantas lényre a haragjukat kivívó embereket.

A mágus önmagát is átváltoztathatja, állati alakot ölthet, és általában azt tehet mintázata alapvető jellegzetességeivel, amit csak akar. Tökéletesen leutánozhatja egy másik lény élet-mintázatát, példának okáért, igazi macskává válhat, s így már nem fenyegeti a belső konfliktusból fakadó mintázatvérés. Ennek hátránya azonban az, hogy mivel a mágus tényleg alapvető változáson megy keresztül, minden nap el kell költenie egy Akaraterő pontot, hogy megtartsa egykori

önmagának emlékeit, intellektusát, és emberi ösztöneit; a Mesélő ítélete szerint kellő időre is szüksége lehet az új alak megszokásához (két tapasztalati pont jó mérték lehet). Megfelelő tudatmágiával azonban megkerülhető ezen problémák egy része, ami nagy szerencse is, mert ha a mágus állati alakban kifogy az Akaraterő pontokból, akkor teljesen elveszti önazonosságát, és tényleg annak képzeletű magát, amivé változott.

Az elért sikerek száma mutatja meg az átalakulás lehetséges mértékét. És ahogy minden más durva fiziológiai változásnál, úgy itt is fennáll a mintázatvérés veszélye, amennyiben csak részlegesen alakul át.

●●●● **Fiziológiai érzelmekontroll** – Számos virtuális adeptus tekint az emberekre mint biológiai számítógépekre. Erre alapozva képesek a fizikális testben kiváltott megfelelő reakciókkal „átprogramozni” egy személy viselkedését. Dühöt vagy félelmet gerjeszhetnek azáltal, hogy serkentik a szervezet adrenalintermelését, endorfinstimulálással pedig intenzív élvezetet kelthetnek. Még a depresszióknak is megvannak a maga biológiai okai. A fizikális test eme „rétmuralma” az elme felett az egyik legfőbb oka annak, hogy egyes mágusok egy teljesen virtuális állapot elérésére törekcsenek, testüket hátrahagyják, így annak vágyai már nem béklyózhadják többé az elmét.

Az Élet bármely *adeptusa* kiválthat az alanyából bármilyen érzelmeket oly módon, hogy a megfelelő hormonok termelésére vagy visszafogására bírja annak testét. Minél több sikert ér el, annál súlyosabb lesz az érzés.

●●●●● **Állati alak** – E hatalom talán legismertebb példája a mitikus(?) Kirké által disznókká változtatott emberek esete, de a verbénák és a hermetikuskok számos más egyéb állattá is átváltoztatták már ellenségeiket az idők során. Alapesetben az alanyuk ugyan meg kell őriznie hozzávetőleges méretét, azonban kellő munka befektetésével a mágus kiterjeszheti a metamorfózist oly módon, hogy a célpont mérete is módosul – egérré zsugorodik, vagy tölgyfává növekszik. Az alany egy ideig továbbra is megőrzi öntudatát, de aztán fokozatosan elhalványul, hasonlóan az **Alakváltoztatás** esetéhez.

Ezzel az erővel állatok is emberré tehetőek – és bár az állati ösztöneiket megtartják, idővel emberibbé válhatnak. Hogy egy ily módon „felmagasztosult” állat *felébredhet-e* valaha is, azt nem tudni.

●●●●● **Tökéletes alakváltás** – A tökéletlen mintázat-változtatás korlátain felülemelkedő mester már anélkül öltheti magára bármilyen állat alakját, hogy személyisége és tudata elvesztésétől kellene tartania. Mi több, bármilyen alakot felvehet, amit csak akar, bármekkora méretben. Visszaváltozhat, amikor csak akar, megszüntetheti mintázatában a nem kívánt torzulásokat, és megőrizheti tökéletes egészségét bármilyen élő alakban, amit csak kedve támad felőlni.

## ENTRÓPIA



**Specializációk:** káosz, bomlás, sors, szerencse, rend

Szerencse, sors, esély és káosz – ezek az Entrópia tanainak fő fogalmai. Ez a Szféra foglalkozik a rend és a véletlenszerűség tanulmányozásával, és így a teljesen kaotikus teremtéssel és pusztulással is. Idővel minden alkotóelemeire bomlik – és ugyanígy egyesülnek idővel nagy eseményekké különálló, egymástól független dolgok is. Legyen bár szó termodinamikum elméletről vagy metafizikai metaforáról, az Entrópia nem jelent mást, mint hogy idővel

minden szétbomlik, de csak azért, hogy a káoszból egy új rend születhessen.

Az Entrópia nagy lehetőségeket rejt a véletleneket és az esélyeket tanulmányozó mágusok számára, mivel általa nem csak azt ismerik fel, hogy a determinizmus és a káosz tökéletesen megférnek egymás mellett, de még magának a valószínűségnek az áramlatait is észlelhetik. Felfedezhetik a kínálózó lehetőségeket, felismerhetik, hogy hol fordul valószínűtlen irányokba a valószínűség. Kellő szakértelemmel a mágus befolyásolhatja is az esélyeket, a maga hasznára fordítva a változásokat és a véletleneket. Talán nem lesz képes meghatározni az események pontos végkimenetelét, de legalább kedve szerint billentheti a mérleget a szerencse vagy a balszerencse oldalára.

A gyakorlati fizika nyelvén fogalmazva az Entrópia összefügg mindenféle rendszer összeomlásának tanulmányozásával is. Bár a mágus nem gyakorolhat közvetlen befolyást a mintázatokra, amíg igen magas szintre nem ér a Szférában, de *ha* eléri, akkor olyan hatalom nyílik meg előtte, hogy szó szerint szétszaggathatja a

Teremtést a természetes – vagy természetellenes – káosz terjedésének felfokozásával. Az anyagok porrá omlanak, az erők elgyengülnek, az élőlények meghalnak. Az Entrópia erre tanít: minden darabjaira hullik.

Ezt a Szférát tanulmányozó mágusok gyakran kötelezik el magukat a két út – rend és káosz – egyike mellett. A rend tanoncái a mintázatokat vizsgálják, az események alakulását egyik állomástól a másikig, és annak módzatait, hogy miként is épülnek az új dolgok a régiekre. A káosz szerelmesei a mintázatok szétbomlásának folyamatában, az anyag szétesésében, valamint az eshetőséget és valószínűséget megfertőző véletlenekben mélyednek el. Azonban irányultságuktól függetlenül mindketten rendelkeznek egyfajta intuitív érzéssel az építő és romboló erők iránt.

Az Entrópiával önmagában nem támadhatóak közvetlenül az élet-mintázatok, amíg a mágus nem érte el a negyedik szintet a Szférában (tehát csak *adeptusi* fokozattól fölfelé lehetséges így sebezést okozni). Jóllehet, közvetetten bármikor lehet – elvégre mindenkit érhet baleset, omolhat rá egy épület, vagy kerülhert rossz időben rossz helyre, és az ilyesmi a szokásos módon sebezheti. Ezek után nem is meglepő, hogy az Entrópia mesterei gyakorta bírnak erős *entropikus* Rezonanciával – egy már szinte tapintható aurával, ami azt a benyomást kelti, mintha nemcsak, hogy mindig épp a kellő helyen lennének, hanem valamiképp különös fontossággal is bírnának az események szempontjából... Vagy épp ellenkezőleg: egyáltalán nem volna szabad ott lenniük, mégis ott vannak. Az ilyen mágusok látszólag a semmiből tűnnek elő, épp a jó helyen a jó (vagy rossz) időben. Érzékenyebb személyek és magas Tudatossággal megáldott mágusok hamar felismerik, hogy Entrópiában elmélyedő kollégájukat valamiféle sötét, ősi lékör lengi körül, aminek a közepén nincs más, csak a kavargó és kiismerhetetlen entrópia.

## • SORS ÉS SZERENCSE ÉSZLELÉSE

Az entrópia észlelésének legalapvetőbb szintjén a mágus már képes megkülönböztetni a végzet áramlatait. Betekintést nyerhet a valószínűség hullámaiba, felfedezheti, hol befolyásolták az esélyeket, érzékeli a szokatlan események gócpontjait, felismerheti a dolgok gyenge pontjait. Éppúgy megérezheti azt, ha valami különösen szerencsésnek ígérkezik, mint ahogy azt is, ha valami már az összeomlás küszöbén áll. Bár ezek az érzékek még messze nem tökéletesek, az azért már biztos, hogy vesztett szerencsejátékosok teszik a mágust, és hogy valamelyest közelebb vigyék a szerencse mibenlétének megértéséhez.

A különböző Mintázat Szférákkal egyesítve tudását, a mágus megelérheti egy mintázat gyenge pontjait, vagy megállapíthatja, mely vonalak mentén fog idővel magától is szétesni. Megérzi, hogy egy konkrét tárgy vagy élőlény mennyire szerencsés. Térmágiával együtt alkalmazva felderítheti, hol fog megvalósulni egy különleges esemény, az Idő Szférájával pedig azt is meghatározhatja, hogy pontosan mikor fog bekövetkezni az a bizonyos sorsfordulat.

## •• VALÓSZÍNŰSÉG BEFOLYÁSOLÁSA

Ha a mágus már ismeri a Szóttas szálainak színét és fonákját és azt, hogy ezekből miként is áll össze a nagybetűs Sors, akkor lassan el is kezdheti finoman igazgatni őket. Bár ez a képessége még nem feltétlenül teszi lehetővé a mintázatok közvetlen befolyásolását, de épp eleget taszíthat a valószínűségeken ahhoz, hogy valamelyest változtasson az események kibontakozásán. A *beavatott* megérinthati a Sors szálainak csomópontjait, és kedve szerint átfűzheti őket. Precíz átszövésre még ugyan nem képes, de egyszerűbb események kimenetelét már meghatározhatja.

A véletlen lehetőségek felismerésének képességével megkülönböztetheti az előre eltervezett eseményláncolatokat a teljesen véletlenszerűektől. Minden olyan helyzetben, ahol az esély és a káosz is szerepet kap, a mágus végrehajthat kisebb módosításokat, és az általa kívánt irányba terelheti a véletleneket. Így például egy pókerjátszma alkalmával már elsőre remek lapokat húzhat a jól megkevert pakliból, finoman befolyásolhat egy kockadobást, vagy kihúzhatja a fiókból éppen azt az egy, már rég elveszettnek hitt fél zoknit. Minél összetettebb és minél tervszerűbb az esemény, annál nehezebb hatni rá, így jól teszi a mágus, ha viszonylag egyszerű és észrevétlen változtatásokra törekszik. Elvégre nem közvetlenül a mintázatokra teszi rá a kezét, csak bizonyos események megtörténésének esélyeit befolyásolja.

A Mintázat Szférákkal együttesen alkalmazva hatalmát, a mágus eldöntheti, hogyan kerüljenek kapcsolatba egymással különböző tárgyak, lények vagy erők, és hogy melyek is találkozzanak közülük. Az éteribb Szférákkal megérezheti a Mezszye első pillantásra véletlenszerűnek tűnő ingadozásait, megtudhatja, ki fog a legvalószínűbben előrukkolni egy bizonyos ötlettel, vagy tehet róla, hogy valami az általa meghatározott időben következzen be.

## ••• KISZÁMÍTHATÓ MINTÁZATOK BEFOLYÁSOLÁSA

Minél kiszámíthatóbb egy mintázat, annál könnyebben állapíthatja meg a mágus, hogy miként működik – és hogyan mehet tönkre. Most, hogy már végre közvetlenül is képes elérni más mintázatokat az Entrópia hatalmával, káoszt idézhet elő a statikus mintázatokban, vagy éppen kéleltetheti egy zűrzavar bekövetkeztét. Nem lehet azonban elkerülni a Végzetet, vagy teljesen eltörölni a véletlenszerűséget; az események természetes rendje végül mindig felülkerekedik – de még így is nagy befolyásra tehet szert a mágus az események menetét illetően. Kéleltetheti vagy siettetheti őket, előrehozva vagy feltartóztatva egy mintázat természetes végzetét.

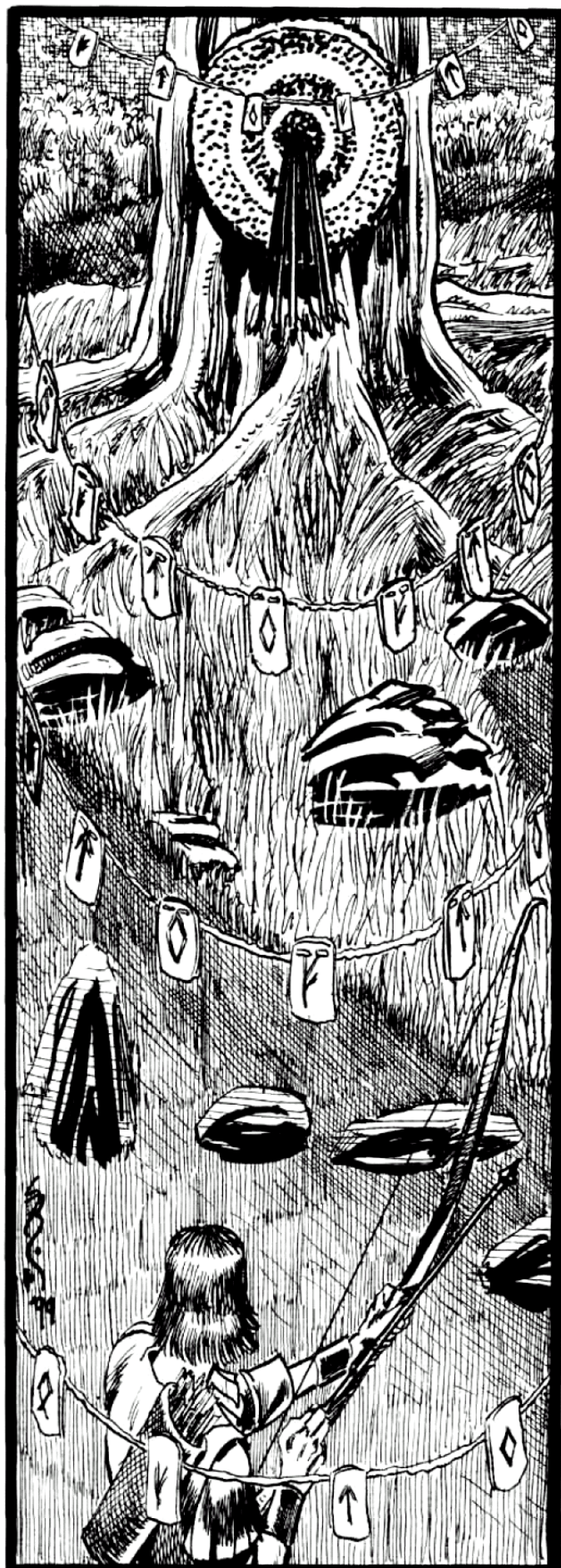
Tudásának ezen a szintjén csak pontos, kiszámítható mintázatokra (Erők és Anyag) gyakorolhat hatást. Az Élet mintázatai, a maguk állandó árapályáival túl bonyolultak még ahhoz, hogy a mágus közvetlenül befolyásolhassa azokat.

Gépezeteket és rendszereket viszont minden további nélkül a hatalmába keríthet, lefualasztva őket, vagy elhárítva felőlük egy ilyen veszélyt. Tönkretethet egy eszközt, különös üzembavart idézhet elő benne, vagy akár jóval azután is működőképes állapotban tarthatja, amikor már régen be kellett volna mondja az unalmast. Az ilyen átkok és áldások idővel elkopnak (és az entrópia végül gyakran „behozza a lemaradását”), de amíg megmaradnak, sokat segíthetnek.

Mintázat Szférák bevonásával a mágus nemcsak, hogy közvetlenül hathat egy bizonyos mintázatra, hanem meghatározhatja azt is, hogyan reagáljon az más mintázatokra. Így készíthet egy olyan számítógépet, ami évekig nem hibásodik meg, de olyat is, amelyik az első áramingadozástól elfüstöl.

## •••• ÉLET BEFOLYÁSOLÁSA

Az élő mintázatok növekednek, átalakulnak és alkalmazkodnak. Mivel állandóan változnak, igen kiszámíthatatlanok, és nehéz nyomon követni vagy befolyásolni őket Entrópiával. Azonban egy *adeptus* már eljutott arra a szintre, ahol már igen komplikált összefüggéseket is ki tud bogozni, és jó eséllyel meg tudja becsülni az élet növekvésének és változásának irányát. Megismeri, hogyan nőnek, érnek, változnak, alkalmazkodnak és pusztulnak el a dolgok, miként



bomlanak le és hogyan illeszkednek az élet és halál vég nélküli körforgásába. Ha a mágus változtat egy életciklus több pontjának természetes irányán, finoman egy adott irányba terelheti azt, vagy épp ellenkezőleg, korrigálhatja az ilyen változtatásokat.

Entropikus mágiáját felhasználhatja arra, hogy egész nemzedékeknek biztosítson hosszú életet, jó szerencsével és egészséggel áldva meg egy érvonalat, vagy éppen ellenkezőleg, gyors kihalásra és kárhozott sorsra ítélve őket. Bár magát az *élet-mintázatot* nem módosítja ténylegesen, de az azt körülvevő eseményeket szépen csendben úgy alakítja, hogy az általa kívánt irányba (vagy körülmények közé) tereljék azt.

A Mintázat Szférák segítségével a mágus közvetlenül hathat élőlényekre, gyorsítva állapotuk javulását vagy romlását, meggyógyítva vagy pusztulásra kárhozta őket. Egy szerencsés fordulat olykor segíthet gyorsan leküzdeni egy járványos betegséget, míg egy átok a legkülönfélébb bonyodalmak közé vetheti az áldozatot.

### ••••• ÉSZTIEISÉG BEFOLYÁSOLÁSA

Nem csak a fizikális mintázatok vannak kitéve változásnak, de a gondolatok, a tér, és még maga az idő is. Az Entrópia mestere már az univerzális fogalmak változásaira is képes hatást gyakorolni.

Hatalmának ezen a szintjén a mester a mágia számos Szférájának kölcsönhatásait befolyásolhatja. A tudása talán nem eléggé kiterjedt a többi Szférában, de azt azért elérheti, hogy a véletlenek úgy haladjanak a maguk útján, hogy végül az általa kívánt módon hozzák össze vagy válasszák szét az eseményeket. De ugyanígy lerombolhatja a dolgokról kialakított képet, hogy valami újjal helyettesítse őket.

Idővel megváltoznak az eszmék, helyettük újak vernek gyökeret, egész helyek néptelenednek el vagy virágzanak fel. Még maga az idő is a semmitmondó üresség hosszú szakaszain haladhat át, mielőtt a radikális változás megkezdődne. A mester mindezen eseményekkel tisztában lehet, és hatással lehet rájuk. Ötleteket változtathat meg, tehet fontossá vagy vetethet el. Véletlenek hosszú szálat fonhatja össze az időben vagy bonthatja szét, fenntartva az abszolút szürkéséget. Akár egy helyszín fontosságát is megváltoztathatja az emberek szemében, új légmentetve.

Ez az intellektuális entrópia egy igazi „mémet” hoz létre – egy olyan erőteljes és átható ideát, ami pusztá létezésével idéz elő változásokat. Ezt terjesztve, a mester nem csupán mások nézeteit, hanem valóságzsemléteket is megváltoztathatja. Ez azonban nem csupán gondatlan újraszövegetés, hanem egy sokkal kifinomultabb és precízebb folyamat: a mester megnyitja a lehetőségek gátjait, aztán úgy terelgeti az események folyamatát, hogy azok végül az általa kívánt medrekbe áramoljanak.

Természetesen az Entrópia ilyen alapos és kifinomult uralása számos Szférával kombinálható a legkülönfélébb hatások elérése érdekében. A mágus mindig a jó helyen lehet a jó időben. Nem csupán megváltoztathatja valakinek az elméjét, de el is törölheti annak korábbi gondolatait, Léthé feledésébe taszítva őket. Felgyorsíthatja élőlények evolúcióját, vagy az ötletek megszületésének folyamatát – de ugyanígy késleltetheti is őket.

## ENTRÓPIKUS HATÁSOK

- **Zavarok és gyenge pontok felfedése** – Entropikus érkeivel a mágus felfedheti a kaotikus, zavaros és pusztulásba hajló területeket. Egy egyszerű érzékelő hatással nagyvonalakban meghatározhatja, hol törhet el egy tárgy, hol történhetnek

véletlenek, vagy milyen végkimenetele lehet egy bizonyos eseménysorozatnak. Minél több sikert ér el, annál pontosabb és részletesebb betekintést nyerhet a dolgok sűrűjébe.

Ha a mágus egy összetett szerkezetet összpontosít, fellelheti benne a leggyengébb láncszemet, ahonnan a legjobb eséllyel indulhat ki a káosz. Az ilyesmi akkor lehet igazán hasznos, ha különös térségeket kerestünk, vagy olyan helyszíneket, ahol észrevétlen maradhat még néhány apróbb változás.

Ha a mágus egy mintázatot vesz görcsö alá, megtalálhatja annak Achilles-sarkát, és ezek kihasználásával megsemmisítő erejű támadást intézhet ellene – vagyis hozzáadhatja a sebzéshez a varázslási dobásának sikereit (lásd „Mágia a Képességek szolgálatában”, 161. oldal).

● **Az igazság gyűrűje** – Akik hisznek a végzetben, azoknál általában nem is kerülhető el a bekövetkezte. Proféták hangoztatják jövődőléseiket, amik aztán be is következnek, éppen úgy, ahogy megjósolták; egyszerű emberek tesznek egyszerű kijelentéseket, amikről aztán kiderül, valójában mély igazságok. Ha a mágus kellő figyelmet fordít a végzetre (vagy csak a hazugság vagy az őszinteség jeleire), megállapíthatja bárki szavairól, hogy megfelelnek-e a valóságnak.

Különös kötelék fűzi ezt az erőteljes hatást a végzethez – ezáltal felismerhető az igazság. Bár segíthet a mágusnak rájönni, hogy egy illető szavai valamilyen oknál fogva különös jelentőséggel bírnak-e, vagy hogy hazudik-e valaki, azért megvannak a maga korlátai. Például a mágus csak olyasmit elemezhet, ami az ő, vagy az alanya számára is fontos; ami abszolút huszadrangú ebben a viszonylatban, azzal nem jut semmire. Így tehát nem kérdezősködhet a Technokrácia felől bárki szembe jövőnél – de még kabalja tagjainál sem –, és nem is várhat el tőlük mélyenszántó igazságokat, ha a kérdés lényegtelen az alany számára. Továbbá a hatás nem is tévedhetetlen, így a mágus gyakran csak rejtélyes megérzésekkel vagy félbehagyott válaszokkal lesz gazdagabb. A Sors már csak ilyen szeszélyes; mondhatni „Ködös a válasz, próbáld újra!”

●● **Kezdők szerencséje** – Megvan a maga statisztikai valószínűsége annak, hogy egy véletlen kísérlet valaminek a végrehajtására ténylegesen sikerrel járjon. Az első alkalommal, hogy kezdedbe veszel egy golfütőt, elsőre lyukba ütheted a labdát, vagy elsőre eltalálhatod a céltábla közepét egy légpuskával. Az igazán trükkös dolog nem is az első, hanem a másodszori alkalom, mivel az első után egyre valószínűtlenebbé válnak az esélyek. Egy amatőr egyetlen szerencsés lövése még belefér a valós lehetőségek keretei közé, de öt bizony már valóban hihetetlen.

A legtöbb mágus egyetért abban, hogy a gyakorlat és tapasztalat bármikor győzedelmeskedhet a vakszerencse fölött. Ha azonban olyasvalamit kell végrehajtaniuk, amivel még soha korábban nem próbálkoztak (vagy legalábbis nem jártak benne sikerrel), segítségül hívhatják a kezdők szerencséjének hatalmát, hogy véghezvigyék a lehetetlent.

A Mesélő a hatás minden sikere után egy „automatikus sikert” adhat a mágus játékosának bármely olyan nem mágikus képzettségpróbájához, amelyben csak kettő vagy kevesebb kocka áll rendelkezésére (azokhoz hozzáadva, amiket már magától is elért). Ez a varázslat addig tart, amíg az általa biztosított „szerencse” ki nem sűti magát valamilyen látványos sikerben.

Azonban a halmozódó valószínűtlenséget tükrözve *ugyanazon* cselekedet célszáma eggyel magasabb lesz, amelynél *ugyanazt* a varázslatot hívja segítségül. A további nagy sikerekre áhítózó mágusok jobban teszik, ha inkább továbbképzik magukat a kérdéses Képzettségben – elvégre senki nem marad sokáig kezdő.

●● **Szerencsés játék** – A helyi valószínűségek feletti hatalom átvételével a mágus szinte bármilyen szerencsejáték kimenetelét befolyásolhatja. Megmondhatja, melyik ló ér célba elsőként,

kinek jut a győztes lap a pókerben, vagy mi lesz egy kockadobás eredménye. A többi ilyesféle hatáshoz hasonlóan az ismétlődő sikerek itt is egyre valószínűtlenebbekké válnak. Kevés sikerrel a mágus taszíthat egyet az eseményeken, de csak részleges eredményt fog elérni, míg több sikerrel egész finom (de korántsem teljes vagy tökéletes) irányítást nyerhet az ilyen véletlenszerű játékok felett. Első pillantásra talán úgy tűnhet, hogy a mágus ily módon könnyen szert tehet sok pénzre, de az esélyek hajlamosak felzárkózni. És különben sem valószínű, hogy bárki megengedné a virtuális adeptsodnak, hogy fél kezével a laptopján pötyögjön, miközben a másikkal tartja a kártyáit...

●●● **Akár az óramű** – Ezzel az egyszerű hatással feljavíthatóak és megvédhetőek a kényes precíziót igénylő szerkezetek. Ha a mágus levédi az eszközt az Entrópia erői elől, nem csak a bomlástól és rozsdásodástól óvhatja meg, de éveken át biztosíthatja számára a tökéletes és hibátlan működést, még a legkisebb tévedésnek sem hagyva esélyt. Az idő azonban előbb-utóbb utolér mindent, így ez a hatás nem is tehető maradandóvá – bár meghosszabbíthatja bármilyen gépezet élettartamát, fokozhatja többek közt az órák, számítógépek és más precíziós eszközök pontosságát, ha rendszeresen megújítják a varázslatot. A Technokrácia berkeiben igen elterjedt alkalmazás ez, amit a gépezeteik rendszeres karbantartása révén valószínűsítenek meg. A tradíciós mágusok elvárásolhatnak vagy megáldhatnak egy szerkezetet, hogy hasonló előnyökkel ruházzák fel. A hatás sikerei a céltárgy mérete és az időtartam közt oszlanak meg. Védelmet nyújtanak a természetes elévülés ellen, valamint az esetleges későbbi entropikus támadásokkal szemben: az ilyen csapásoknak először ezen sikereket kell semlegesíteniük (vagyis annak a sikerei ezeket csökkentik), és csak aztán férhetnek hozzá a szerkezethez.

●●● **Géprombolás** – Ahogy az Entrópia megvédhet egy kényes mintázatot az elromlástól, úgy idézheti elő a káosz éppen ezt. A bomlás vagy meghibásodás folyamatainak felgyorsításával a mágus romhalmazzá változtathat egy modern technológiai eszközt – vagy legalábbis előidézhet benne egy olyan komoly meghibásodást, hogy annak a következményei használhatatlanná tegyék azt.

Az elért sikerek száma mutatja meg, hogy a mágus mennyi káosszal tudta megfertőzni az adott rendszert. Bonyolult gépezeteknél ez eredményezheti fogaskerekelt eltérését, szalagok elszakadását, tengelyek elhajlását és rudak félrecsúszását. Elektromos szerkezetek rövidre zárhatnak vagy áramingadozás jelentkezhethet bennük. Számoló- és számítógépek váratlan hibákat vétethetnek, kiadhatnak vagy félreszámolhatnak. Az egyszerűbb anyag-mintázatok gyorsabban bomlanak szét: a víz elpárolog, az acél berozsdásodik, a fa szétrohad, a réz elkorrodálódik. A célpontot ért sérülések mértékének hozzávetőleges meghatározásához használhatod a 216. oldalon lévő táblázatot. Néhány siker elég lehet egy személyi számítógép kiakasztásához, de egy hatalmas gépezet porrá zúzásához 10 vagy több siker is kellhet.

●●●● **Vénség átka** – Számptalan gondot okozhat az, ha egy élet-mintázatot túl sok entrópiával töltenek fel, felgyorsítva ezáltal az öregedés folyamatát. A varázslónak nem feltétlenül kell kifejezetten valamilyen testi bajra céloznia; egyszerűen csak megátkozta az alanyt, gyors öregedéssel és betegséggel verve meg őt. Bár az élet-mintázatok rendes körülmények között önjavítóak, a megfelelő entropikus tényezők kombinálásával teljesen összezavarhatóak – ez pedig egyenes út a széteséshez és az önpusztításához. Gyors öregedés, rák, felboruló szervezeti egyensúly, válogatott fertőzések és betegségek – bármi bekövetkezhet.

Egy kellően erős átokkal napok alatt oszladozó hullává gyalázható bármilyen élőlény. Az alattomosabb átokok ehelyett

inkább régi sebeket tépnek fel újra (szó szerint), vagy újra előhoznak régi betegségeket, esetleg kómába taszítják az alanyt – azonban efelől nem a mágus dönt. Ő csak elhelyezi az átkot, ami aztán már „maga intézkedik” (akár csak Stephen King *Sorvadj el* c. regényében). Orvosi felügyelettel esetleg késleltethető az átok, de a hagyományos orvostudomány nem képes feltartóztatni az ilyen hanyatlást. Az áldozatok lassan elfonnyadnak és meghalnak, vagy csak elszenvednek valamilyen szörnyű torzulást. Csak a leghatalmasabb mágus vagy tudós megtalálhatja a módját az átok leküzdésének (megfelelő erejű ellenmágia felidézésével).

A pusztító átkok bár gyakoriak (és erőteljesek) minden mágikus stílusban, általában vad és veszedelmes dolognak tartják őket; az ilyesemben való elmélyedés gyors és egyenes út a Dzsorhoz.

●●●● **Gyermekáldás** – Emlékszel még a mesékre a tündérkeresztanyákról és a megáldott gyermekekről? Az Entrópia megfelelő felhasználásával ilyen áldások is lehetségesek. A mágus áldása nem fog ugyan konkrétumokat garantálni, de abban mindenképp segíteni fog, hogy a gyermek erőben és egészségben nőjön fel. A verbénák ezt általában úgy valósítják meg, hogy a várandós anya hasára teszik a kezüket, és e szavakkal áldják meg a gyermeket: „Nőj nagyra, egyenes tagokkal és jó szerencsében!” A hermetikus mágusok inkább meghatározott tulajdonságokra hegyezik ki az ilyen jellegű áldásaikat, olyan *vis* (Kvintesszencia) felhasználásával, amit negatív tulajdonságok ellen védő Rezonanciával láttak el. Az Örökítők tudósai még ennél is célratoróbbak: gondos génebeszeti módszerekkel iktatják ki a negatív jellemzőkért és a gyenge immunrendszerért felelős géneket.

Természetesen egy gyermek teljes körű megvédelmezése minden balszerencsétől kivitelezhetetlenül bonyolult, de egy jól végrehajtott rituálé azért hathatósan elejét vehetni a születési rendellenességeknek, vagy végzetes kórságoknak. Az egész gyermekkorra kiterjedő védelem rendkívül erős rituálét igényel (lásd *Sebzés és időtartam* táblázatát). Ezen felül az áldás hatása nem is szabható meg igazán; a mágus csupán annyit tehet, hogy elhárítja a gyerek feje fölé a bajt és balszerencsét.

●●●● **Szent Eskü** – A sorsmágusok leghatalmasabbjai magát a végzetet választják tanúnak az általuk felügyelt eskük és paktumok megkötéséhez. Ekkor a Sors szóttese összefonódik az alannal és megjelöli őt. Ha valaki megszegi az egyezményt, szörnyű szerencsétlenség zúdul a nyakába. Az ilyen eskünek már

minden további kötelezvény hiányában az alany fölött függő végzet pusztá sulya is nagy erőt ad.

A **Szent Eskü** nem fogja feltétlenül korlátozni az alanyt, az továbbra is megőrzi szabad akaratát. Ha azonban úgy *döntene*, hogy tudatosan megszegi az esküt, akkor bizony szinte szó szerint kihívja maga ellen a Sorsot, ami gondoskodik róla, hogy az eszküszegő elnyerje megérdemelt büntetését. Az ilyen emberre rögtön felfigyel mindenki, aki képes érzékelni a végzet súlyát.

A **Szent Eskü** megkötése nem egyszerű dolog, mivel elég sokáig kell tartania ahhoz, hogy egyáltalán értelme legyen, hiszen egy eskü általában egy holdciklus, egy év és egy nap, vagy akár egy egész életen át érvényes, de néha akár az örökkévalóságig is betartják. Belekényszeríteni valakit az ilyesmibe még nehezebb, főleg, ha az illető már amúgy is nagy végzetre hivatott. Az ilyen esküket ezért általában csak igazán fontos alkalmakra tartogatják, olyanokra, amelyeknek tényleg nagy súlyuk és jelentőségük van – például egy Tradíció misztériumaiba való ünnepélyes beavatás vagy egy új Rendház megalapítása.

●●●●● **Szeszélyes véletlenek** – A véletlenek szeszélyeitől még a gondolatok, a tér és az idő sincsenek biztonságban, így az Entrópia mesterei ezeknek a szálait is megcibálhatják. Ezt a hatást leginkább gondolatokból szőtt tudati elemekkel együtt szokták alkalmazni. A mester egyetlen pillantással „elálmódoztathat” valakit anélkül is, hogy használnia kéne a Tudat Szféráját, néhány jól irányzott szóval egészen új vágányra terelheti mások gondolatait, vagy egy egyszerű figyelmeztetéssel elérheti, hogy megváltoztassák a véleményüket valamiről. Az Entrópia mestere újraszöheti a sors szálait, hogy kivételes szerepet szánjon valakinek, vagy gondoskodjon arról, hogy egy adott hely vagy idő nagy jelentőséggel bíró események találkozási pontja legyen. Ahogy az az Entrópia más alkalmazásainál már megszokhattuk, maga a mágus sem lehet biztos a konkrét végeredményben, csak arról gondoskodhat, hogy valami egészében véve jól vagy rosszul süljön el.

A gyakran változó esélyek manipulálásával elérhető, hogy valaki megváltoztassa a véleményét valamiről, vagy más következtetésre jusson. Valaki sorsának megváltoztatása, a hatalmas áldások és átkok szórása vagy a talányos látnoki kijelentések már jóval nehezebb feladatok. Egy módfelett szokatlan eseményt sem könnyű egy konkrét területre irányítani – nem is említve a fenntartási idő költségeit. Az ilyesmihez a mágusnak elegendő sikert kell gyűjtenie, hogy lefedje a teljes területet vagy időtartamot.

## EREDET



**Specializációk:** Varázstárgy-alkotás, Kvintesszencia-fókuszálás, teremtés, pusztítás, érzékelés, rezonáns hatások

A Mintázat Szférákon túl trónol az Eredet Szférája, a nyers teremtés, és a Tellúriát tápláló energia tudománya. Az Eredet a *kvintesszencia* – szó szerint az „ötödik elem” – tana, szent és nagyra becsült hatalom minden Tradíció számára – elvégre ezzel a Szférával a mágus a kozmikus formák alapköveit érheti el és manipulálhatja azokat. A kvintesszencia ismeretes még éterként avagy *ódikus erőként*, a valóság szövetének alaptermészeteként, továbbá *elsőleges esszencia* vagy *ősenergia* néven is. Eredetmágiával a mágus a mindenség energiát irányítja belátása szerint alkotásra, rombolásra, vagy változtatásra. Míg a

többi Szféra a teremtés kézzelfogható dolgait befolyásolja, az Eredet magát az energiát, amiből mind származnak.

A Technokrácia és a Tradíciók elméletei annyiban megegyeznek, hogy az ősenergia működtet mindent. Ott van mindenütt, átáramlik az élő mintázatokon, ott kavargó az erőben, anyaggá szilárdul, csak hogy azután újra elszabadulhasson. Az ősenergia ciklusa soha nem ér véget; ez magának a mágiának a körforgása. ősenergiából a mágus létrehozhatja a Mintázat Szférák alapvető anyagait, de a Szellem és a Tudat finom szerkezeteivé is redukálhatja őket. Kvintesszenciát alakíthat mágikus erővé, és kivonhatja a tárgyak vagy helyek természetes energiáit. Maradandó hatású bájolásokat helyezhet tárgyakra, semmissé teheti más mágusok alkotásait, de az Eredet mesterségének legfelsőbb fokán akár magával a Paradoxon visszaverődő erejével is szembezállhat. Az ilyen szintű tudás megszerzése nem könnyű, de ez az alapja *bármely* Tradíció és *bármely* Szféra leghatalmasabb varázslatos alkotásainak.

Az Eredet mestereiben már valamilyen formában visszatükröződik ez az erő. Bár már a halandók is érzik az egyszerű mágusok kísértetiességét, az Eredet mesterei még ezt az energiaszintet is meghaladják. Majdhogynem ténylegesen ragyognak a hatalomtól, függetlenül attól, hogy a ragyogás anyagi-e vagy démoni. A rendelkezésükre álló hatalom a másvilágiság szinte tapintható auráját kölcsönzi nekik.

## • ÉTERI ÉRZÉKELÉS SZEMÉLYES KVINTESSZENCIA KIÁRAMOLTATÁSA

Az Eredetet tanulmányozó novícius elsőként megtanulja, hogyan érezze és lássa a kvintesszenciális energiát, legyen bár szó Tassban tárolt, göcökből feltörő, egy erővonalon áthaladó, egy természetes mintázatban kavargó, vagy akár az erők összefonódása során ragyogó energiáról. Az ősenenergia-érzékelés lehetővé teszi számára, hogy észlelje a mágiahasználatot, hogy megállapítsa, hogy egy látszólag véletlen egybeesés egy mágikus hatás eredménye volt-e, és hogy lássa a mágikus energia áramlatát, amint alakot ölt, és útjára indul. Bár az effajta érzékelés nem feltétlenül elégséges a pontos hatás meghatározásához, a Valóság meghajlítására már figyelmezteti a mágust.

Ahogy az egyes Tradíciók eltérő nézeteket vallanak az ősenenergiáról, úgy az egyes mágusok is eltérően érzékelik azt. Némely mágus ragyogó fehérnek vagy feketeségnek látja, olyan színeként, ami felülmúl minden természetes élénkséget. Mások egyfajta zeneként vagy dallamként hallják. Néhányan egy teljesen különböző érzékelést tulajdonítanak az ősenenergiához, egyfajta megértést, amit nem lehet a természetese érzékek nyelvére lefordítani. Függetlenül attól, hogy tiszta, kristályos mátrix-e, vagy a világ kezdete előtti Üresség kavargó sötétsége, mindenképpen *hatalmat* képvisel.

Az ódikus erő legerősebb áramlatainak érzékelése segítségével a mágus úgy igazodhat, hogy azok a saját mintázatába áramoljanak, feltöltve az avatárját. Az Eredet első fokozata nélkül a mágus nem tud szabad Kvintesszenciát tárolni a saját mintázatában azon a mennyiségen túl, amit az avatárja biztosít számára. Vagyis, az Eredetet nem ismerő mágusok Kvintesszencia értéke nem haladhatja meg az *Avatár* Háttérterük szintjét. A mágus nem feltétlenül lesz képes ezzel az erővel extra Kvintesszenciát nyerni a meditációból, de ha valaki megpróbálja azzal feltölteni őt, akkor rendelkeznie kell legalább ezzel az alapvető megértéssel az Eredet tanaiban, hogy képes legyen a túlsorduló energia megtartására.

A többi Szférával összekapcsolva a mágus megláthatja az ősenenergiát a különböző mintázatokban, vagy felismerheti a Rezonancia különféle formáit, és felmérheti azok erősségét. Megállapíthatja azt is, hogy egy hely rendelkezik-e valamilyen erős ősenenergia-lelőhellyel (mint amilyen például egy göc), de azt is, hogy mikor várható egy ősenenergiát teremtő Együttállás bekövetkezése.

## •• ÓDIKUS ERŐ SZÖVÉSE MINTÁZAT FELTÖLTÉSE MINTÁZAT ELVARÁZSOLÁSA ŐSENERGIA-FEGYVER MEGIDÉZÉSE KVINTESSZENCIÁLIS ANYAG ÉS ERŐK AKTIVÁLÁSA

Metafizikailag kinyúlva és megérintve az ősenenergiát, a mágus apró terelősávokat hozhat létre a Szöttest működtető

energiamezőben. A Kvintesszencia energiáját feltekerve eltárolhatja azt tárgyakban, vagy konkrét célokra való felhasználáshoz hangolhatja. Ezt a hatalmat arra is felhasználhatja, hogy más varázslatokat erősítsen meg.

Elvárásolhatóak a fizikális anyag és az erők mintázatait is: szellemeket megsebző varázskardok és vámpírokat megégető, étterrel feltöltött lézerek is alkothatóak így. Mi több, maga az *ódikus erő* is mintázatokat szétzúzó csapással fonható, lehetővé téve a mágus számára, hogy tiszta energiából alkotott nyilakat lőjön ki, vagy hogy misztikus hatalomtól izzó fegyvert hozzon létre.

Aktiválhatóak továbbá a Kvintesszenciával már feltöltött alapanyagok és energiák, a Tass még semleges, ám mágikus formái is, lehetővé téve esszenciájuk olyan átszervezését, amelynek végeredményeként varázssítalok vagy ideiglenes *amulettek* alkothatóak.

Más Szférákkal együtt alkalmazva a mágus anyagokat, erőket, vagy alkotásokat hozhat létre az éterből. Álmodásokat és kvázi-valós fantazmákat szöhet a Tudat Szféra segítségével, de új szellemenergia-konstrukciókat is alkothat.

Amikor a mágus csak úgy „a semmiből” teremt mintázatot, az Eredet ezen hatalmát használja fel arra, hogy a Szöttes energiájának egy kis részét abba az új mintázatba terelje. Így tehát minden olyan hatás, ami anyagot, erőket, vagy életet teremt a semmiből, igényli a mágustól az Eredet második fokozatának használatát is.

## ••• KVINTESSZENCIA FOKUSZÁLÁSA KVINTESSZENCIÁLIS ANYAG ÉS ERŐK FINOMÍTÁSA KVINTESSZENCIÁLIS ÉLET AKTIVÁLÁSA ÉLET ELVARÁZSOLÁSA

Rendes körülmények között a mágus nem képes Kvintesszenciát kivonni közvetlenül magából a Tellúriából. Bár az áramlat hatalmas és állandó, egyben szorosan is kötődik a Szöttes alakjához. Azonban, egyes helyeken (gócocnál) és alkalmakkor (együttállásokkor) Kvintesszencia-felesleg bugyog fel a Szöttesen keresztül, amire viszont már lecsaphat egy, az Eredet felett hatalommal bíró mágus. Bár nem lophatja el a Kvintesszenciát egyenesen a mintázatból, kihasználhatja azokat a ritka alkalmakat, amikor a Kvintesszencia bármely formához kötetlenül szabadul fel.

Az Ahl-i-Batin Tradíció tagjai szerint a Kvintesszencia vagy szabad, vagy rögzített, és olyan, mint a víz a sivatagban – éppoly gyakori, és éppoly értékes. A göcök akár a kutak és oázisok, a mágusok Rendházai pedig a körük épült karavánserájok. A szelencék a vizet őrző kulacsok, míg az együttállások a ritka esős napok. Elegendő víz van a levegőben és a homokban ahhoz, hogy kihajthasson egy pálmafa, ha elég időt ad neki az ember, mint ahogyan arra is elegendő, hogy az elemek vagy élet mintázataiba szövődjenek. Az ezen felüli Kvintesszencia, akár a víz, kötött, életet adva a pálmafáknak, tevéknek, nőknek és férfiaknak, és ebből is csak ugyanannyira ihat, mint amennyire a levegőből, vagy a homokból. A mágus azonban mégis szerencsés ember, mivel az avatárja képében maga mellett tudhat egy igazi dzsinnt, aki édes, hűvös vizet fakaszt, ha kéri rá, és hordozza azt, amint rabszolga az értékes kulacsot, miközben oázisról oázisra utaznak, szállást keresvén. Mégis, csak egy igaztalan vagy egy kétségbeesett ember vágná le a tevéjét a vízért, amit magában őriz.

Es ez a költői analógia nagyon is helytálló. A megértésnek ezen a szintjén az Eredet Szférájában járatos mágus képessé válik rá, hogy átöntse a vizet egyik kulacsból a másikba, vagy hogy a tevéje vérért igya. Vagyis, szabad Kvintesszenciát áramoltathat egyik szelencéből a másikba, esetleg valakinek az avatárjába, vagy onnan vissza. Ezen felül

arra is képes, hogy személyes használatra kivonja a Kvintesszenciát a Tassból.

Ezen a szinten a semleges Tass finomítható és permanens *varázstárgyakká* vagy *talizmánokká* kovácsolható, hasonlóan ahhoz, ahogyan az előző szinten amuletteket lehetett alkotni. Most már lehetőség nyílik az élő Tass elvarázsolására is, ami így *eleven amuletté* válhat. A kímérikus és légies Tassok, mint például az álmok anyaga, és a szellemek ektoplazmája, ugyanazon szabályok szerint működnek, mint a fizikális anyag. Az értelmes kímérikus és az élő ektoplazma ugyanúgy kezelendőek, mint az élőlények, míg a semleges álomanyag és ektoplazma az anyagokból és energiákból teremtett Tass szabályait követi.

Ahogy már korábban is elvarázsolta kardokat és lángokat, ezen a szinten a mágus már élő lényeket is képes megbűvölni, miáltal a kezek és karmok immár közvetlenül a mintázatokat szaggathatják. Más Szférák bevonásával hatalmas tárgyakat alkothat, vagy már meglévőket tölthet föl energiával. Nem csak tárgyakat teremthet így a semmiből, de elbomló, megsemmisülő mintázatokból is ellophat némi Kvintesszenciát. Az ily módon nyert energia gyorsan visszatér az áramlásba, és sokkal inkább irányított, mint megzabolozott, de biztosíthat némi plusz erőt a mágus alkotásaihoz.

### •••• ENERGIÁK KIVONÁSA ANYAGBÓL ÉS ERŐKBŐL

KVINTESSZENCIÁLIS ÉLET FINOMÍTÁSA  
ANYAG ÉS ERŐK PERMANENS  
ELVARÁZSOLÁSA  
ANYAG ÉS ERŐK ELÁRASZTÁSA  
LÉLEKŰ ALKOTÁSA  
GÓC MEGCSAPOLÁSA

Az Eredet *tanítványai* megtanulták terelgetni a lét mintázatait átfolyó éteri áramlatokat és hullámokat kelteni bennük. Az *adeptusok* elsajátítják, miképp irányítsák vissza a Kvintesszenciát a Tellúriába – ha nem is mindenből, legalább a szabad és kötetlen mintázatokból (Anyag és Erők) –, ekképpen végérvényesen eltörölve a mentális, fizikális, és spirituális létezésüket. Ez az energia nyomban visszatér a Szöttesbe, amint a céltárgy örökre eltűnik, de egyéb eredetmágia megfelelő használatával a mágus néha saját hatásaiba terelheti a felszabaduló erő egy kis részét.

Az adeptusok megtanulják továbbá azt is, miként finomítsák az élő Tass kvintesszenciális mintázatait *varázstárgyakká* és *talizmánokká*. Megismerik az olyan csodák készítésének módjait,

### A MÁGIÁ SZÍNE

A hermetikusok gyakorta használják a következő színsémát az egyes Szférák varázslatainak érzékelésénél:

<b>Anyag:</b> Barna	<b>Élet:</b> Vörös	<b>Szellem:</b> Arany
<b>Erők:</b> Narancs	<b>Eredet:</b> Fehér	<b>Tér:</b> Lila
<b>Entrópia:</b> Indigó	<b>Idő:</b> Zöld	<b>Tudat:</b> Kék

Ne feledjük azonban, hogy nem minden mágus – még csak nem is minden hermetikus – érzékeli így a mágiát, vagy akár színek szerint egyáltalában. Ez a szerkezet csupán egy módja a dolgok felfogásának a Tradíciók többségének tanításai szerint. A *spontán felbredett* mágusok és az altradíciók tagjai – mondhatni – más színben látják a világot.

amelyeket aztán élő teremtményekhez kapcsolhatnak, mint például egy kibernetikus kar, vagy egy pár ékköves papucs, ami mindaddig nem távolítható el viselőjéről, amíg az meg nem hal. A mágus ezen felül elsajátítja azt is, hogyan töltheti fel a lét élettelen és üres mintázatait az avatárjából származó kvintesszenciális energiával. Ezáltal Tasst alkothat, vagy *szelencévé* finomítja azt, ami saját avatárjának energiájával rezonál. Az ilyen szelencét nevezik *lélekkőnek*.

Erős Rezonanciával rendelkező helyeken az Eredet adeptusai rendelkeznek továbbá azzal a csodálatos képességgel is, hogy a föld mélyére nyúlva megcsapolják a szabad Kvintesszencia forrásait. Ez a metafizikai megfelelője egy tűzcsap megnyitásának egy forró napon – hamar el fog zárulni, de felettébb frissítő, amíg tart. Ekkor akár egy irányított hatásban feltölthetőek a szelencék Kvintesszencia-tartalékai is.

Más Szférákkal összekapcsolva a mágus meghatározott tulajdonságokkal ruházhatja fel a tárgyakat, felerősíthet mágikus erőket, és maradandó jelleggel tárgyakba forraszthatja őket, vagy visszabonthat mindenféle mintázatot az Éterbe.

### •••• ENERGIÁK KIVONÁSA ÉLETBŐL KVINTESSZENCIÁLIS ÁRAMLAT MÉGVÁLTOZTATÁSA PARADOXON SEITILEGESÍTÉSE ÉLET PERMANENS ELVARÁZSOLÁSA ÉLET ELÁRASZTÁSA LÉLEKVIRÁG ALKOTÁSA GÓC LÉTREHŐZÁSA A PARADICSÖMI KÚTJAI

Az Eredet mesterei bármit – testet, tudatot és szellemet – kirobbanthatnak a létezésből azáltal, hogy elvágják a mintázatokat a beléjük áramló Kvintesszenciától, mintha csak megszakítanák az áramot a csatlakozó kihúzásával. A Mennyei Kórus úgy hivatkozik erre a folyamatra, mint „egy név kitörlése az Élet Könyvéből” – szerencsére azonban ez nincs hatással a Történelem Könyvére, vagy a Sors Könyvére (bár az Idő és az Entrópia mesterei képesek lehetnek ezekre is).

Egy segítő szándékú mágus ezen a szinten fel is fokozhatja a Kvintesszencia áramlását egy élőlényben, egy pillanat alatt felfrissítve az avatárok Kvintesszenciáját. A Kórus mesterei pedig különös figyelmet fordítanak a valóság ellen elkövetett bűneik jóvátételére, „vezeklésük” részeként megtagadva a Paradoxont a Kvintesszencia megfelelő fókuszálásával. Honorius Pápa, aki egyben az Idő mestere is volt, ezzel a hatással együtt alkotta meg a legendás „Honorius Pápa Örök Bűnbocsánata” varázslatot, ami nemcsak a meglévő bűnöket törölte el, de az eljövendőek egy részét is. Az álomszólók arról ismeretesek, hogy kristályokat töltenek fel olyan Kvintesszenciával, amit kimondottan arra hangolnak, hogy magához vonzza és semlegesítse a Paradoxont, míg a hermetikus mágusok körmönfont védelmeket és ellenpecséteket alkotnak, ősenergiával acélozva meg a varázslataikat.

A mesterek ezen felül maradandóan elvarázsolhatnak egy élőlényt vagy egy szellemet a tündérek és az umbralakók áldásához hasonlóan. Élőlényeket is eláraszthatnak Kvintesszenciával, élő Tasst alkotva ezáltal. Mi több, saját avatárjuk Kvintesszenciájával is elláthatják a lényt, *lélekvirágot* alkotva ekképpen, vagyis egy eleven szelencét (bár nem kötelező ténylegesen virágnak lennie a kérdéses lénynek).



A mesterek immár akárhol benyúlhatnak a földbe, és megcsapolhatnak egy Kvintesszencia-forrást (nincsenek többé erős Rezonanciájú helyekhez kötve), tiszta, színezetlen varázst eresztve a világba ezzel a hatással, amit az Ahl-i-Batin tagjai „A Paradicsom kútjainak” neveznek. És ami még ennél is csodásabb, az erős rezonanciájú helyeken az Eredet mesterei megzabolázzák a ley-vonalak és a sárkányösvények hatalmát, hogy egy új gócot alkossanak, vagy hogy az évszakok egy bizonyos ciklusát együttállássá szenteljék. Azonban az ilyesmikhez valóban hatalmas rituálék szükségesek, nem lehet csak úgy dobálózni velük.

Egyes feltevések szerint az Eredet *orákulumai* kedvük szerint bárhol alkothatnak gócot vagy együttállásokat.

## EREDET-HATÁSOK

• **Felszentelés** – A mágus eláraszthatja auráját az éterrel, hogy Rezonanciájának egyedi pszichikus mintázata azzal együtt átáramoljon egy tárgyba, és éteri kapcsot hozzon létre a kettő között. Ez a jelenség természetesen is megtörténhet, néha még az alvók is létrehozzák tudat alatt, de ez rendes körülmények között egy hosszadalmasabb, elnyújtott folyamat, amit viszont az Eredet mágiája sokkal gyorsabban képes megvalósítani. Mivel az így felszentelt tárgyak a felszentelő személy mintázata részének számítanak, ezért a gazdájukkal együtt fognak módosulni, átalakulni, vagy egyéb módon változni. Ennek a hatásnak sokféleképp lehet hasznát venni, de ugyanakkor nagyon veszélyes is lehet, ha egy ilyen belsőleges kapocsnak számító tárgy ellenséges kézbe kerül. Hasonlóképp megjelölhető egy hely vagy egy személy aurája is, és összekapcsolható egy másik alannal, vagy célterülettel.

Az ilyen szimpatikus mágia természetesen felruhazza a céltárgyat a mágus valamelyik Rezonancia Jellemzőjével, és olybá tűnhet, mintha a gazdája képére kialakult saját „személyiséggel” bírna. Az ily módon elárasztott tárgy általában közelebbi kapcsolatnak számít a mágushoz a Tértávok táblázatán.

Az Eredet második szintjén élőlényekkel is kialakítható ilyen kapcsolat. A tudatmágia ismerete nélkül a mágus ugyan így sem lesz képes érzékelni az alany gondolatait vagy hangulatait, de amíg a kapocs létezik, addig annak mentén mindig nyomon követhető a célpont. Továbbá ezt használják a famulusokhoz fűződő kötelék megalkotásához is (vagy legalábbis az élő alakkal rendelkező famulusok esetében), de néha még amolyan „életvonalként” is használják közeli barátok és szerettek esetében.

• **A szív vére** – Az Eredet novíciusa könnyedén érzékelheti a Kvintesszencia áramlását – az életerejét – saját testében. Ez az erő a Tellúriából ered, keresztülfolyik az Élet mintázatán, hogy aztán újraegyesülhessen a kozmosszal. Minden pont egy Egészség szintnek felel meg, az utolsó három a Tehetetlen túl rubrikákat, elvesztésük pedig a halált jelenti.

Végzsűség esetén az Eredet hatalmában képzett mágusok – de különösen a kóristák és a verbénák – önnön határaikon túllépve „beleadhatnak mindent, amíg bírják”, feláldozva Egészség szintjeiket, amiket további Kvintesszencia pontokként hasznosíthatnak az avatárjukban tároltakon felül. Az ilyen sérülés csak ágyban töltött hosszú pihenéssel gyógyítható, mágiával nem, így a legtöbb mágus általában csak a Horzsolt Egészség szintig kockáztatja meg ezt – azonban sok kórista vált mártírrá oly módon, hogy kiégette magát egy végső nagy, szent csodatétel érdekében. Míg az alacsony avatár értékkel rendelkező verbénák gyakorta használják erőtartálékként a Horzsolt egészség szintjüket, mivel szentebbnek ítélik a szív



vérének feláldozását a legtöbb mágus által használt spirituális energiáénál.

• **A Szóttas szemmel tartása** – Ez a hatás nem is annyira varázslat, mint inkább az érzékelés egy magasabb foka. Ha bárki bármilyen mágikus hatás előidézését kísérel meg az Eredet ismerője közelében, a novícius dobhat egy Észlelés + Tudatosság próbát, amelynek sikere esetén felfedezi az éteri szálak átszövését. Ha mágus már talált egy mágiára utaló apró nyomot – vagy ha egyszerűen csak természeténél fogva gyanakvó – ezzel a hatással ténylegesen megpillanthatja, vagy megérezheti a mágikus szövevényeket. A legtöbb mágus az ilyesmit a levegőben kavargó fények és színek mintázataként érzékeli, bár az érzékelés a mágus természetétől függően változik, a Tradíciója és a kérdéses hatás függvényében. De akármiképp is érzékeli a mágiát, a mágus figyelemmel kísérheti a szövevény folyamatát, és megkísérelheti azonosítani a mintázatokat, kiismerve így a varázslat szándékát éppúgy, mint ahogyan a varázsló hovatartozására vonatkozóan is vonhat le következtetéseket.

Hermész Rendjének mágusai színeket, pecséteteket, és szabványosított matematikai rendszereket alkalmaznak az ismeretlen varázslatok formuláinak rögzítésére. E jegyzeteket megmutatják a Rend mestereiknek, akik dekódolják belőle a varázs alapját képező formulát, és a konkrét szövevény célját. Eztán a mágus már ellenállás nélkül elengedheti maga mellett az ismerős rítusok mintázatait – vagy azon ismeretlen varázslatokat, amelyek egy barát vagy szövetséges pecsétjét viselik –, tudván, hogy azok barátiak.

Ezáltal felkészülhet, és megpróbálhatja felidézni a megfelelő ellenvarázst, ha tisztában van vele, mely Szférák is érintettek az ügyben. Más mágusok, akik nem rendelkeznek éteri érzékekkel, csak azokat a varázslatokat ismerik fel, amelyek konkrétan rájuk irányulnak, vagy aminek azonnal megtapasztalják a hatását. Ha például egy nefandus megpróbál megidézni egy démont, a legtöbb mágus meg sem próbálhatja megtörni ezt a varázst (még a Szellem ismeretében sem), mivel nem közvetlenül rájuk hat. A Mennyei Kórus egy papja azonban használhatja az Eredetet, hogy megérezze a nefandus szavai nyomán felkavarodó éterhullámokat – és talán még a démon pecsétjét is felismerheti, amint az megjelenik a levegőben. Ha a mágus emellett a Szellem Szférája felett is hatalommal bír, megkísérelheti megtörni a mágiát már az invokáció kezdetétől fogva.

Az állandó jellegű varázslatok, különösen a védelmek és átkok is felfedezhetők ezzel a hatással, bár gyakorta szükség van a kapcsolódó Szférák valamelyes ismeretére is, hogy megértsük természetük lényegét.

•• **Fényből Való Test** – Az Eredetnek ezen a szintjén a mágus képessé válik a Fényből Való Test megalkotására. Ez pedig nem más, mint egy tisztán éteri szerkezet, ami általában a személy önnön idealizált képét ölti fel, de a mágus belátása szerint választhat bármilyen másik alakot is. Ez a teremtmény semmiféle mentális vagy érzelmi tartalommal nem bír; egy hasznos, ám üres héj csupán, amit általában a mágus asztrális alakja ölt magára tudati utazásai során. Enélkül ugyanis pszichéje gyakorlatilag meztelenül indulna útjára.

A Fényből Való Test azonban nem csupán a hiúság műalkotása. Páncélként és fizikális burokként szolgál az Umbra Középső és Alsóbb Tartományai telt kirándulásokhoz. Azoknak, akik olyan helyen akarnak alakot váltani, vagy egyéb hasonló cselekedeteket végrehajtani, ahol nincs spirituális testük – így például az Álombirodalmakban – ezt a hatást kell használniuk. Továbbá, ilyen test hiányában az asztrálutazó teljességgel láthatatlan a fizikális világban tartózkodók számára, ide érte azokat is, akik képesek érzékelni a szellemeket, vagy a mágiát (Szellem 1, Eredet 1). A mentális kisugárzásokra érzékenyek (Tudat 1) képesek lesznek ugyan megérezni a mágus

jelenlétét, de további tudatmágia alkalmazása nélkül így sem lesz képes kommunikálni velük.

A Fényből Való Testet gyakorta használják a Mintázat Szférák hatásaival összekapcsolva, hogy a mágus ily módon fényillúzióként, élő hűsként, vagy akár egy élő kőgölemként anyagiasuljon, miközben igazi teste és lelke valahol máshol fekszik, biztonságban.

Ez a technika felhasználható még éteri tárgyak létrehozására is, amik aztán fizikálissá alakíthatóak a megfelelő mintázatmágiával – és ugyanígy fordítva, anyagi dolgok is éterivé tehetőek, amik aztán a Fényből Való Test kiegészítéseiként használhatóak.

•• **Fegyver elvarázsolása** – A mágus ezzel elsajátítja a dolgok alapját képező Kvintesszencia-szálak átszövését, hogy ezáltal letisztítsa és felerősítse meglévő alakjukat. Az ily módon kezelt fegyverek nem sebeznek ugyan többet, mint világi társaik, azonban – mivel egyenesen a célpontjuk mintázatát roncsolják – kritikus sebeket okoznak.

Az éteri alak különbözhet is a fizikálistól, így például egy koszos farmerdzseki bírhat egy kevlármellény éteri szerkezetével, vagy egy törött talizmántőr éteri pengéje is lehet teljes. Az ilyen szerkezetek ugyan továbbra is azok, amiknek a fizikális valóságban látszanak – a farmerdzseki nem fogja megállítani a lövedékeket, és a nemlétező tör sem fog tudni vajot szelni –, de az éteri, spirituális és asztrális valóságban nagyon is valódiak lesznek. A dzseki útját állhatja a szellemek nyilainak, a tör pedig lidérceket döfhet le, vagy még akár betöltheti ama mágikus vagy rituális szerepkörét is, amire esetleg egykor használták.

Ne feledjük azonban, hogy a mágus ezen a szinten arra még nem képes, hogy *életet* ruházzon fel forrongó statikus ősenergiával, így saját mintázatával nem képes feltépni másokét – persze egy eszes mágus minden további nélkül indulhat harcba varázskesztyűben. Az efféle elvarázsolás általában egy pontnyi Kvintesszenciát is igényel (a varázslat a dobott sikereknek megfelelő ideig tart, de szinte soha nem lesz végleges további Kvintesszencia-adagok felhasználása nélkül).

•• **Szent csapás** – Már az Eredet beavatottjai is képesek tiszta, töltött ősenergia használatával megvédeni magukat. Ha nincs kéznél kurta elvarázsolásokra alkalmas tárgy, vagy ha a mágusnak tiszta, vegyítetlen hatalom demonstrációjával kell elintéznie valamit, ez a hatás a megfelelő eszköz. Ez általában ugyan igényel némi Kvintesszenciát (általában egy pontnyit használatonként), viszont cserébe a mágus Eredet-szintjének megfelelő kritikus sebzést okoz. Akár tündöklő energia-lövedékekkel ostromolja, akár ősenergiától izzó, szent kardjával csapkodja ellenfeleit a mágus, az ilyen támadások különösen hatékonyak a természetfeletti lényekkel szemben. Hátulütőjük viszont az, hogy nemcsak a sebzéshez kell elegendő sikert elérnie a mágusnak, hanem a hatás fenntartásához és a kívánt mennyiségű célpont eléréséhez is. Egyetlen célpontos varázslatnak számít ugyanis mind a csapás, mind a kézifegyver formázása, ám ez utóbbinál nem számít, hány ellenfelet ütöttek meg vele. Ez az oka annak, hogy nagy csaták alkalmával jóval gyakoribbak a fénykardok, mint a szent csapások.

••• **Vércsatorna** – A Kvintesszencia mintázatok közötti átáramoltatása a hatalmas mágusok védjegye, akik képesek kivonni az energiát Tassból vagy *gócokból*. Ha önként ajánlják fel nekik, másoktól is elfogadhatják azt, vagy megajándékozhatnak másokat a sajátjukkal. Eltárolhatják szelencékben vagy más tárgyakban. Egy kellően erős csapással még akár egy más mágusokra is lesújthatnak, hogy elszívják azok Kvintesszencia-feleslegét – jöllehet, az avatárjukban tárolt adaghoz nem férhetnek hozzá.

A hatás a verbénáktól kapta a nevét, akik a vért használják közvetítő közegként a Kvintesszencia számára. A varázslat során

a verbéna mágus beken egy tárgyat a vérével, vagy összekeveri egy másik személy vérét a sajátjával, hogy megossza vele Kvintesszenciáját. A hermetikusan mágusok is egy hasonló rítust alkalmaznak: egy aranykupát adnak körbe, és isznak belőle, vagy felkenik vele az alanyt.

Bár más természetfeletti lények is gyakran hordozzák magukban az erejük forrását, a legjobb esetben is kockázatos vállalkozás tőlük elvenni a Kvintesszenciát: A legtöbbnek olyan formában van jelen ez az energia, amit nem könnyű univerzálissá alakítani, emellett gyakorta természetük (vagyis az avatárjuk) szerves része. Azon ritka esetekben, amikor ezt az erőt konkrétan felajánlják a mágusnak valamilyen közvetítő közeg – például vámpírvér, vagy egy alakváltó rituálé, ami lehetővé teszi a szellemek energiájának átáramoltatását – által, akkor betakaríthatja a Kvintesszenciát a forrásból. Ez azonban ritkán nevezhető hatékony megoldásnak, és szinte mindig Rezonanciával telített.

Alternatív megoldásként a mágusnak néha alkalma adódhat rá, hogy begyűjtsön némi Kvintesszenciát egy éppen megsemmisülő mintázatból. Egy szokványos módon elégetett tárgy visszaengedi a Kvintesszenciáját a Szóttésbe, de a mágus hosszabb útvonalra is terelheti az így felszabadult energia egy részét, átvezetve azt egy hatáson, mielőtt visszaengedné a Szóttésbe. Az ilyen célzatú hatást azzal a másikkal együttesen kell felhasználni, amihez az erőt szolgáltató fogja, viszont így kinyerhető egy pontnyi Kvintesszencia a dolgok széttöréséből vagy feláldozásából. Példa lehet erre a boráldozat, vagy számos értékes füstölőszál elégetése.

●●● **Élet elvarázsolása** – Folyamatosan lüktető és váltakozó kvintesszenciális áramlataik folytán az élőlények mintázatát nehezebb Eredettel befolyásolni, mint az egyszerűbb felépítésű Anyagét vagy az Erőkét. Ezzel a hatással a mágus erővel tölt fel egy *élet-mintázatot*, megszilárdítva azt, rögzítve azt a valósághoz. Az alany ezáltal „valóságosabbnak” fog tűnni, és gyakorta tapasztalhatóak nála hirtelen energia- vagy érzelmkitörések.

Ezen felül az élőlény képessé válik kritikus (mintázat-)sebzés okozására a saját természetes fegyvereivel. Az Akasha Testvériség tagjai így módon hihetetlen károkat okozhatnak a pusztá kezükkel, de az alakváltó verbénák is a végletekig fokozhatják karmainak veszedelmességét. Ahogy az lenni is szokott, az ilyen elvarázsolás a Kvintesszencia egy ritka és értékes pontjának feláldozását igényli.

●●● **Áldozati báránnyok** – Az áldozat, mint olyan, felettébb ellentmondásos mágikus folyamat, amit a társadalom nagy része – és nem kevés mágus – előtt alaposan befekettítettek a szüzeket, kecskéket, gyermekeket vagy bárki épp arra járó lemészároló nefandusok képeivel.

Mégis valamennyi Tradíció elfogadja, gyakorolja, sőt, akár dicsőíti is az áldozatot egyik vagy másik formájában. A leggyakoribb – és legszentebb – a **Szív véréhez** hasonlatos önfeláldozás. Ez még élő köteléssel együtt is alkalmazható (lásd **Felszentelés**), és ezáltal erővel töltheti fel valaki más varázslatát a saját életéreje árán. Ez a varázs önkéntes áldozatból fakad, ami pedig plusz erőt biztosít a varázsnak, az azzal harmóniában lévő eredendő energia pszichikus Rezonanciáját. Így tehát a szerelmét a saját élete árán meggyógyító nő rendelkezésére fog állni a szerelme Rezonanciájával átítatott Kvintesszencia (és – a mágiától függően – talán nem is lesz szükség az élete teljes feláldozására sem).

Számos más varázslat során a mágus valamiféle anyagi tárgyat áldoz fel: összetör, eléget, elás, vagy egyéb módon megsemmisít valami értékes tárgyat. Ha ez a tárgy Tass, ezáltal felszabadulnak az ősenenergia-tartalékai. Az Eredet mesterei ilyenkor saját céljaikra kivonhatják a megsemmisülő tárgy Kvintesszenciájának egy részét (általában egy pontnyit). Ez az

energia hamar visszatér az áramlásba, így azonnal fel kell használni.

A legtöbb nefandikus rituáléval az a gond – és ezért nem nyer további erőt áldozataiból a legtöbb nefandus –, hogy az áldozati alanyaik a legkevésbé sem akarnak azok lenni. Az ellenszegülő alanyok vérből kinyert Kvintesszencia minden pontja ugyanannyi ellentétes pszichikus Rezonanciát gerjeszt, ami tökéletes ellentéte a gyilkosnak és mindannak, amit képvisel. Ez a Rezonancia kiolt minden előnyt, ami az áldozati vérből származhatna (elteltekintve persze a Sötét Mesterek kielégítésétől).

Egy önkéntes áldozat azonban – mint például az a kórista pap, aki felvállalja a mártírságot, hogy megmentse a nyáját; a verbéna akolítus, akit saját felajánlására égettek meg a *rőzseemberben*, hogy véget vehessenek egy éhínségnek; vagy az a nefandus, aki őszinte szívvel ontja ki önnön életét a sötét mesterek nagyobb dicsősége érdekében – hatalmas erőttöbbletet ad a rituálénak, amihez szánják. Ezt a fajta elhivatottságot nem lehet mentálisan kikényszeríteni, vagy kiszorolni, bár gondos odafigyeléssel a nevelés célt érhet. Egyes nefandusok, akik „ártatlan báránnyáknak” nevelnek fel gyermekeket, jól tartva őket és azt mondva nekik: „A Sötét Mesterek a barátaitok. A Sötét Mesterek jobbak, mint Frédi vagy Béni. Semmi nem lehet csodálatosabb, mint feláldoztatni a Sötét Mestereknek – de most ezt még nem tesszük meg, hanem majd egy különleges alkalommal. Dicsérettessenek a Sötét Mesterek!”

Verbénák, hermetikusan és euthanatosok, de különösképp a régi utat követő kóristák rendszeresen végeznek ilyesmit, csak éppen háziállatokkal – különösen báránnyal, kecskével, tyúkokkal és ökrökkel. Jó adag különleges figyelemmel és gondoskodással nevelik fel őket, hogy aztán évszakokhoz vagy bizonyos alkalmakhoz kötődő rituálék és lakomák központi elemeként (és főfogásaként) használják fel őket. Ahogy azt a vámpírok is jól tudják, egy ilyen teremtmény életenergiája nem olyan jelentős, mint egy emberé, viszont kevesebb erkölcsi dilemmával jár egy csirke vagy egy birka levágása.

Sokan ízléstelennek tartják az áldozat koncepcióját, de mivel történeti elemként éppoly hasznos, mint ősi és modern mágikus/vallásos hitrendszerek részeként, így itt is megemlítettük. A Mesélő azonban dönthet úgy, hogy az áldozatot mint mágikus forrást, nem engedélyezi, ha ez olyan történeti elem lenne, amivel nem akar foglalkozni. Egy verbéna 2-5 pontnyi Kvintesszenciát nyerhet egy megfelelően felnevelt és a Májusfa ünnepén humánusan leölt báránnyal. Ugyanakkor az is lehet, hogy a bárány nem olyan ártatlan, vagy kezes, és minden lehetséges bónuszt tönkretelhet a negatív Rezonancia. Mesélői vélemény és megítélés kérdése, hogy bármely adott áldozat nyújthat-e a rituálét végrehajtó személy hitén túlterjedő hatalmat.

●●●● **Talizmánok és varázstárgyak alkotása** – Gyakorlatilag kisebbségre mágikus tárgyakat már az Eredet alacsonyabb szintjein is készítenek, de nagyobb hatalmú eszközök többségének megalkotása már legalább *adeptusi* ismereteket igényel. A mágus lényegében összesűriti az ősenenergiát, és újrászóvi azt a kívánt hatássá (felhasználva hozzá a többi ismert Szférát, vagy különleges *grimoárok* és mentorok útmutatását), felruházva ezáltal a tárgyat egy, annak a saját természetes tulajdonságain túlmenő mágikus mintázattal. A tárgy így szert tesz bizonyos erőkre, és talán még a mágus személyiségének és Rezonanciájának egyes elemeit is felveszi.

A mágus ezzel az erővel alkothat lélekkövet is, egy különleges szelencét, ami a készítő saját Rezonanciáját tükröző Kvintesszenciát sűrít magába. Az ilyen tárgyak szorosan a mágus avatárjához kötődnek, és csak ő maga használhatja őket.

●●●● **Tisztítóvíz** – A Mennyei Kórus mágusai természetüknek megfelelően nem rombolóak. Ettől függetlenül azonban ismertek arról, hogy az Eredet hatalmát vetik be, ha különféle förtelmeiktől és

borzalmaktól akarják megtisztítani a valóságot. A kórista meglegyezi fókuszával a céltárgyat, felidézve ezáltal ezt a hatást, mire a céltárgy misztikus lángba borul. Ez a tűz nem jár hőhatással, de mégis gyorsan elemeszi célpontját.

A mágus ilyenkor visszatereli a dolog Kvintesszenciáját a Szöttesbe. A célpont kritikus sérülést szenved, mintázata pedig kámforrá válik, ha teljesen megsemmisül. Ezzel az erővel csak élettelen tárgyak és erők pusztíthatók el. A **Vércsatornás** variánsnál a mágus még e kvintesszenciális pusztítás hatalmának egy csekély hányadát is áterelheti egy különálló hatásba.

●●●● **A bőség forrása** – Ha egy mágus talál egy erős rezonanciájú helyet, ami együtt rezeg saját hatalmával, megújíthatja helyét a Szöttesben, és erőt meríthet a hasonló érzelmekből. A mágus egyszerűen „megnyílik” az erő számára, amit ezek az érzelmek hordoznak, és természetesen felfrissíti a Kvintesszenciáját. Ez olyan, mint egy hirtelen energialövet egyenesen a mágus legbensőbb lényébe.

Az viszont természetesen a Mesélőtől függ, hogy mi számít erős és megfelelő Rezonanciának. A mágusnak általában egy olyan helyen kell használnia ezt a hatást, aminek a Rezonanciája elég erős ahhoz, hogy még a közönséges emberek is megérezzék. Ez esetben, még ha a helyszín nem is minősül valódi *góc*-nak, a mágus akkor is kivonhat belőle némi Kvintesszenciát (általában egy pontnyit minden harmadik siker után, és legfeljebb az Avatár Háttére szintjéig). Ha a mágus már feltöltötte a Rezonancia-tartalékát (kivont a Rezonancia Jellegzőjének értékének megfelelő Kvintesszenciát), akkor „felélte” a helyszín metafizikai erejét, és csak később térhet vissza újabb adagért.

●●●●● **A Paradicsom kútja** – Az akashák híres szökőkútja lehetővé teszi a mágus számára, hogy bárhol és bármikor hozzáigazítsa mintázatát a Tellúriához, felfrissítve ezáltal a Kvintesszenciáját. Akasha Testvériségének tagjai meditáció keretében is használják ezt a hatást, a kóristák pedig szent ihletésért fohászkodnak. A mágus egyszerűen előidézi ezt a hatást, és minden elért sikeréért az avatárja egy Kvintesszenciapontját szerzi vissza.

●●●●● **Védelem a Paradoxonnal szemben** – Bár csak az Eredet ősmágusai tudhatnak biztosat, a mágusok gyanítják, hogy

a Paradoxon lényegében épp az ellentéte az Eredet elsímító hatásainak. Ez a varázslat ezt az elméletet veszi alapul, azaz Kvintesszencia-töltetekkel semlegesíti a Paradoxon legrosszabb kihatásait. A mágus Kvintesszenciával tölti fel szimbólumait, ezzel is jelezve, milyen nagy gonddal és körültekintéssel végzi a varázslást. Ennek következtében a varázslat ahelyett, hogy visszaverődne, szokatlan vagy váratlan fordulatokat venne, pontosan úgy jön létre, ahogy a mágus eredetileg kívánta. Az ily módon fókuszált Kvintesszencia minden egyes pontja (de legfeljebb annyi, ahány sikert elért) egy pontnyi Paradoxont semlegesít. Rövid hatóidővel a mágus előre is előkészítheti ezt a hatást egy rögtön utána következő hatalmasabb varázslathoz, de a mágia szövése közben is megvalósíthatja mindezt.

●●●●● **Mesteri elvarázsolás** – Ez a gyűjtőfogalom magába foglalja az Eredet mesteri által ismert leghatalmasabb bűbájokat – élőlények, helyek vagy idők elvarázsolását. Egy élőlény megbűvölésével a mágus *eleven varázstárgyat* alkothat vagy egy megáldhat egy személyt. Egy területre alkalmazva ezt a mágiát meghajlíthatja a ley-vonalakat, vagy fókuszálva a természeti energiákat, *gócot* hozhat létre. Egy bizonyos időszak megszentelésével – rituáléinak és szokásainak pontos betartásával – a mágus *együttállásokat* teremthet, ahol rendszeres hullámokban tör fel Kvintesszencia.

Természetesen az ilyen hatalmas varázslatok a mester művészetének csúcsát képviselik. Kevés olyan mágus akad manapság, aki egyáltalán megpróbálna ilyen vulgáritással, azok száma pedig, akik képesek lennének az ilyesmire – vagy akár csak tudják, hogy lehetséges a megvalósításuk –, napról napra csökken.

Az a mágus, aki *gócot* vagy együttállást alkot, lényegében egy időleges hasadékot nyit a Szöttesben, ahonnan (tér mágiával) vagy amikor (idő mágiával) ősenergia törhet elő. A mágusnak teljesítenie kell a hatóterület és az időtartam valamennyi követelményét, és az ilyesmi minimum *rendkívülinek* minősül (10 vagy több sikert igényel, és vulgáris). Új *góc* létrehozása mesterek egész körének való feladat, ami visszafelé is elsülhet, és az összes mágust a feledésbe taszíthatja. Amilyen ritkák a *gócok*, olyan nehéz is létrehozni őket.

## ERŐK



**Specializációk:** mozgás, őselemek (tűz, villám, fény, fagy stb.), fizika, technológia, időjárás

A tudományos elméletek szerint a fizikális világ két jól elkülöníthető állapotban létezik: anyagként és energiaként. A hermetikusok különböző energiaszinteket feltételeznek a tűztől a fagyig. Az ősi vallások hatalmas, néha egyenesen isteni szerepeket tulajdonítanak természeti és elemi erőknek. Az Erők Szférájában ölt formát a mindenség valamennyi energiatípusa – amelyek azonban bizonyos szabályok szerint működnek. Így az e területen képzett mágus hatalmat nyer felettük és irányíthatja őket, függetlenül attól, hogy ezt miként is éri el – kvantummechanika által, elektronikus eszközök révén, misztikus táncokkal vagy az ősi archetípusok megtestesüléseivel való fohászkodással.

A természeti erők az áramló Kvintesszencia megnyilvánulásai, és mint ilyenek, igen energetikus mintázatokban fejeződnek ki. Minden erőnek megvannak a

maga egyedi tulajdonságai, de mindegyikük a kavargó ősenergiából ered. Az eredendő mintázat manipulálásával a mágus átalakíthat egy erőt egy másikká, semlegesíthet különféle erőket, növelheti vagy csökkentheti a hatalmukat, sőt akár a semmiből is megeremtheti vagy teljesen szertefoszthatja az energiákat. Az idők során minden mágiastílus kifejlesztette a maga módszereit ezen erők előhívására. A tudomány bizonyos erőket más erők hiányaként fog fel, míg a misztikus Tradíciók általában negatív és pozitív erőkben gondolkodnak – melegben és hidegben, fényben és sötétségben, mozgásban és nyugalomban –, amelyek ugyan egymással ellentétes, de egymástól függetlenül létező elemek. Bárhogy is vélekedjenek az energiák természetéről, az Erők ismerete által a mágusok ugyanolyan mértékben képesek befolyásolni azokat.

Finoman szólva talán ennek a Szférának van a legszembevetőbb hatalma mind közül, hiszen legtöbbször igen látványos és pusztító módon nyilvánul meg. Az Erők mágusának kezében ott sístereg a villám szikrája, és úgy táncol a tűz, ahogy ő fűtül. Az ilyen pirotechnikai műveletek természetesen többnyire vulgárisak, de a világban mindig is jelen voltak ezek az erők, és a mágus épp oly könnyedén befolyásolhatja őket, ahogy létrehozhatja a sajátjait. A *novíciusok* és *tanítványok*

előreláthatják a közelgő támadásokat, és levédhetik magukat mindenféle csapások ellen, a *mesterek* pedig legendákba illő viharokat, tüzesöket és sötétségből emelt falakat idézhetnek. A felkavart Kvintesszencia elszabaduló *erőinek* mintázatai hatalmasabb pusztítást képesek véghezvinni, mint bármely más Szféra. Az Erők tana önmagában véve ugyan nem egy tág terület, azonban a többi Elemi Szférával együttesen a mágus az anyagi világ egészére kiterjesztheti hatalmát – az éteribb Szférákkal párosítva pedig befolyásolhatja az erők koncepcióját, kibocsátásukat, átvitelüket vagy éppen a spirituális energiákat. E Szféra hatásai aligha rejthetők el, s igen pusztítóak és maradandóak lehetnek.

Az Erőket tanulmányozó mágusokat gyakran övezi a nyers energia egyfajta aurája: egy alig érezhető hőhullám, némi villámló szikrázás a szemekben, vagy az a különös jelenség, hogy a rájuk vetülő árnyak mintha jobban beborítanák őket, mint bárki mást. Ebből is látszik, hogy magukhoz az Erők hatásaihoz hasonlóan ezek a kísérőjelenségek is jóval feltűnőbbek lehetnek, mint más Szféráknál – bár a kísérőjelenség pontos mibenléte a mágus specializációjától is függ. A kinetikus energiákra szakosodó mágus már-már szinte lebegni látszik, míg a sötétség specialistáját folytonosan árnyak övezik; kollégáik pedig egyaránt félik és rettegik őket, mivel az ilyesmi nemcsak feltűnő, hanem a Paradoxon kockázatát is magában rejt. Az Erők otrombák és pusztítóak, szakértőik pedig ritkán alkalmazzák őket finoman és rejtetten – vagy túl sokrétűen.

## • ERŐK ÉRZÉKELÉSE

Az Erők novíciusának mindenekelőtt azt kell megértenie, hogy mi is az valójában, amit uralni kíván, így tanulmányait az erő-mintázatok fel- és kiismerésével, valamint az egyes válfajaik megkülönböztetésével kell kezdenie. Megtanulja érzékelni a pozitív és negatív energiákat, megtapasztalhatja kölcsönhatásaik mikéntjét, láthatja, honnan erednek és hova tartanak. Épp oly könnyedén határozhatja meg egy fény forrását, mint a rádióhullámok, vagy a sugárzás jelenlétét.

Más Elemi (Mintázat) Szférákkal együtt a mágus megismerheti az erők más mintázatokkal való kölcsönhatásait, vagy hogy azok hogyan hozzák létre őket. Az éteribb Szférák segítségével megláthatja az erőket alkotó Kvintesszencia-áramlatokat, megvizsgálhatja azok spirituális archetípusait, meghatározhatja az egyes erők eredetét és irányát is.

## •• CSEKÉLYEBB ERŐK IRÁNYÍTÁSA

Az energiát mindig el lehet terelni; az Erők beavatottja már könnyedén befolyásolhatja az irányukat és az intenzitásukat is. Módosíthatja minőségüket, megszabhatja szóródásukat. Arra ugyan még nem képes, hogy a semmiből teremtsen erőket, vagy hogy megváltoztassa az erők állapotát, de azt már szabályozhatja, hogy azok pontosan miként is érintkezzenek a világgal.

Az energia elterelésével a mágus módosíthatja a kinetikus energia irányát, így egy tárgy mozgását is. Kedve szerint táncoltathatja a tüzet, meghatározott alakzatokat rajzoltathat ki vele, ráveheti, hogy kerüljön el bizonyos területeket, vagy hogy lángjaival kicsapjon valamerre. Megnyújthatja az árnyakat és elhajlíthatja a fényt, egészen máshova vetítve bármilyen látvány képét. Még az elektromos áramot is elvezetheti, vagy elkerülhet bármiféle sugárzást. Ekképpen tehát láthatatlanná is teheti magát vagy valaki mást, elérheti, hogy egy hang a forrásától távol hallatszódjon, és általában véve levédhet területeket a különféle erőkkel szemben.

Ezen a szinten a mágus még egyszerre csak egy mintázatot befolyásolhat, és csak saját keretein belül. Így például

láthatatlanná tehet egyetlen egy személyt, de nem tüntethet el egy egész épületet. Kirajzolhat egy konkrét képet egy lánggal, de képtelen egy erdőtüz irányát megváltoztatni. Az erők egyszerű elterelése mindig sokkal egyszerűbb, mint ténylegesen uralni őket (nem is szólva a precizitás nehézségeiről), de ha megfelelően terelget egy csekélyebb erőt, teljes befolyást nyerhet annak irányára felett, és kellő ráfordítással még fókuszálhatja is.

A Mintázat Szférákkal összehangolva a mágus különböző tárgyakat ruházhat fel egyes energiátípusok vonzásának vagy taszításának képességével, sebezhetővé tehet valamit bizonyos erőkkel szemben, vagy épp megvédheti őket tőlük. Az éteribb Szférák bevonásával befagyaszthat egy erőt, miközben továbbra is lehetővé teszi számára az energiakibocsátást, kivetítheti egy erő hatását valahova a messzeségbe, vagy szellemi energiákat terelhet el.

## ••• CSEKÉLYEBB ERŐK ÁTVÁLTÓZTATÁSA

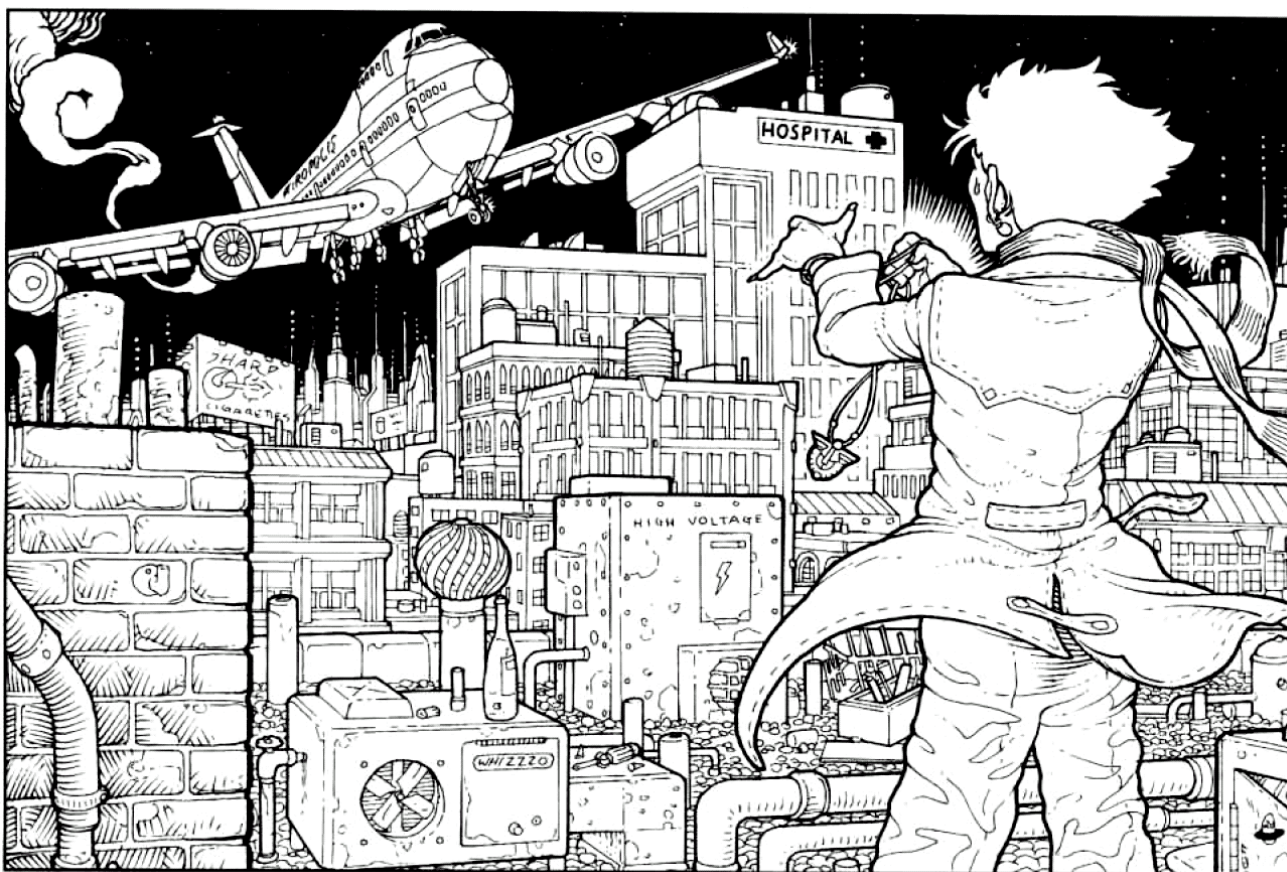
Most, hogy már végre képessé vált az erő-mintázatok megragadására és irányítására, a tapasztalt mágus átalakíthatja egy energiát egy másfajta erővé, nagymértékben megváltoztathatja intenzitását, vagy akár a semmiből is teremthet erőt (vagy már meglévőket száműzhet a feledésbe). Ugyan még mindig csak az erők különálló, csekélyebb mintázatait befolyásolhatja, de azokat már kedve szerint. Mozgásba hozhat egy tárgyat, hidegen égő tüzet teremthet, vagy fényrobbanássá változtathat árnyakat. Ezzel az erővel repülhet is, villámokat szórhat, kisüthet elektromos eszközöket vagy más hasonlóan drámai erődemonstrációkat hajthat végre. Kvintesszencia felhasználása nélkül ugyan nem teremthet semmit a semmiből, de már előnyére fordíthatja a csekélyebb erőket.

A Mintázat Szférák egyidejű felhasználásával tárgyakká, vagy akár lényekké is változtathatja az erőket, vagy tárgyakat bomlaszthat nyers energiává. Könnyedén szóhat telekinetikus irányítómezőt lények vagy tárgyak köré, és elérheti, hogy egy bizonyos célpont felé tartó támadásai ártalmatlanul suhanjanak át a közbelső tárgyakon vagy lényeken, és csak a kiszemelt alanyra fejtsek ki hatásukat. Hasonlóképp, az éteribb Szférákkal egy pusztá gondolatot változtathat erő-szerkezetté, távoli helyszínekre mérhet csapást, vagy elhelyezhet valahol egy különleges „meglepetést”, ami csak akkor lép életbe, ha eljön az ideje.

## •••• HATALMÁSABB ERŐK IRÁNYÍTÁSA

Az Erők *adeptusa* már képes a nálánál nagyobb mintázatokra is kiterjeszteni a befolyását, vagy egyszerre több erőre is hatni. Kellő energia ráfordításával hatalmas erők irányát módosíthatja, jókora területekre sújthat le, vagy több embert védhet meg külső elemi behatásoktól. Mindaz, ami a csekélyebb erők feletti hatalommal lehetséges volt kicsiben, immár nagyban is megvalósítható. A mágus ezen a szinten hatalmas erőket sűrítethet egyetlen pontba, vagy szórhatja szét őket hatalmas területen. Még mindig nem képes ugyan a hatalmasabb erők átváltoztatására, de apránként haladva már próbálkozhat vele. Minden gond nélkül azonban elterelheti őket, időt nyerve egy későbbi beavatkozáshoz. Az ilyen nagyerejű hatások általában vulgárisak, de néha egyszerűen nincs más választása az embernek, és muszáj bevetnie a nagygyúkat.

A többi Szférával összekapcsolva az Erőket az adeptus sokkal szélesebb skálán hajthatja végre mindazt, amit korábban csak szűk határok között tudott. Egész épületeket vagy területeket szigetelhet el tüztől vagy elektromosságtól, több szobát világíthat meg egyetlen forrás fényével, minden hangot száműzhet egy hatalmas barlangból, vagy láthatatlanná tehet egy



egész Rendházat a közönséges halandók tekintete előtt. Hatékonyan szállhat szembe a szellemvilágban tomboló viharokkal, és hatalmas erőket irányíthat át egyik helyről (vagy időből) a másikba.

## ●●●● HATALMASABB ERŐK ÁTVÁLTÓZTATÁSA

Az Erők mesterével nem ajánlatos cicázni. Akaraterejét összpontosítva hihetetlen erőket mozgósíthat, tűzviharokat idézhet, hatalmas elektromos kisüléseket gerjeszthet, egész várostömböket boríthat árnyékba, és a legnagyobb napok kellős közepén is tájfunná kavarhatja a szeleket. De meg is szüntetheti mindezt, kioltva egy egész erdőtüzet, vagy az éj kellős közepén fénybe borítva egy tájat oly módon, hogy a sötétséget világossággá változtatja. Bár Kvintesszencia nélkül továbbra sem képes teremteni (vagy szétoszlatni) az erőket, mégis könnyedén hasznára fordíthat bármilyen létező erőt pusztán a tudására alapozva. Az ilyen mesterek hihetetlenül paradoxok ugyan, de a hatalmuk vitathatatlan, hiszen egész városokat tehetnének a földdel egyenlővé, ha akarnák. A misztikus varázshasználók a természet kezét irányítják, szeleken lovagolnak, egyként fakasztanak fényt és sötétet a pillanat ihletéséből – a technokraták pedig erőterekkel tartóztatják fel s mágneses tárolókba fogják be az energiákat, és övéké az atom ereje.

Amikor az Erők mestere más hatásokkal kombinálja hatalmát, semmi nem szabhat már gátat a pusztításának. Távoli helyeken robbanthat, előrevetíthet egy később bekövetkező csapást. Az Eredet hatalmával a semmiből teremthet erőket, Entrópiával pedig konkrét (vagy egyszerűen csak szerencsétlen) alanyokat érintő hatásokat idézhet elő. Az ilyen mesterek az ellenségeik legrosszabb rémálmai, mivel hatalmas erejükkel egész társaságokat pusztíthatnak el – bár az is igaz, hogy elég kevesen érik meg közülük az öregkort.

## AZ ERŐK HATÁSAI

• **Látás a sötétben** – Látható fény hiányában a mágus átválthat az elektromágneses spektrum magasabb vagy alacsonyabb tartományainak érzékelésére. Ekképpen szert tehet infra- vagy ultralátásra, érzékelheti a rádióhullámokat, röntgensugarakat stb. Színek megkülönböztetésére ily módon nem lesz képes ugyan, de érdekes dolgokat deríthet ki a különféle spektrumok révén; a röntgensugarakkal például megláthatja egy tárgy belső szerkezetét, az infratartományban pedig láthat a sötétben is.

A virtuális adeptusok és az éteriták általában különféle optikai lencséseket, szűrőprogramokat vagy látókészülékeket használnak, és tudományosan elemzik a spektrumokat. A misztikus mágusok hő vagy hangok révén látnak, és gyakorta utánoznak olyan állatokat, amelyek így tájékozódnak.

• **Energiafelmérés** – Ezzel a hatással a mágus érzékelheti az őt körülvevő energiákat, megállapíthatja a fajtájukat és felmérheti a mennyiségüket. Teheti mindezt precízen, a mértékegységek nyelvén is: voltban, amperben és teslában megadva őket. Ide tartozik továbbá a kinetikus energia is, miáltal a mágus megállapíthatja egy tárgy önmagához viszonyított sebességét is, amennyiben ismeri annak a tömegét.

Azonban attól még, hogy érzékeli az energiákat, nem biztos, hogy értelmet is nyernek azok. Érzékelheti, például, a rádióhullámokat, de nem biztos, hogy azonnal képes is lesz meghallani és értelmezni az adást.

• **Elektrokóosz** – Ha gyors elterelő hadműveletre van szükségük, a virtuális adeptusok előszeretettel szabotálnak technokrata felszereléseket egy váratlan energiáimpulzussal. Az akasha testvérek és a hermetikus mágusok néha önmaguk vagy fegyvereik köré gyűjtenek energiákat, hogy azzal sokkolhassák ellenfelüket. Akárhogy is, a mágus egyszerűen eltereli az energiaáramlatokat, összegyűjtve őket egy adott

helyen, vagy kisítve őket másutt. Ez a hatás már komolyabb károkozásra képes műszereknél és embereknél egyaránt.

●● **Energiapajzs** – Bizonyos erők elleni „szigeteléssel” nem csak védekezni lehet támadások elég széles skálája ellen, de számos érdekes kivétel is alkotható a „természeti törvények” alól. A fény elhajlítása láthatatlanná teszi ugyan a mágust, viszont ez egyben azt is eredményezi, hogy ő maga sem fog látni, így vagy más érzékeire kell hagyatkoznia, esetleg a Tér Szféra hatalmával érzékelnie a környezetét. A hang távoltartásával tökéletes csendbe burkolózhat, vagy éppen ellenkezőleg, minden hangot összegyűjthet a környezetéből, miáltal az csak nála lesz hallható. Ily módon az elektromos és tűzalapú támadások ellen is elég egyszerű a védekezés. A beérkező kinetikus energiák módosításával lövedékeket is meg lehet állítani, vagy el lehet téríteni. A gravitáció eltérítésével a mágus lényegében súlytalanná teheti magát, lebeghet vagy levitálhat, akár konkrét irányokba is haladva oly módon, hogy a megfelelő helyeken átengedi az erőket, míg máshonnan távol tartja őket. Egy efféle pajzs sugárzások és egyéb ezoterikusabb erőhatások ellen is hatékony védelmet nyújthat.

Ne feledjük azonban, hogy a legtöbb mágus egyszerre csak egy vagy kétféle energiátípus ellen tud védekezni! Szinte lehetetlen olyan pajzsot alkotni, ami egyszerre véd minden erőtípus ellen.

●●● **Átkos sűrűlódás** – Hővé változtatva ellensége mozgási energiáját, a mágus nemcsak mozgásképtelenné teheti őt, hanem annyira fel is hevítheti, hogy lángba boruljon! Ez a hatás lényegében sebzéssé alakítja az alany mozgását, így a gyorsabb tárgyak vagy személyek nagyobb veszélyben vannak. Ennek egy módosulata az is lehetséges, hogy az alany légzése dermesztő faggyá változzon, aki így pillanatok alatt saját maga formálta jég-tömb foglyává válik. Kevesebb sikerrel csak fékeződik az alany, és kevesebb lesz a hő, több sikerrel azonban a mozgás valóban sebeket okoz. És ami még jobb – lévén hogy a célpont mozgásképtelenné válik –, nem is igen lesz rá módja, hogy kitérjen a tűz vagy a fagy kitörése elől.

●●● **Telekinézis** – Már alacsonyabb szinten is elérhető egy alapvetőbb telekinézis a tárgyak mozgási energiáinak módosítása által, de az erők átalakításának képességével a mágus már könnyedén szöhet tárgyakat mozgó erőkötet testhőmérsékletből, egy kiáltás hangenergiájából, sőt, még a helyszínt megvilágító fényből (az Eredet mágiájával akár a semmiből) is. Természetesen a kisebb tárgyakat könnyebb manipulálni, a finom irányítás pedig meglehetősen nehéz. Ugyanakkor az emberek mindenféle erőkötet termelnek, ezért általában elég egyszerű meggátolni egy ellenséget a mozgásban.

Egyes mágusok bábukkal, vagy a céltárgyat jelképező egyéb fókuszokkal irányítják a telekinézist, míg mások rúnákat vagy misztikus szavakat használnak. Gyakorta könnyebb a célpontot telekinetikus módon befolyásolni, ha a *tanítvány* valamiképp „el tudja játszani” a kívánt mozdulatot, bár erre nem feltétlenül van szükség.

●●● **A Földanya ölése** – A Földanya álma meglehetősen szeszélyes, és az álomszólók hívó dobszóval néha felkelthetik egy időre.

Ekkor Gaia személyes figyelmének teljes súlya az áldozatra nehezedik, köré fókuszálva a gravitációt. A virtuális adeptusok és az éteriták technikai úton hoznak létre hasonló hatásokat, gravitonok koncentrálsa és terelgetése által. Az euthanatoszok pedig néha a „rettenet súlyával” kárhozzatják mozdulatlanúságra célpontjaikat.

Az elért sikerek száma azt mutatja meg, hogy milyen mértékben sikerült a célpontra fókuszálni a tömegvonzást, és hogy az mennyivel válik nehezebbé ezáltal. Irányvonalként jó lehet az, ha a varázslat létrehozásához szükséges sikerek után minden újabb siker egy g-vel (a földi tömegvonzás mértékegysége) növeli meg a gravitációt a célpont körül. Így tehát négy extra siker esetén az alany öt g-t érezne (a rendes gravitáció ötszörösét) – vagyis egy 75 kilós ember hirtelen 375 kiló lehengerlő súlya alatt találná magát! A karakterek nagyjából az Erő értéküknek megfelelő g-t bírnak ki; ha a vonzás ennél erősebb, akkor kényszerűen átölelik a talajt, és képtelenek felállni. Ha pedig a gravitáció meghaladja az Erejük kétszeresét, akkor saját testsúlyuktól fognak sérülést elszenvedni – a sebzéstáblázatnál megszokott módon.

A hermetikuskok a környezet egyéb energiáit és hajlamosak ellenségeikbe vezetni – például tüzrel és elektromossággal teszik még súlyosabbá csapásukat.

●●●● **Az ébredő vihar** – A szelek és légáramlatok megfelelő összetételével a mágus gyors változást idézhet elő az időjárásban. Különösen a verbénák és az álomszólók alkalmaznak ilyen jellegű rituálékat és táncokat, szimpatikus mágiát és énekeket. A mágus előzheti a szeleket, felhőket gomolyíthat, vagy elhajthatja őket, felhevítheti vagy lehűtheti környezetét.

Két sikerrel talán felkavarhat egy könnyű szellőt, vagy hűsebbé tehet egy forró napot, míg tíz sikerrel erőteljes hóhullámot kelthet vagy gyorsan gyülekező felhőket idézhet egy kisebb terület fölé.

●●●● **Pokoltűz** – A mágus egy területről elszívja az összes fényt és hangot, majd hővé alakítja azt, miáltal mindent elemesztő lángokba boríthat egy kis területet (mint például egy személyt vagy egy épületet). Ha több kört áldoz a hatás előidézése az alany körül rejtélyes módon elsötétül és elnémul minden, mintha maga a végzet ereszkedne le rá. Amikor aztán elszabadul a hatás, pillanatok alatt az egekbe lövi a célpont hőmérsékletét, felrobbantva vagy megolvasztva azt. Ez a hatás természetesen iszonyatosan vulgáris, de a szokott mennyiséget sebi – persze kritikusan.

●●●● **Vihar egy teácsésében** – A verbéna viharboszorkányok ezzel a varázslattal fogják igába a Hold vonzását és a hullámok áramlatait, kikotyvasztva belőlük (a fókuszoként használt kicsi, rúnákkal telerótt rézedényben) egy valódi vihart (további fókuszoként még némi zsinig is szükségeltetik). Több boszorkány is összedhatja erejét, ha körbetáncol egy nagyobb üstöt. Az angol verbénák azt állítják, hogy ők idézték meg azt a vihart, amelyik megsemmisítette a spanyol armadát. Az Erők negyedik szintjén is hívhatóak és irányíthatóak már meglévő viharok, de ezen a szinten a boszorkány magából a Hold energiájából szövi a vihart.

## IDŐ



**Specializációk:** alternatív idővonalak, jóslás, időmanipuláció, időutazás

Ahogy a bölcsek mondják, az idő olyan varázslat, amivel mindenki tud bánni. Az óra kérlelhetetlen ketygése a bizonytalan jövőbe vezet, amely megváltoztathatatlan, elkerülhetetlen és ugyanúgy hatással van minden emberre. Bár az idő változhat a megfigyelővel együtt – gondoljunk csak a szenvedély és boldogság hosszú pillanataira, a rémület vagy a veszteség gyötrelmes másodperceire, a relativitásra meg a kvantummechanikai

pörgésre –, attól még mindig ugyanolyan vitathatatlan része marad a létezésnek.

Az Idő misztikus tanaival foglalkozó mágusok számára azonban a dolgok természetesen korántsem ilyen merevek és szárazak. A mágia és a technika is egyetért abban, hogy az idő folyása a megfigyelővel változik, és hogy az idő maga sem olyan állandó, mint amilyennek első pillantásra látszik. Mi több, az ezoterika egyes kutatói már egyenesen azt kérdőjelezi meg, hogy vajon nem-e egyszerűen csak a konszenzus egy újabb terméke csupán az idő lineáris folyása, nem ugyanolyan véletlen eredmény-e, mint a széljárás – és talán nem változik-e ugyanolyan könnyen...? Még azok is, akik (többé-kevésbé) elfogadják az idő előrehaladását, előbb-utóbb óhatatlanul ráébrednek, hogy az idő örvényei, áramlatai és elágazó ösvényei

elképzelhetetlenül sokrétűbbek és befolyásolhatóbbak, mint azt bárki is gondolná.

Az Idő varázsát tanulmányozó mágusok egyetértenek abban, hogy a világ telis-tele van temporális zavarok váratlan spiráljaival és örvényeivel. Bizonyos helyeken összehúzódik az idő, másutt pedig kitágul, bár az idő tudományos megregulázásának eredményeképp az ilyen jelenségek ma már nem olyan gyakoriak, mint egykor voltak. Különleges körülmények között még önmagába is visszakanyarodhat az idő, ugrásokat tehet, réseket nyithat múltba vagy jövőbe, de még akár több folyamra is szakadhat. Egy jól képzett mágus érzékelhet minden ilyen módosulást, bár e jelenségek egyáltalán nem nevezhetőek sem megjósolhatónak, sem pedig biztonságosnak.

Az időmágusok elsőként általában alapvető érzékenységet fejlesztenek ki az idő folyása iránt, ahonnan aztán továbbléphetnek saját látásmódjuk megértése felé. Csak eztán kezdheti a mágus manipulálni a saját időérzékelését, hogy aztán később már másokra is kiterjeszthesse a változtatásokat. Az igazán képzett mágusok pedig már egyenesen eltorzíthatják, megállíthatják vagy felgyorsíthatják az idő múlását, és átléphetnek a múltba, vagy épp a jövőbe.

A metafizikai idő megértése természetesen éppúgy hasznosnak bizonyulhat más, kapcsolódó hatásoknál, mint ahogy a Tér tanai is. Amíg a tér feletti hatalom nagyobb hatótávot vagy érzékenységet biztosíthat a hatásoknak, addig az időmágia a hatások „felüggesztését” teszi lehetővé egy későbbi időpontig, de ugyanígy kitágíthatja a hatóidejüket, vagy megváltoztathatja manifesztálódásuk ütemét is.

Különös tény egyebek mellett az is, hogy ha a mágus már egyszer megváltoztatta az időt a maga szubjektív módján, annak az újbóli újrafonása egyre nehezebb és nehezebb lesz. Ha például a mágus kitágít néhány bizonyos másodpercet, időt nyerhet rá ugyan, hogy kényelmesen végrehajtsa több cselekedetet is, de minden esetleges további időmanipuláló varázslatánál figyelembe kell vennie a tény, hogy már egyszer elferdítette annak az érzékelését annak az időnek. Így tehát, ha az idő egy bizonyos részét már egyszer kiforgatta a mágus, további hatásokhoz felül kell kerekednie ezen a mozzanaton, hogy újra megváltoztassa. És ami még fontosabb: ha a mágus már torzított idővel dolgozik, akkor annak fenntartása le is köti a mágikus energiáit. (Így tehát nem kivitelezhető az, hogy a mágus egy kör alatt hat cselekedetet hajtsa végre, és ezek mindegyike varázslás legyen.)

Az Idő mesterei gyakorta hordoznak magukkal egy erőteljes *deja vu*-érzést. A mágus közelében tartózkodó embereknek úgy tűnhet, mintha maga az idő „fodrozódna fel”; mintha múlt, jelen és jövő egyetlen pontban olvadna össze. A mágus körül akár váratlan, tudattalan időváltások is kialakulhatnak, amelyek hatására például egy virág hirtelen kibonthatja szirmait, vagy egy könyv hirtelen megporosodhat.

## • IDŐÉRZÉK

Ahogy az el is várható, az Idő misztériumaiba történő beavatás első lépéseként a mágus a szubjektív időre nyer rálátást, hogy mindig pontosan tisztában lehessen saját időbeli helyzetével, hogy felismerje az időben lezajló anomáliákat vagy változtatásokat, és hogy nyomon követhesse a hatásokat azok temporális „sodra” mentén – mert minden hagy maga után nyomokat az idő folyásában.

A legtöbb idővarázs zavarokat kelt, amit észrevehetnek azok a mágusok, akik tudják, mit kell keresniük. Bár egy *beavatott* még nem igazán tud mit kezdeni ezekkel, legalább tudatában lesz az esetlegesen működő idővarázslatoknak, és sürgősen el is menekülhet a helyszínről! Néha természetes jelenségek is

előidéznek különös időtorzulásokat, és egy képzett mágus ezeket is felismerheti. Az időanomáliákkal való tényleges játszadózás veszélyes folyamat, és nem egy mágus löködött már ki messi-távoli időbbe, alternatív történelmekbe vagy bizarr időhurkokba. A beavatott könnyedén megérezheti az ilyen veszélyeket, és távol maradhat tőlük – mi több, talán még arra is képes lehet, hogy megállapítsa, miként is működik a kérdéses jelenség.

Bár az *állandó* pontos **Időérzék** a legkevésbé sem praktikus, egy beavatott megállapíthatja ezáltal, ha kémkednek utána az időn keresztül, és igen hatékonyan követheti nyomon az idő múlását.

A többi Szférával kombinálva az időmágia alapjai lehetővé teszik a mágusnak, hogy megállapítsa egy mintázatról, hogy hatottak-e rá természetellenes Idő-hatások, és ha igen, ezek mivel jártak. Továbbá lehetővé teszik, hogy a már meglévő időtorzulásokat pontosabban alkalmazhassa más mágiákkal összekapcsolva.

## •• IDŐLÁTÁS

Bár elméletileg mind a múlt, mind pedig a jövő csupán lehetőségek halmaza, gyakorlatilag azért lehetséges, hogy magán az időn keresztülpillantva szemügyre vehessük a mágus saját idővonalához legszorosabban kötődő eshetőségeket. A mágus kivetítheti érzékelését a múltba vagy a jövőbe, és információkat gyűjthet más időkből. Ez a folyamat nem mindig a legpontosabb; a jövő képlékeny, sőt, egyesek szerint még a múlt is együtt változik az emberek emlékeinek és hiedelmeinek változásaival. Minél közelebb esik a mágus vizsgálódásainak célpontja saját jelenéhez, annál pontosabb lesz az érzékelés – míg a távolabbi időpontok és helyszínek egyre pontatlanabbak, zavarosabbak és nehezebben érthetőek. Egyes helyeket és időket még védenek is ilyesféle vizsgálódás ellen, erőteljes varázslatokkal vagy olyan természeti jelenségekkel, amelyek magának az időnek a folyását hajlítják el.

Az egyszerű retro- és prekogníciós hatásokkal a mágus csupán saját tartózkodási helyének múltjába vagy jövőjébe nyerhet betekintést. Úgy figyelheti az időt, mintha videón nézné, szünetet tartva bizonyos részeknél, vagy éppen átugorva őket, „továbbtekerve” a többire. Időérzékelését ekképpen kiterjesztve megállapíthatja, hogy vannak-e más temporális zavarok is az általa megfigyelt időkből.

Ezzel az erővel a mágusok már építhetnek védőfalakat, jó adag „temporális fehérzajt” alkorva, amivel ugyanúgy visszaverhető az **Időérzék**, mint a térmágiával a távkémlés.

Más Szférákkal együttesen felhasználva az **Időlátás** lehetővé teszi a mágusnak a múlt és jövő mintázatainak vizsgálatát, megállapítani a sors útjait, sőt, akár más korokban élő emberek gondolataiból is olvashat.

## ••• IDŐTANIPULÁCIÓ

Személyes érzékelését kiterjesztve egy időszeletre, a mágus megváltoztathatja az idő látszólagos folyását egy adott helyen. Az ezzel kapcsolatos elméletek eltérő véleményeket fogalmaznak meg azt illetően, hogy ez már igazi időmanipuláció-e, vagy csak a szubjektív időtulajdonságok kiterjesztése, az azonban tény, hogy ilyen változtatásokkal jó néhány igen szokatlan – és erőteljes – hatás hozható létre.

Az idő kitágítása vagy összehúzása által a mágus megváltoztathatja a dolgok történésének a „valós világhoz” viszonyított ütemét. Így elérhető, hogy egy vízfolyam melaszaként szívárogijon, hogy egy kilőtt lövedék szemmel láthatóvá lassuljon,



de ugyanígy megvalósítható az is, hogy egy futó ember hihetetlen sebességgel száguldjon. A célpont személyes ideje nem változik; a futó ember továbbra is normál sebességűnek érzi magát, viszont a világ körülötte nagyon lassúnak tűnik; a megfigyelők előtt a lövedék lassúnak látszik, de ugyanannyi erővel csapódik be, mintha mi sem történt volna. A legtöbb mágus egyetért abban, hogy az ilyen hatások egyszerűen csak bevonják az alanyt egy lassú vagy gyors idejű burokkal, bár akadnak arra utaló jelek, hogy akár még a viszonylagos univerzális időfolyamok megváltoztatásáról vagy valami hasonlóan ezoterikus dologról is szó lehet. Általában azonban a konkrét részletek nem számítanak, mivel a végeredmények így is, úgy is fantasztikusak.

Egy összehúzott, vagy kitágított időburokba zárt mágus könnyedén levédheti magát a külső világ behatásai elől, lényegében ledermesztve magát az időben, vagy oly mértékben felgyorsulhat, hogy pár másodperc alatt számos fizikális cselekedetet hajtson végre. Természetesen az egyes mágusok mind a maguk módján állnak hozzá az ilyen vállalkozásokhoz, amelyek azonban elméletől függetlenül hatalmas erőt biztosítanak számukra a gyakorlatban.

Némi kecsességgel és odafigyeléssel a mágus visszaforgathatja az időt, vagy hurkot fonhat rá – ez azonban nagyon nehéz feladat, és hajlamos jó adag Paradoxont zúdítani a kivitelezőre. Ha az időt már egyszer meghajlították ily módon, egyre nehezebbé válik a további torzítás, és az ilyesmit nemcsak hogy hamar észreveszi a többi időmágus (néha még az élelmesebb *alvók* is!), de emellett olyan interferenciát gerjeszt, ami megbolondítja az időérzékelést a környéken. Magyarul, a mágus képes lehet rá, hogy visszatekerjen pár másodpercnyi időt, és másképp formáljon újra egy eseményt, de a Paradoxon és a végzet hajlamosak összeesküdni az ilyen vállalkozások ellen, és alaposan megnehezíteni őket. Az idő folyamának elterelése később nem várt problémákat eredményezhet.

### •••• IDŐ MEGSZABÁSA

Az idő nyújtása és sűrítése helyett egy adeplus már ténylegesen ki is léphet az időből, vagy berakhat valamit egy időhurokba, ahonnan az csak egy bizonyos alkalommal szabadul ki. Varázslatok és mintázatok függeszthetők fel egy helyben, vagy védhetőek le szó szerint az idő folyása ellen, vagy különlegesre szabott hatásokat építhetnek fel, amelyek csak bizonyos események megtörténtekekor aktiválódnak. A mágus célpontját is kirekesztheti az időből, a külvilág történéseitől elzárva és tehetetlenül hagyva őt egy „végtelen” pillanatra.

Az ilyen erőteljes varázslatok gyakran vulgárisak, de más Szférákkal összekötve nagyerejű hatások idézhetőek elő. Az átmeneti „időszünetben” lévő mágusokra semmi nincs hatással, ami a normál időfolyamban történik; egy veszedelmes személy, vagy egy ellenőrizhetetlenné vált kísérlet pedig könnyedén ledermeszhető addig, amíg sikerül felkészülni a kezelésére. Mi több, jó adag termágiaival társítva az idő feletti hatalom azt is lehetővé teszi, hogy valakit teljes mértékben a téridő-kontinuumon kívülre száműzzünk – elzárjuk egy zsebbe, ami csak a mágia megszüntével vagy erőteljes külső erők hatására oldódik fel. Állítólag számos, a velük való közvetlen szembeszálláshoz túlságosan hatalmas teremtmény is ily módon lett csapdába ejtve.

Egy Mintázat Szférával kombinált időmegállító hatás szünetet eredményezhet: valamit, ami addig nem történik meg, amíg egy bizonyos személy, lény, vagy tárgy a megfelelő helyre nem kerül. Az Entrópiával együttesen alkalmazott időmágia olyan hatást idézhet elő, ami csak a végzet vagy a

valószínűtlenség egy bizonyos csomópontjánál következik be. Egy királykisasszony például álomba ringatható addig, amíg a számára elrendeltetett igaz szerelme meg nem érkezik, de egy haldokló személy is felfüggesztett életműködésbe dermeszhető addig, amíg az orvosok meg nem találják a megfelelő gyógymódot az állapotára. Egész családok vagy helyszínek ruházhatóak fel mágikus hatásokkal ily módon, amik addig várnak, amíg be nem következik az őket aktiváló esemény vagy időpont, bár ezek a használatlaltal és a Paradoxon szigorával fokozatosan megkopnak majd, míg végül teljesen meg nem szűnnek.

### •••• IDŐUTAZÁS IDŐMINTUNTÁS

A történelem lapjai tárnak fel az igazi mester előtt, aki nemcsak immúnissá tehet helyeket és személyeket a történelem viharaival szemben, hanem tárgyakat és személyeket is keresztüllökhet az időn, vagy összekötheti az időfolyam egyes pontjait. A mágus hatalmát csak saját érzékelése, mágiájának lehetőségei és az ezekkel együtt járó Paradoxon korlátozza.

Ha immúnissá teszi magát az idő kihatásai ellen, a mágus lényegében megkerülheti az idő múlását a világ hátralevő részében. A világ dermedt fennsíkká válik számára, amelyben szabadon közlekedhet anélkül, hogy kölcsönhatásba kellene lépnie a környezetével. A mágus kedvére barangolhat, és talán még más embereket vagy tárgyakat is beránthat immunitása hatókörébe – épp csak annyi időre, amíg szüksége van rájuk –, aztán visszadobhatja őket, folytatva saját útját. A kívülálló számára az ilyen események látszólag azonnal és egyszerre történnek, minden látható előzmény nélkül, ahogy a mágus számos dolgot hajt végre másodpercek alatt.

Lehorgonyozva magát a jelenben, a mágus időlegesen elküldheti magát vagy másokat a közelmúltba vagy közeljövőbe, anélkül pedig véglegesen is – de mindkét változat nagy veszedelmeket rejt magában. A jövő bizonytalan, a mágus akár örökre elveszhet a lehetőségek ködében.

A múltat és annak már egyféleképpen megtörtént eseményeit pedig az emberek emlékezetének és hitének súlya védi. A Paradoxon vadul lecsap minden mágusra, aki túl erősen rázza az idő rácsait, és megvan az az aljas szokása, hogy meg nem történtté teszi a mágus tetteit, vagy hogy egy alternatív idővonalba számúzi őt – akár teljességgel a valóság határain túlra.

Az Idő mesterei természetesen nagy körültekintéssel haladnak útjukon. Olyasmik ólálkodnak az időfolyamban, amik tán még a világegyetem távoli szegleteit őrző szellemlényeknél is felfoghatatlanabbak. Az idővel túl sokat babráló mágusok hajlamosak eltűnni. Ilyenkor néha olyan lények veszik át a helyét, akik az ő szerepében tetszelegnek, máskor pedig szörnyűséges vég tudatában térnek vissza, ami elkerülhetetlenül vár rájuk valamikor. Az időmágia más mesterei ezen felül ki is ránthatják az utazókat az időfolyamból olyan korszakokba, ahova azok egyáltalán nem akartak eljutni. Továbbá magában az időben is vannak gátak és akadályok: olyan helyek, ahova még a mágusok sem láthatnak be, vagy juthatnak el, ahol senki sem tudhatja, mi történhet azzal, aki elég bolond ahhoz, hogy leálljon ökölvívásra a természet törvényeivel.

Más hatásokkal együtt az Idő mestere kilöhet egy varázslatot a múltba vagy a jövőbe, bár ennek hatásai talán nem lesznek azonnal érezhetőek, de akár át is lökhetik a mágust egy alternatív időbe. Ugyanígy átküldhető egy másik személy vagy tárgy is egy másik időbe, majd valamikor később visszarántják őket a jelenlegi horgonypontjukhoz. A mágus továbbá arra is



használhatja az időmágiáját, hogy más mintázatokat immunizáljon, lehetővé téve számukra, hogy a világ többi részében ketyegő órától függetlenül létezzenek.

## IDŐ-HATÁSOK

• **Tökéletes idő** – Bár a tudatmágia is lehetővé teheti az idő múlásának pontos belső követését, a szubjektív idő tényleges és valós érzékelésére és az abban keletkező esetleges zavarok korrigálására csak az időmágia képes. A Virtuális Adeptusok önbeállító számítógépes óráitól az akashák befelé figyelésén keresztül a verbéna bioritmuskig, a mágus olyan technikákat tanulhat meg, amelyekkel hihetetlen pontossággal hangolódhat rá az idő folyására, és automatikusan kompenzálhatja az időfolyam ugratóit és kihagyásait. Ha szokatlan Idő-hatások érik a mágust ellenfelei részéről vagy különleges umbrabéli helyszíneken, ezáltal legalább esélyt kap rá, hogy hozzájuk idomuljon és alkalmazkodjon. Sőt, ami még ennél is jobb: a mágus tökéletesen nyomon követheti hatásait és azok időzítését, könnyedén ítélve meg a pontos hatóidő megállapításához vagy egy cselekedet megtervezéséhez szükséges szubjektív időt.

• **Időérzékelés** – Újra és újra erőteljes események zajlanak le a természetfeletti világban, a közönséges halandók számára észrevétlenül, de jól kivehetően a mágusok számára. Az ilyen események a *deja vu* parányi csúszásaitól egész kastélyok, barlangok és komplexumok fenomenális időváltásaiig terjedhetnek, amelyek rendszeres ciklusokban jelennek meg – vagy akár mindenféle mintázat nélkül. Meglehetősen fásaszto lehet huzamosabb időn keresztül folyamatosan fenntartani ezt az érzékenységet, de ha a mágus gyanítja, hogy valami szokatlan történik, megérezheti az ilyen zavarok keltette hullámokat – ide értve a más időmágiák által hagyott nyomokat éppúgy, mint az időutazókéit vagy az időkontinuum torzulásait. Némely hatalmas szellem olyan birtokok ura lehet, amelyeknek csak bizonyos alkalmakkor nyílnak meg a kapui... egy kis koncentrációval a mágus megérezhet minden hasonló jelenséget. Sőt, akár arra is képes lehet, hogy előrejelezze az ilyen eseményeket, vagy hogy felismerje a hullámokat, amiket maguk után hagynak.

•• **Jóslások** – Jósedények, beszélő tükrök, rejtélyes öntudatlan kijelentések vagy dalok és transzban átélt látomások mind a mágikus jóslás eszközei, a múlt és jövő megértésének kulcsai. Bár a skála mindkét végét a lehetőségek homálya kódosítja el, az időmágia legalább néhány pillanatra elhúzhatja a függőnyt, hogy elkapjon pár pillantást abból, ami lehetne, vagy ami lehetett volna. A látott vagy hallott látomás lehet kódos vagy értelmezhetetlen; minél távolabb van a kutatót időpont a jelentől, annál homályosabb a látomás.

Az ilyen hatásra dobott sikerek megosztva határozzák meg mind az időtartamot, amit a mágus megtekinthet a múltból vagy a jövőből, mind pedig a jóslat pontosságát. Az ilyen látomások szinte sohasem teljesen pontosak, de néha hasznos képet alkothatnak. Azonban légy óvatos a mágussal, aki katasztrófákat lát... az ilyen út az őrületbe vezet.

•• **Idővédelem** – Az idő mindennemű manipulációja úgymond „felkavarja az állóvizet”, és bár egy kezdő mágus még nem képes az idő finomhangolására, véletlenszerű Idő-hatásokkal már ügyeskedhet úgy, hogy elhomályosítsa a környező időfolyamot, és áthatolhatatlanná tegye az **Időérzékelésekkel** szemben. Az ily módon levédett múltba vagy jövőbe betekinteni próbáló mágusok csak homályos és lehetséges képek zavaros vízióit látják, az Idő-hatások pedig hajlamosak belefutni az örvénylő temporális áramlatokba, és szétszóródni azok sodrában. Kellő erővel és munkával a mágus teljességgel áthatolhatatlanná tehet egy területet az időben kutakodó tekintetek előtt.

Ha a mágus más Szférákat nem alkalmaz mellette, akkor egy ilyen hatás csak az idő egy kisebb szeletét védi le ott, ahol ő maga is tartózkodik. A védelem pontos mértéke az időtartam-táblázat szerint állapítandó meg, bár a mágus maga döntheti el, hogy a védelem időtartamának mekkora része nyúlik a múltba, és mekkora a jövőbe. A dobott sikerek mutatják meg továbbá a védelem erejét is; egy kitartó vagy nagyhatalmú mágus kellő akarattal áttörhet a temporális fehérzajon. Egyéb tekintetben a Tér-alapú védelmekhez hasonlóan működnek az Idővel emelt bástyák is.

●●● **Időtörzítés** – Időlassító vagy -gyorsító buborék gerjesztésével a mágus célzottan torzíja az időt, lehetővé téve emberek vagy tárgyak számára, hogy a szokásostól eltérő tempóban mozogjanak és reagáljanak a világra. Példának okáért, egy valakit körülvevő időgyorsító buborék lehetővé tenné az illető számára, hogy a megszokottnál kétszer vagy háromszor gyorsabban mozogjon, míg az időlassítás hatására egy elhajított fegyver látszólag kényelmes, ráérős modorban lebegne át a légen. Az alany azonban továbbra is zavaratlanul érzékeli saját idejét, így tehát a gyorsított ember normál tempójának érzi magát, csak a világ lassul le számára, az elhajított fegyver pedig ugyanúgy megőrzi halálos iramát, viszont könnyedén megragadható a markolatánál.

Minden második siker után az idő egy fokkal gyorsítható vagy lassítható a buborékon belül. Így tehát egy mágus két sikerrel megduplázhatja fizikális sebességét, két cselekedetet hajtva végre egyetlen kör alatt.

●●● **Időcsavar** – Hurkot formázva az időfolyamban, a mágus „visszatekerheti” a helyi időt egy kis területen, miközben ő maga – az időmágia feletti hatalma révén – immúnis marad erre a hatásra (másként nem lehetne tudatában annak, hogy mit is tett, és a visszaforgatás szinte céltalanná válna). Attól a ponttól kezdve a mágus megváltoztathatja döntéseit és eltérően reagálhat egy korábbi szituációra, hiszen már tudja, mi történné, ha másképp cselekedne. Ha az Élet és Tudat Szférákat is felhasználja a hatáshoz, a mágus önnön testi valóját is visszaviheti a múltba, elhárítva például egy fizikális trauma kihatásait, miközben továbbra is birtokában marad a meg nem történt eseményeknek.

A játék nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy a mágus egy vagy több környit visszaléphet a maga térségében. A hatóterületre költött sikerek azt mutatják meg, milyen távolságra terjeszti ki a hatást – visszaforgathatja csak az éppen elszenvedett sérüléseit, de egy egész helyszínt is visszavihet, hogy elhárítson egy masszív katasztrófát. Az egyes egyénekre költött további sikerekkel több célpontot is elszigetelhet a mágus a hatástól, hogy emlékezzenek rá, mi is készül újra megtörténni, és ennek megfelelően cselekedhessenek. Akit nem óv e védelem, az egyszerűen újra végrehajtja azt, amit azelőtt is, bár mások megváltozott tetteire ők is reagálhatnak másképp. Így például egy *feketeruhás* újból el fogja sütni a fegyverét (ugyanolyan eredménnyel, mint azelőtt), hacsak, mondjuk, a visszaugrott mágusok egyike úgy nem dönt, hogy fedezékbe vonulás helyett megmotozza őt.

Az idő kerekének visszaforgatása nemcsak, hogy nagyon nehéz, de igen vulgáris is. Ha a mágus visszatekerheti az idő egy meghatározott szeletét (mondjuk egy konkrét fordulót), akkor minden olyan további próbálkozásnak felül kell kerekednie a korábbi sikereken, ami azon az időszeleten változtatna – hiszen az idő már egyszer ki lett forgatva önmagából, így minden újabb manipulációs kísérletnek ennél erősebben kell hatniuk, hogy sikerrel járhasanak. Az időérzékelések is hasonló akadályba ütköznek. Az idő torzulásai jelentősen megnehezítik a terület megfigyelését – ezek szerint, még ha a mágus tudja is, mi

történhet, amikor visszaforgatja az időt, fogalma sem lesz arról, hogy a megváltoztatott tettei milyen hatással lesznek a helyettesített idővonalra. A hatás természetéből fakadó ördöngösség folytán a visszatekert idő hajlamos Paradoxon-felhalmozásra is. A visszaforgatott idő minden köre újabb Paradoxonnal jár, így három kör visszatekerése esetén háromszor annyi pont sújtja a mágust, mint rendszeren!

Természetesen ez a varázslat olyan bonyolult és specifikus, hogy alig néhány mágus használja egyáltalán. Egyes paradigmák nem is engedik az „idő kerekének visszaforgatását”, míg mások ugyan igen, de az ezeket követő mágusok mind egyetértenek abban, hogy az ilyen mutatóványok egész nyugodtan meghagyhatóak a forrófejű fiataloknak, akik még nem tanulták meg, milyen veszélyekkel jár az ilyen vulgáris varázslás. (Ezen felül a Mesélő is jó eséllyel utálni fog, ha túlzásba viszed ennek a hatásnak a használatát, ami pedig egy újabb biztos módja annak, hogy rengeteg bajba kerülj.)

●●●● **Eshetőség** – Felfüggesztve egy mágikus hatás létrejöttét, a mágus feltételhez kötheti azt, olyan varázslatot alkotva ezáltal, amely addig nem aktiválódik, amíg egy előre meghatározott feltétel be nem teljesül. Ehhez azonban szükség van más Szférákra is. Ha például a varázslat csak akkor lép működésbe, amikor egy bizonyos személy megérkezik a térségbe, akkor életmágia szükséges az illető mintázatának megkülönböztetéséhez. A mágus vagy visszatarthatja a varázslatot addig, amíg egy bizonyos időmennyiség le nem telik (ami a dobott sikerek nyújtotta lehetőségek keretein belül bármekkora lehet a *Sérülés és Időtartam* táblázata szerint), vagy újabb feltételeket szabhat újabb Szférák bevonásával. Dönthet továbbá úgy is, hogy egyszerűen hagyja eloszlani a hatást, amennyiben anélkül telik le az idő, hogy bármelyik aktiváló feltételt is bekövetkezett volna.

Azzal, hogy a hatást egy mintázatra akasztjuk, bizonyos mennyiségű mágikus „súlyt” is elhelyezünk ott, és az ilyen észrevehető a legtöbb mágikus érzékeléssel. Ebből kifolyólag ez fenntartott hatásnak számít (162. oldal), bár a mágusnak nem kell ténylegesen koncentrálnia rá.

Ne feledjük továbbá azt sem, hogy ha a mágus egy eshetőleges Idő-hatást helyez el valahol, addig nem fogja tudni, hogy az elhelyezett hatás maga sikeres lesz-e, amíg annak létrejöttére sor nem kerül – hacsak nem szán rá időt, hogy más varázslatokkal megvizsgálja magát a hatást is!

●●●● **Programozott esemény** – A mágus megállítja az időt egy bizonyos területen, és meghatározza, mikor indulhat újra. Például felemel egy kupát egy asztalról, aztán elengedi. Ha egy jelenet idejére megdermeszti az időt a kupa körül, az a jelenet végéig ott fog lógni a levegőben – amikor is aztán leesik és összetörik. Ha a fizikális valóság eseményeit hosszabb időtartamokra fagyaszthatja le, a Paradoxon erői általában elkopatják a varázst, és idő előtt kiszabadítják az eseményeket a megállított időből. Ugyanígy, ha valaki megragadná a kupát, a statikus valóság megerősítené magát, és a mágikus mező eloszlana.

Viszonylag nagy területek is sztázisba dermeszthetőek, de az ilyesmi nemcsak nehéz, veszélyes is. Az egy-két négyzetméternél nagyobb területek dermesztése már jelentős temporális zavarokat kelt, amiket a környező mágusok (mondjuk, az ugyanazon városban tartózkodók) érzékelhetnek – és az ilyen varázslásból származó *visszacsapások* ugyancsak módfelett fájdalmasak lehetnek. Minél nagyobb a terület, annál gyorsabban kopatja el a sztázis a külső idő, ezért az ilyen mezők hajlamosak a gyors összeomlásra.

●●●● **Az idő megkerülése** – Ahelyett, hogy egy kis térség idejét állítaná meg, a mester egyszerűen kilép az idő folyamából,

lényegében kivonva magát a világ további fejleményei alól. Amíg ebben az állapotban van, a mágus szabadon barangolhat, elszigetelve a maga parányi időkiegyenlítő-mezőjében, de amúgy olyan gyorsan mozog, hogy hozzá képest a világ helyben állónak tűnik. A mágus dolgozhat azokkal a holmikkal, amiket meg tud érinteni – továbbra is gerjeszt annyi erőt, hogy mozoghasson a földön, felvehet tárgyakat és mozgathatja őket –, de minden, ami nem része a mezőjének, a világ maradékával együtt megdermed. Így tehát a mágus kiemelhet egy elhajított kést a levegőből, és beledöfheti az ellenfelébe, de az addig nem fog vérezni, vagy sérülést elszenvedni (legalábbis a mágus szemszögéből), amíg a hatás véget nem ér. Másokat is magával vihet az útra, de ehhez ki kell terjesztenie a hatást annyira, hogy ők is beleférjenek. Ne feledjük azt sem, hogy amíg időn kívüli állapotban van, a mester varázserejét a mező fenntartása köti le, így a mágus közreműködésével minden további varázslás lehetetlen az időn kívül! Így tehát a „világi” eszközök továbbra is működnek, de minden olyasmi kizárt, aminek működéséhez szükség lenne a mágus Aretéjére.

●●●●● **Időutazás** – Fittyet hányva a fizika törvényeire, a mágus egyszerűen eltűnik az időfolyam egyik pontján, és megjelenik egy másikban. A tudósok szerint egy ilyen műveletet végrehajtó mágus az űrben találná magát (mivel a Föld időközben elmozdult arról a ponttól, ahol az ugrás pillanatában tartózkodott), a mester mintázata azonban metafizikai törvényeknek engedelmessékedik, és így ugyanazon a helyen jelenik meg, ahonnan távozott. A begyűjtött sikereket az mutatják

meg, milyen messzire juthat az időben a mágus, és hogy szükség esetén hány embert vihet magával.

Az időutazás jelentős temporális zavarokat kelt, és számos időutazó döbbenhet rá, hogy megérkezésekor már több csoportnyi más mágus várja, hogy megtudja, mégis folyik ott.

Ha a mágus hagy egy „horgonyt” a jelenben, akkor annak segítségével vissza is térhet abba az időbe, ahonnan elindult.

Máskülönben az utazás egyirányú lesz. Ugyanígy, a mágus megpróbálhat előre küldeni valakit a jövőbe, de ez esetben nem kizárt, hogy az illető a távolabbi jövőben lépéseket tesz annak érdekében, hogy megtalálja a mágust, és leszámoljon vele!

A jövőbe tett utak általában viszonylag könnyűek, ám kiszámíthatatlanok. A mágus egyszerűen megkeresi a megfelelő időpontot, vagy vakon beleveti magát az Idő sodrába, hogy aztán felbukkanjon egy jövőbeli időpontban. A múltba utazás sokkal, de sokkal nehezebb és veszedelmesebb – elsősorban azért, mert az emlékek súlya egyenesen arra készíti a valóságot, hogy szembeszegüljön a mágussal. A múltba utazók hajlamosak eltűnni az időfolyamban, megsemmisülni a Paradoxon vagy más erők által, és láthatólag soha nem képesek jelentős sikereket elérni az idővonal megváltoztatásában (no nem mintha bárki is emlékezhetne rá, persze). Egyesek úgy vélik, egyfajta „időrendőrség”-jellegű szervezet akadályozza meg a mágusokat az időfolyam túlzott manipulálásában vagy abban, hogy túl messzire utazzanak vissza.

Egyes híresztelések szerint az *ösmágusok* ismerik az időutazás egy hatékonyabb fajtáját, ami még a múlt bizonyos mértékű megváltoztatását is lehetővé teszi számukra, de ki tudhatná...?

## SZELLEMI



**Specializációk:** Mezsgye-manipuláció, természethit, nekromancia, megszállás, alkudozás a szellemekkel, umbrabéli utazás

A kvintesszenciális és az anyagi világ között húzódik a Szellem birodalma, képviselve mindazt, aminek létezése túlmutat az egyszerű emberi felfogáson. Szellem egységes egész, egyfajta különleges formába öntött fogalmi energia, ami az elemek világibb mintázatait utánozhatja vagy tükrözheti – bár sokkal több ennél; érzelmek, remények és gondolatok következménye is – a Tudat

álmodozásának és alkotásának érinthetetlen végterméke. A Szellem terén képzett mágus megérintheti a falat, ami elválasztja a lehetségest az anyagtól, feltáruulhatnak előtte a „talánok”, „lehetett-volnák” és a „sosemvoltak” egész tartományai.

Mind a szellemlények, mind a szellemvilág tájai olyasféle spirituális energiából épülnek fel, ami valahol az őenergia és a fizikális mintázat között található. Ez a megfoghatatlan esszencia – a szelleanyag vagy plazma – alkotja a másvilágokat, a Mélyumbrát, a Töredéktartományokat és a miriádnyi egyéb helyet, ahol a mágusok a legtisztább állapotaiban fedezhetik fel a mágiát. A szellemlények reagálnak impulzusokra és anyagokra, így gyakorta tükröznek emberi vágyakat, hitrendszerüket, sőt még isteneket és fogalmakat is – vagy tán valójában éppen fordítva áll a dolog? Akárhogy is, a legtöbb ember vak marad a szellemi sík iránt, a mágusok azonban kinyúlhatnak és beleszólhatnak a világ ködös álmaiba.

Az Umbrát – azaz a szellemvilágot – egy láthatatlan és érinthetetlen Mezsgye határolja el a fizikális világtól. Ez egy

misztikus határvonal, amely megakadályozza, hogy a holtak vagy a természetszellemek átlépjének az élők világába és manipulálják azt. Egyes világokat saját Mezsgyéik választják el az Umbrától, mások viszont együtt léteznek a Szellemvilággal. Hatalmas mágusok áthatolhatnak ezen a választóvonalon, hogy elérhessék az Umbra különböző vidékeit, ám egy ilyen vállalkozásnak megvannak a maga veszélyei. Lehetséges ugyan átlépni a holtak földjére, vagy más dimenziók távoli részeibe, de a végtelenségig bonyolult is egyben. És ami még rosszabb, maga a Mezsgye is – ami egykor akadály volt csupán, amelyen mágiájuk segítségével áthatolhattak a mágusok – tényleges metafizikai veszélyeket rejt manapság. A szellemvilágba való átlépés sérüléssel, örülettel, vagy még súlyosabb következményekkel járhat.

Számtalan különös lény és entitás lakozik a szellemvilágokban, és sokuk oly bizarr szabályok szerint létezik, amelyeknek semmi közük a Földön uralkodó törvényekhez. A Szellem Szférájában elmélyedni kívánó mágus okosan teszi, ha megtanulja ezeket a szabályokat, kiismeri az Umbra mellékútjait és a szellemek fizetőszeközét – a chiminage-t, vagyis a kölcsönös szolgálat kötelekeit. A Földhöz közeli Tükörumbra, például, Rezonancia szerint színezve adja vissza a fizikális valóságot. Ennél mélyebben találhatóak az Álombirodalmak, az Epifániák, az Asztráltér, a Horizont-tartományok (más világok a saját dimenzióikban), és végül maga a Mélyumbra is – a csillagokon túli hatalmas űr. Nem csoda, hogy számos szellemmágus marad inkább a Földön, és egyszerűen csak megidézi, vagy társalgásra hívja az épp a közelben lévő szellemeket! Az Umbrában az emberiség alkotásainak valamennyi Mennyt és Poklát megtalálhatja a felfedező – és akár ott is ragadhat.

A Szellem technokrata tanulmányozói Dimenziótudománynak nevezik a Szférájukat, amelynek keretében alternatív, a sajátunkkal párhuzamosan létező világok

elérésének módjait kutatják. Bár mások az eszközeik, a céljuk ugyanaz. Az ilyen technokraták számára a szellemek más dimenziókból érkezett idegen entitások.

A Szellem mesterei rendelkeznek túlvilági érzékekkel, hajlamosak a levegőbe mormogni, olyasmikre összpontosítani, amik nincsenek is ott, és szokatlan tabukat tartanak be. Gyakran viselkednek különösen, és néha olyan szellemi szövetségesekhez vagy ellenségekhez beszélnek, akiket senki más nem lát. A Dimenziótudomány technokrata mesterei gyakran hordanak maguknál különleges eszközöket, amelyekkel észlelhetik a szellemvilág behatásait, és védekezhetnek ellenük. Ugyanúgy lehetnek köztük elvont pszichikus tehetségek, mint végtelenül racionális matematikusok és fizikusok.

## • SZELLEMI ÉRZÉKEK

A Szellem útjának novíciusai már képesek érzékelni a Tükörmbrát, az anyagi világ szellemenergiái másait. A mágus láthatja és hallhatja a közönséges és a természetszellemeket, valamint megérezheti, ha valahol elkeskenyedik vagy kiszélesedik a világok közti Mezszye. Megállapíthatja, hogy egy tárgy rendelkezik-e valamilyen erőteljes szellemi komponenssel – amilyenek például a misztikus fétisek. A mágus – Rezonanciája miatt – leginkább a hasonló Rezonanciájú tárgyak, szellemek és helyek észlelését sajátítja el, de kellő odafigyeléssel bármilyen természetű szellemi dolog előtt megnyílnak.

A többi Szférával kombinálva a mágus megérezheti a szellemvilági kapcsolatokkal rendelkező dolgokat, vagy azokat, amelyek valamiképpen átkerültek oda. Léleklátását összehangolhatja az érzelmek és az aurák iránti érzékenységgel is, vagy felderítheti a legalkalmasabb helyeket egy adott szellemtípussal való érintkezés céljából, vagy azokat, ahol a szellemek összegyűlnek, hogy erőt merítsenek a hely esszenciájából.

## •• ÁTNYÚLÁS A SZELLEMTVILÁGBA

A mágus egy kurta pillanat erejéig megérintheti a szellemvilágot. Manipulálhat szellemi tárgyakon, érintkezhet szellemi entitásokkal, akár lökdösheti is őket, társaloghat velük, vagy rájuk is támadhat. Úgy gyakorolhat hatást a szellemvilágra, hogy közben a fizikaiban marad, csak éppen kiterjeszti természetes hatáskörét, hangját és alakját a szomszédos tartományba.

Közvetlenül a Mezszye felé is fordulhat, manipulálhatja a világok közti fal erejét. Ez a bonyolult művelet megkönnyítheti a szellemek megtestesülését, vagy épp ellenkezőleg, megvédhet egy területet a másvilági megszállóktól. Az elég erőteljes szellemi védelmek kizárhatják az odaát barangolókat is. Megfelelő felkészüléssel így a mágus is könnyebben átléphet a szellemvilágba – még ha csak rövid időre.

A Mintázat Szférákkal együtt alkalmazva a mágus készíthet olyan tárgyakat, amik hatást gyakorolnak a szellemvilágra, vagy más lényeket ruházhat fel ideiglenesen a szellemek észlelésének vagy a tükörtartományok megérintésének képességével. Kelthet kaotikus szellemenergia-viharokat a szellemvilágban, vagy a Tér segítségével kiterjesztheti érzékelését a változatos Szellembirodalmak végtelenségeibe.

## ••• MEZSGYE ÁTHÁGÁSA

Veszélyes ugyan a művelet, de egy jól képzett mágus áthatolhat a világok közti Mezszyén, és beléphet a szellemvilágba, vagy onnan vissza az anyagiba. Ez a folyamat,

amit *átállásnak* is neveznek, gyakran erőteljes rituálékot igényel, és a legjobban természetes hatalommal átitatott helyeken működik, bár a túlélés még ekkor sem garantált – a Mezszye veszedelmes akadály a mágusok számára.

A határvonalon átlépve a mágus maga is tisztán plazmikussá (szellemanyagúvá) válik. Ha holmikát is magával kíván vinni, az további előkészületeket igényel, és növeli az átkelés nehézségét – de így is, úgy is sérülést kockáztat. Különösen az erős avatárral rendelkező mágusok válhatnak a világok közti határon tomboló szélviharok áldozatává.

Amíg a mágus a szellemvilágban tartózkodik, addig az ottani vidékek szabályai érvényesülnek rá, és rendszeren közlekedhet bennük. Közvetlenül érintkezhet szellemekkel, és közvetlenül hathat rájuk a mágiájával is. Ha már a szellemvilágban van, útra kelhet más szellemi célpontok felé, gyakorta a Tradíció tanai által ismert és jegyzett útvonalak mentén. Eljuthat változatos közeli Tartományokba, vagy más világokba, de a Horizontot még nem lépheti át.

Mivel a mágus már közvetlenül hathat a szellemvilágra, arra is képes, hogy felébresszen alvó szellemeket, vagy épp fordítva, visszaaltassa őket. A legtöbb helyhez és tárgyhoz szellem társul, de az erőteljes Mezszye, és a halandó világhoz fűződő kapcsolat hiányában ezek a szellemek szenderegnek, nem törődve a körülöttük zajló eseményekkel. A mágus felrázhatja az ébrenlét határára lebegő szellemeket, vagy kis időre újra visszaaltathatja némelyiket. A legtöbb szellem túl gyenge, túl elkorcsosult és túl tudattalan a felrázáshoz, de sok olyan hely és tárgy, amely valamiért fontos vagy erős Rezonanciával bír, felébredésre váró umbralakóknak ad otthont. Hasonlóképpen a szellemi hatalommal rendelkező tárgyokban, vagyis fétisekben szellemek lakoznak, akiket a mágus ideiglenesen elaltathat – talán hogy elkerülje a haragjukat, vagy hogy megkaparinthasson valamit, amit azok őriztek.

A Mintázat Szférákkal összekapcsolva ezt, a mágus az anyagi tárgyak vagy erők plazmikus másait hozhatja létre – lényegében a Mintázat Szférák szellemvilágbeli megfelelőit. Tudatmágiával megállapíthatja a változatos szellemek szerepét és Rezonanciáját, akikkel találkozik, míg a térmágia a szellemtartományokban való utazást könnyítheti meg. Az Eredet hatalmával a mágus megállapíthatja, hol húzódnak az erővel bíró helyek határai, és érezheti a szellemenergia természetes forrásait.

## ••• MEZSGYE ÁTHIDALÁSA ÉS ITÉLYÍTÉSE SZELLEMEK MEGRÖTÉSE

Míg a csekélyebb hatalmú mágusok kénytelenek a Mezszyén való alkalmi átcsusszanással megelégedni, a hatalmasabbak már képesek áthidalni azt, és ily módon átjárót nyitni a szellemi és az anyagi világok között, amelyeken át más emberek és szellemek is egyaránt közlekedhetnek – bár mind az ilyen utazásokkal együtt járó veszélyeket kockáztatják, ha élnek a lehetőséggel. A mágus ugyanígy meg is erősítheti a Mezszyét, védve azt ilyesféle behatolások ellen, elmélyítve azt, vagy lerombolva az önmaga vagy mások által vert hidakat.

A szellemanyag feletti hatalom lehetővé teszi a mágus számára, hogy megidézze és megkösse a szellemeket. Ennek nehézsége a kérdéses szellemtől függ; a leghatalmasabb szellemek továbbra is a mágus hatáskörén kívül maradnak – azonban számos csekélyebb szellem is hasznos szövetségesnek bizonyulhat, és sok mindenre képes lehet. A mágus hozzá is kötheti a szellemet egy tárgyhoz, fétist alkotva ezáltal, vagy létrehozhat egyfajta szimbiotikus kapcsolatot egy szellemmel. Ez kissé hasonlatos a megszálláshoz, de a mágus így is képes valamennyire irányítani a cselekedeteit, és élhet a szellem hatalmával. Persze,

ha túl fölényesen áll a szellemvilághoz, jó sok ellenségre tehet szert. Az *adeptusok* tehát jól teszik, ha megfontoltan bánnak a hatalmukkal.

Ezen a szinten a mágus könnyedén hozhat át másokat vagy tárgyakat az Umbrából, vagy épp juttathat vissza oda. Más varázslatokkal együttesen önálló kapukat alkothat, amik meghagyják az anyagi világ egy részét, hogy bejárást engedjenek a szellemvilág egy másik részébe. Létrehozhat továbbá időeltéréseket is a szellemi és az anyagi között, vagy közvetlenül átveheti az irányítást egy szellem fölött, befolyásolva annak tetteit és szerepét.

## ●●●● PLAZMIAFORITÁLÁS UTAZÁS A MESSZI TÁVOLBA

A Szellem tanainak csúcán a mágus képessé válik rá, hogy kedve szerint alakítsa a plazmát. Alkothat szellemanyagot, megsemmisítheti, módosíthatja, rákényszerítheti az akaratát, vagy új képességekkel ruházhatja fel. Érezheti és befolyásolhatja mind az élők, mind a holtak szellemeit egyaránt, és önnön hatalmával felvértezve eljuthat a szellemvilágok legtávolabbi részeibe is.

A mester egy egyszerű varázslattal meggyógyíthatja a szellemeket, visszaállítva azok Hatalmát – és ezáltal igen jó eséllyel tehet szert szellemi szövetségekre. Át is formálhatja a szellemeket kedve szerint, bár a különösen hatalmas szellemeknél ez jó ideig eltarthat, és a legtöbb szellem amúgy is tiltakozni fog az ilyesféle eljárás ellen.

A szellemenergia kívánt formákba gyúrása által a mágus új Tartományok megalkotására is képes, bár ezek vállalkozások valóban hatalmasak, és rengeteg Kvintesszenciát igényelnek. A mágus létrehozhat olyan helyeket az Umbrában, ahol kedve szerint formálhatja a szellemvilágot, sőt, még akár új Horizont-tartományokat is teremthet, de ez még a legtöbb mester számára is elképesztően nehéz feladat.

Mivel a mester nemcsak érzi az élő lelket, de érintkezni is képes vele, a mágus immár láthatja egy élőlény avatárját. Az *alvók* avatárjai ritkán többek a mágikus energia halovány porszemcséinél, de a mágusok gyakorta bírnak hatalmas és jelentős avatárokkal – akik pedig jó eséllyel érdeklődni fognak azok iránt, akik figyelik őket! Ami pedig a legszörnyűbb mind közül, a Szellem mestere képes elvégezni a Gilgul rítusát: azt a vulgáris varázslatot, ami magát az áldozat avatárját szaggatja darabokra, és örökre megfosztja őt mágikus hatalmától. Ez a végső szellemi rituálé a legféltebben őrzött és legrettegettebb hatalmak egyike, amit csak végszükség esetén alkalmaznak a mágustársadalomban előforduló legszörnyűsebb bűnök megtorlásaként.

A szellemvilág feletti teljes hatalmának védelmében a mester végre túljuthat a Horizont-tartományokon, át a Mélyumbrába. Még a Távoli Tartományokat is felfedezheti, oda mehet, ahova csak kívánja, bármely világba. Felkeresheti az emberi képzelet számtalan alkotását, de még a sajátjától legtávolabb eső dimenziókat is.

## SZELLEMI-HATÁSOK

● **Megszállás észlelése** – Bármilyen legyen a rituálé – kórta ördögűzés vagy verbéna vérpróba –, ez egyszerű módja annak, hogy megállapítsuk, tartózkodik-e szellem egy adott anyagi burokban. A mágus arra használja szellemi érzékeit, hogy felfedezze a betolakodó szellem jelenlétét egy személyben (vagy

tárgyban, ha fétisről van szó). Nem feltétlenül lesz ugyan képes tenni is ellene valamit, de azt már meg lehet tudni ily módon, hogy valaki valóban teljesen önmaga-e. A szellem valódi természetének kiderítéséhez természetesen szükség lehet a *Kozmológia* ismeretre, vagy tudatmágiára is.

● **Szellemlátás** – Általában nem nehéz érzékeinkkel a szellemvilágra váltani. A mágus láthatja, mi van a Mezszye túloldalán, bár arra nem feltétlenül lesz képes, hogy közvetlenül hasson is rá. Azt azonban észreveheti, ha egy terület nagyon komisz vagy élénken vibráló szellemi tükröződéssel bír – ami jelzi, hogy az adott hellyel valami gond van, vagy éppen hogy nagyon jó lehet ott valamiért. A közeli szellemvilág látképe általában a környező fizikális világot tükrözi, bár a különösen nagy események és tárgyak nyomán jelentős különbségek is adódhatnak. Láthatja a szellemeket is, amint saját ügeikben eljárnak, viszont némelyek akár őt is észrevehetik.

Legendő sikerrel a mágus több érzékét is áthangolhatja a szellemi világra, így a látás mellett hallhatja vagy érezheti is a szellemeket. Általában a mágus egyszerre csak egy területet tarthat szemmel (legyen az akár szellemi, akár anyagi), hacsak meg nem osztja érzékeit és figyelmét további élet- és tudatmágiák alkalmazásával. A célszám általában a Mezszye vastagságától függ.

● **Szellem hívása** – A mágus „kikiálthat” az Umbrába, és szellemi kifejezésekre fordíthatja le szavait a Mezszye túloldalán. Az elért sikerek azt mutatják meg, mennyire lesz átható és parancsoló erejű a hívás. A nagyhatalmú szellemek ritkán méltatják figyelemre az ilyesmit, mivel van jobb dolguk is, és általában amúgy is túl messzi vidékeken járnak – bár a csekélyebb hatalmú szellemek gyakorta sereglenek össze az ilyen hívásokra. Láthatólag *imádnak* az anyagi világgal játszodozni. A mágus azonban nem fogja tudni uralma alá hajtani őket addig, amíg nem áll rendelkezésére erősebb szellemmágia is, de figyelemfelkeltésre így is képes.

Ha ezt **Szellemlátással** kombinálja, hívhat meghatározott szellemeket is, vagy elbeszélgethet valamivel (vagy valakivel) Odaát.

● **A Szellemvilág meglegyintése** – A mágus kis időre átnyúlhat a Mezszyén, és közvetlen kapcsolatot teremthet a szellemekkel. Megütheti, vagy egyszerűen csak megérintheti őket, miközben ő maga megmarad fizikális valójában. Ez a hatás a tökéletes eszköz a szellemek elleni harchoz, ha az nem képes alakot öltetni az anyagi világban, hogy viszozozza a támadást. Ez a hatás persze csak lehetőséget ad a mágusnak a szellem elérésére, de nem garantálja, hogy a fizikális cselekedetei el is érik majd a kívánt eredményt (minden további nélkül lehetséges, hogy a mágus átűt a Mezszyén egy szellem felé, de egyszerűen elvétí a csapást).

Az Eredet Szféra **Vércsatorna** nevű hatásával kombinálva a mágus egy szellemmel is megoszthatja a Kvintesszenciáját, vagy megkérheti őt, hogy cserébe bocsássa rendelkezésre Hatalma egy részét (ezeket kezelheted kölcsönösen beváltható erőforrásokként). Ez a taktika lidércekkal ugyan nem működik túl jól, bár némelyiküknek megvannak a maguk eszközei arra, hogy erőt adjanak a mágusnak, amint azt a Wu Lung ősi szellemei is tanúsíthatják. Ne feledjük azonban, hogy egy szellemtől elvont Kvintesszencia a szellem Rezonanciájával telített, így nem árt, ha olyanokkal üzletel a mágus, akik maguk is hasonló célokat kergetnek, mint ő!

● **Életrekeltés** – Halk suttogással és dúdolással egy álomszólv vagy egy akasha testvér *öntudatra ébresztheti* egy tárgy szellemét. Egy verbéna ugyanezt valószínűleg úgy oldja meg, hogy vérrrel bizonyos mintát rajzol a tárgyra, míg egy hermetikus sötét porral szórja meg, és egy pecsétet vés a felületére.



Különösen hasznossá válhatnak azok a tárgyak, amelyekben éber szellemek lakoznak. Nagyon elszántan tudnak a védelmére kelni azoknak, akik jól bántak velük, és nagyon igazasak azokkal, akik rosszul. A tárgy önmagában ugyan nem igazán tud tenni semmit, de előidézhethet olyan apróbb „véletlenekeket”, amelyek segítik vagy akadályozzák a mágust. Ha például egy euthanatosz felébreszti a *sajat* pisztolya szellemét, az az ellensége kezébe kerülve jó eséllyel be fog sülni. Hasonlóképp, egy öntudatra ébresztett Rendház meglehetősen morcos lehet a betörőkkel szemben – ajtók csapódhatnak be, fények aludhatnak ki vagy villanhatnak fel, a riasztórendszer pedig (amit a betörők gondosan kiiktattak) rövidre zárhat és megszólalhat.

Egy tárgy életre keltése általában jónéhány rituális sikert igényel – egy pisztoly például úgy 5-öt, egy ház pedig 20-at vagy többet. Ez ugyan lassú folyamat, de általában egybeeső, hacsak a mágus nem valami különösen vulgáris manifesztálódást vár el. Minél erősebb pszichikai töltéssel bír egy tárgy, és minél régebbi, annál hatalmasabb a szelleme – és annál nehezebb is lesz életre kelteni. Minél újabb és minél kevésbé fontos a tárgy, annál csekélyebb hatalmú és értelmű lesz a szelleme, bár annál könnyebb felébreszteni. Egy, a boltból frissen vásárolt kés szelleme például, amit még sose használtak, korlátotabb és jellegtelenebb lesz egy csótánynál is, de minimális mennyiségű varázserő befektetésével felkelthető. Évek és évtizedek múltán a tárgyak felvesznek valamennyit a gazdájuk személyiségéből. Az a kés, amit egy öreg sámán még gyerekkorában faragott, erős és éber szellemmel bírhat (bár ezzel még nem feltétlenül lesz fétis). Ahogy az lenni szokott, az olyan tárgyak sokkal hajlamosabbak engedelmessé válni a mágus hívásának, amelyek az övéhez hasonló, erős Rezonanciával bírnak.

Azok a tárgyak, amikben éber szellem lakozik, egyszerre léteznek több világban. Egy *felébresztett* késsel a fizikális világból is megsebezhetőek a Közel-Umbrában tartózkodó szellemek, vagy akár elnyeshetőek az asztrálutazókat a testükhöz kötő ezüsfonalak is.

A modern korban már számos tárgy teljességgel ellenszögül a felébresztésnek. Megfertőzi őket a világosság szürkesége, meggátolja, hogy kifejlesszék saját személyiségüket. Még ha sikerül is a mágusnak felébreszteni egy tárgyat, nem biztos, hogy az segítőkész lesz, vagy hogy bármi érdemi tudnivalóval szolgál majd.

••• **Átlépés** – A mágusok átcusszanhatnak a Mezsgyén, és átléphetnek a Közel-Umbrába. Ha már ott vannak, a szokott módon mozoghatnak és gyakorolhatnak hatást a térségre, de már nem anyagi, hanem plazmikus lényként. Akik tudják, mit keressenek, azoknak a mágus mindig fel fog tűnni; az élők mindig kitűnnek az Umbrában, főleg akkor, ha a holtak földjén járnak.

A Mezsgyén való átlépést általában egy hosszadalmas rituálé keretében hajtják végre – a mágus tesz egy valós vagy jelképes utazást, amelynek során ténylegesen átjut a szellemvilágba. Az ilyen utazás nehézsége a Mezsgye szélességétől függ; ha a mágus balsikert szenved, bele is gabalyodhat a válaszfalba. Ebben az esetben csak egy másik, a Mezsgye manipulálására képes mágus szabadíthatja ki, kirántva vagy átlökve őt az egyik oldalra vagy a másikra.

A Mezsgye átlépése nagyon veszedelmes utazás. A Leszámlálás szélviharaiban sodródó szilánkok egyenesen a Tükörvilágokba átkelni merészlő mágus avatárját karistolják. Amikor a mágus átlép az Umbrába, dobj az Areté + permanens Paradoxon értékére (6-os célszám). Minden elért siker egy szintnyi kritikus sebzést eredményez a mágus megvilágosult szellemét tépő viharos szelek nyomán! Néhány különösen csúnya esetben arra is volt már példa, hogy úgy szétszaggatták a mágus avatárját, hogy az visszazuhant az anyagi világba, és ténylegesen megcsappant a hatalma, egyeseknek pedig egyenesen a szörnyűséges *Gilgult* kellett elszenvedniük a szélvihartól. Az ilyesféle büntetések a Mesélő kegyetlenségének függvényei.

•••• **Mezsgye elmélyítése** – Sokmindentre jó lehet az, ha a mágus egy adott területen megerősíti a Mezsgyét. Csapdába ejthet egy szellemet valahol vagy valamiben, olyan védelmet

emelhet, ami kilök egy szellemet egy területről, vagy szoros ellenőrzés alatt tarthat egy területet, és megvédheti azt szellemek behatolásával szemben. Az ilyenkor elért sikerek általában a Mezszye értékét növelik, de más következményekkel is járhatnak.

Egy terület levédésével a mágus meggátolhatja meggátolhatja a szellemek bejutását és távozását egyaránt. Az elért sikerek határozzák meg az oltalmazás hatókörét és időtartamát. Az ilyen módon emelt védelem egyaránt jelen van az anyagi és a szellemi világban – bármilyen plazmikus szerkezet csak akkor tud áthatolni rajta, ha képes felülkerekedni annak erején.

Egy hálószerkezetű szellemenergia-mintázat csapdába ejthet egy szellemet, vagy kiűzheti egy adott területről. A mágus játékosának ehhez egy sikeres ellendobást kell végrehajtania a célpont szellemalakban való utazási képességeivel szemben (történjen az mágia, szellemi hatalom vagy bármi egyéb által). Ha a mágus sikerrel jár, száműzhet egy lidércet valahonnan vagy (ördögűzés esetén) valakiből, és akár be is zárhatja valahova, ahonnan így nem lesz képes kiszökni. Az ilyen varázslatok a Kórus és Hermész Rendjének védjegyei a démonok és egyéb gonosz entitások megtestesüléseivel szembeni eljárásokat illetően.

Ha egy szellemet bebörtönöznek egy tárgyba, az eredmény egy fétis lesz. Egy ebbe beleegyező szellem páratlan hatalommal ruházhatja fel a tárgyat, ha azonban a szellem nem hajlandó alkut kötni, a mágusnak előbb meg kell törnie annak akaratát. Ha sikerrel jár, az eredmény egy ideiglenes fétis lesz. Segítőképz szellem esetében a fétis addig tart, amíg a megállapodás ezt lehetővé teszi; vonakodó szellem esetében a mágusnak a sikerekből kell kigazdálkodnia a szellemcsapda időtartamát.

Ezen kívül a mágus ideiglenesen biztosíthat egy testet a szellem számára. Ez a leggyakrabban úgy történik, hogy a mágus maga köré hajlítja a Mezszye szilánkjait, helyhez kötve a szellemet, hogy megcsapolhassa annak erejét, de arra is ráveheti a szellemet, hogy megszálljon egy ellenkező alanyt. Az előbbi esetben a mágusnak először le kell gyűrnie a szellem akaratát (már ha az ellenáll), de eztán rendelkezhet a szellem különleges Bűvöleteivel és erőivel, míg az utóbbinál az áldozat ellenállásán kell felülkerekednie a mágusnak, hogy aztán meghatározott időre beleolthassa a szellemet.

●●● Mezszye áthidalása – A fentebb ismertetett Átállépéshez hasonlóan ez a képesség is a szellemvilágba való

átlépést biztosítja – de a mágus ezt most úgy valósítja meg, hogy hidat ver a Mezszyén át (vagy, talán ismét egyesíti az anyagi- és a szellemvilágot). A hatás ideje alatt bárki, akit kimondottan ki nem rekesztettek, használhatja a szellemvilágra nyíló kaput.

A Mezszye áttörése általában igencsak vulgáris, de néha ez az egyedüli módja annak, hogy szellemmágikus képességekkel nem rendelkező szövetségeseket, vagy *alvókat* is átjuttassunk az Umbrába. Egyes szellemek is vágyakoznak az anyagi világ után, de nekik nincs meg hozzá az erejük, hogy maguktól jussanak át oda.

E hatás végrehajtása – a Mezszye erősségétől függően – természetesen nagyon nehéz, és általában elég sok siker szükségeltetik (öt vagy több, plusz a hatás területe és időtartama). Ne feledjük azt sem, hogy az átlépők ugyanúgy elszenvedik a sérülést az Umbrától, mint az **Átállépés** varázslat esetén! (Ez pedig azt az ironikus helyzetet eredményezi, hogy az *alvók* számára a legkevésbé kockázatos az átlépés.)

●●●● **Álomburok áttörése** – Az Álomburok az álomszólók szava a Horizontra. A Mélyumbrába való belépéshez át kell hatolni ezen az Álomburkon éppúgy, ahogy az **Átállépés** esetében a Mezszyén.

A Földanya Álomburkának átszakításához tíz vagy több siker szükséges. Más Tartományok Horizontja lehet gyengébb vagy erősebb is. Ha a mágus egy Vezérhorgonytól (azaz egy sajátos, az Álomburokban elhelyezett Birtokból) indulva kel útra, az utazás könnyebbé válik, és csupán öt sikert igényel.

Szerencsére az Álomburokban nem kísértének elmenyúzó szellemerők, és az átjutás nem rejt magában olyan veszélyeket, mint az **Átállépés**.

●●●● **Utazás a Mélyumbrába** – Az életben maradás a Mélyumbrába végzetesen sivár spirituális környezetében szellemi mágiával alkotott védőburkot igényel, egy afféle buborékot a mágus körül, ami megvédi a Mélyumbrába veszedelmeitől. Az utazónak el kell érnie és ténylegesen át is kell lépnie egy másik Közélmbrába, mielőtt a mező létrehozásakor nyert idő lejár, vagy halálra fagy az űrben.

A Mélyumbrajárás veszedelmes ügylet. A távolságok nagyok és merőben szubjektívek. A mágusok gyakran élnek meg hallucinációkat vagy látomásokat a Mélyumbrában, és különös entitásokkal találkozhatnak, amelyek errefelé honosak. Ezek a lények pedig ritkán barátságosak az emberekkel.

## TÉR



**Specialitások:** idézés, torzítás, távolbalítás, teleportálás, védelem

A Tér tanai fellebbentik a fátylat a távolságok titkairól, az egyes dolgok közti viszonyokról – és ezáltal a szimpatikus kapcsolatokról is. A mágus meghajlíthatja a teret, vagy akár teljes egészében meg is kerülheti, hatalmas távolságokat küzdhet le pillanatok alatt. Érzékei előtt távoli helyek nyílnak meg, mágiájának nem szab határt a távolság. Egy olyan tárgy segítségével pedig, amely szimpatikus kapcsolatban áll valakivel, a mágus a megfelelő közvetítő rituálékkal egyenesen a személyre vetítheti ki a tárgyra irányított hatásokat.

A Tér mestere számára nem léteznek távolságok, mivel tanulmányai során ráébred, hogy valójában minden ugyanazt a helyet foglalja el – vagy, más megközelítéssel, hogy a tér nem is

létezik. E Szféra legelhivatottabb kutatói a virtuális adeptusok, akik azt feltételezik, hogy valójában mindent felölel a Teljestér (avagy minden egyetlen Térpontban létezik), és hogy a távolságok leküzdésének kulcsa egyszerűen csak ezen egység felismerésében rejlik. Matematikailag a tér csupán illúzió, a tudat egy kényelmes alkotása. A tárgyak, területek és emberek igazából nem foglalnak el semmiféle „térbeli pozíciót”; valójában minden csak egy-egy mintázat, a tér pedig egyszerűen csak a közöttük lévő relációkat írja le.

A misztikus irányultságú mágusok a kapcsolatok és a szimpátia összefüggéseiben fogják fel e Szférát. Ezek szerint minden dologban nyoma marad annak, ha valaha is kapcsolatba került egy másikkal, ami örökre összefűzi őket – a Tér Szférája pedig ezt használja ki. Egymáshoz hasonló mintázatú helyek és tárgyak befolyásolhatóak egymáson keresztül a hasonlóság pusztá ténye által. Bármiféle kapcsolat alkalmat ad a mintázatok egymás közti manipulálására – elvégre mindig könnyebb az ismerőssel dolgozni, mint az ismeretlennel.



A Tér megértése önmagában véve nagyon elvont dolog; a benne képzett mágus lemérheti a teret, megtalálhatja a dolgok közti összefüggéseket, és mintázatokat mozgathat. Más Szférák egyidejű felhasználásával azonban máris félelmetes fegyverre avanszál: ha képes kialakítani valamilyen kapcsolatot a célhelyekkel vagy céltárgyakkal, kiterjesztheti rájuk mágikus hatalmát. Tértágítás vizualizációval érzékein túli helyekre nyerhet betekintést, láthatja az ottani embereket vagy tárgyakat, akár meg is érintheti őket, eljuthat hozzájuk, vagy magához ránthatja azokat. Ez azonban kétélű dolog – ugyanis amíg él a kapcsolat, addig a mágus is lenyomozható rajta keresztül.

Tértávokat illetően lásd az összefoglaló táblázatot a 216. oldalon. Minél szétszórtabban helyezkednek el egymástól vagy minél nagyobb távolságra találhatók a mágustól a céltárgyak, annál nehezebb lesz létrehozni a térmágikus hatást. Ha más varázslatokkal ötvözve a varázslás bonyolultabbá válik, viszont a hatóterületük ily módon jelentősen kibővíthető, akár a mágus érzékein és elképzelésén túlra is. A Tér Szférája tehát lényegében az egész világot a mágus kezébe adja, feloldva érzékelésének gátjait.

Azonban térhajlító és távolságtorzító lehetőségei ellenére önmagában véve csak teljes mintázatok befolyásolására használható – vagyis az Élet Szféra megfelelő szintű bevonása nélkül nem lehetséges kitelepítőként valakinek a szívét a testéből. Lényegét tekintve a Tér nem gyakorol közvetlen hatást a mintázatokra, ám megszüntetve a távolságokat, szabad utat ad a többi Szféra varázslatainak. Ha a mágus a Mintázat Szférákkal szeretne hatalmába keríteni valamit a távoból, akkor a térmágikus jártassága bekorlátozza a befolyás mértékét – az alkalmazni kívánt Szférák szintje nem haladhatja meg az alkalmazott Tér Szféra szintjét. Tehát elteleportálható valami teljes egészében pusztán a Tér segítségével, de távolról manipulálni egy belső mintázatot már csak egyéb Szférák közreműködésével lehetséges.

A mágia e területén elmélyedő tanítványok gyakorta keltik azt a benyomást, mintha egészen máshol járna az eszük, mint a testük – azonban ennek épp az ellenkezője igaz: olyan szinten vannak tudatában a közvetlen környezetüknek, amiről mások még csak nem is álmodhatnak. Látszólagos szórakozottságuk ellenére ezek a mágusok tökéletes mozgáskoordinációval büszkélkedhetnek, ami éppen annak köszönhető, hogy elképesztően pontosan érzik a távolságokat.

## • KÖZVETLEN TÉRÉRZÉKELÉS

A Tér alapvető megértésével tökéletesen érzi a távolságokat, intuitív módon tudatában van környezetének. Egy egyszerű hatással kiterjesztheti tértudatosságát, betájolhatja az irányokat. Misztikus érzékeivel „kitapogathatja” a környezetének kontúrjait, felmérve a különféle mintázatok elhelyezkedését szokványos érzékelésének korlátain túl is. A megfelelő hatásokkal felfedezheti a térgörbületeket, mágikus átjárókat, tölcésereket, féregjáratokat, valamint az érzékelt távolság szövevényének egyéb torzulásait vagy zavarait is.

A különböző Mintázat Szférákkal társítva felmérheti erőik, tárgyak vagy lények pontos méreteit és távolságát is. Az éteribb Szférákkal hozzávetőleges képet kaphat a közelben tartózkodó gondolkodó lényekről, egy góc határaitól, vagy akár egy különös, szokatlan véletlen távolságáról és irányáról.

## • TÁGABB TÉRÉRZÉKELÉS TÉR-ÉRINTÉS

A mágikus kémlelés és kivetítés különféle módszereivel a mágus fizikális testének határain túlra terjesztheti ki érzékeit.

Fizikailag is megérinthez valamit a messzeségben, vagy mágikus betekintést nyerhet egy távoli hely látképére; csak ki kell választania egy célterületet, és előidéznie a megfelelő hatást. Ekkor kapcsolat létesül a mágus és a hely között – egyfajta *térgörbület*, ami lehetővé teszi, hogy a mágus mintázata összekapcsolódjon a célterületével – ami egyszerű *térrézékeléssel* fel is fedezhető. Ezt a kapcsolatot aztán felhasználhatja mágikus erejének továbbítására is – vagy éppen ellenkezőleg: megerősítheti maga körül a teret, gátat szabva az ilyesfajta kémkedésnek, az idézési és teleportálási kísérleteknek.

A térrézékelés és -érintés különféle Mintázat Szférákkal kombinálva lehetővé teszi a kisebb mintázatok távolról való befolyásolását. A mágus kinyúlhat és megérinthez egy követ egy távoli mezőn, aztán az Anyag és Tér Szférák együttes használatával magához is veheti azt. Hasonlóképpen: elég egy érintés, és mozgásra bírhat egy valamivel távolabb lévő állatot egy összekapcsolt Tér-Élet hatás segítségével. Ahogy az a Tér és a Mintázat Szférák minden együttes használatánál lenni szokott, a távolbathatást korlátozza Tér Szféra szintje. A mágia más területeinek ismeretével távollévő emberekkel is létesíthető telepatikus kapcsolat, kiolvashatók a gondolataik, valószínűségmanipulációk vetíthetők ki nagy távolságokba, hatalmas Kvintesszencia-források kutathatók fel, sőt, ily módon akár a távolabbi szellemvilágokba is betekintést nyerhet a mágus.

## ••• TÉRSZAKÍTÁS KAPUZÁRÁS TÉRÖSSZEVONÁS ÉRZÉKELÉSE

Magát a tér szövedékét szétszaggatva a mágus rövid időre átjárót nyithat egy másik helyre, és gyorsan átléphet rajta, ezáltal már teleportálva is utazhat a pusztá szemlélődés helyett. Elég csak éreznie a célpontot – persze találmra is „ugorhat” valahova, de az ilyesmi rendkívül veszélyes –, majd végrehajtania egy megfelelő hatást, amivel megváltoztathatja mintázata helyzetét. Arra is lehetősége nyílik, hogy különböző mintázatok között kötelekeket hozzon létre (vagy oldjon el), amiket későbbi térmágikus hatások közvetítésére is felhasználhat.

Ha megerősíti a tér szövedékét ahelyett, hogy összekuszálná azt, a mágus nem csak hathatós védelmet hozhat létre mások térmágikus hatásai ellen, de ténylegesen átjárhatatlanná is tehet egy átjárót, legyen az akár közönséges, akár mágikus; ily módon mindenfajta közlekedés megakadályozható az adott térségben.

Ezen kívül egy időben több helyszínt is feltárulkozhat a *tanítvány* érzékei előtt. Egyszerre ugyan csak egy helyen cselekedhet vagy varázsolhat, de többnek is tudatában lehet – paradigmájától függő módon érzékelve azokat. Talán kísérteties, egymásra vetített képeken láthatja maga körül az egyes helyszíneket, de elképzelhető, hogy egy sor kis „ablakban”.

A Mintázat Szférák beiktatásával a mágus mindenfélét elteleportálhat vagy manipulálhat távolról, függetlenül a térbeli akadályoktól. Több helyszínt is átfésülhet egyszerre, ily módon igen alapos és hatékonyan nyomozást végezhet bármi után, főleg akkor, ha más Szférákat is belevon a keresésbe.

## •••• TÉRHASADÉK NYITÁSA TÖBBSZÖRÖS JELENLÉT

A Tér *adeptusai* már képesek maradandó járatokat vagy térgörbületeket is kialakítani. A mágus stabil féregjáratot vagy kaput nyithat, amin keresztül bárki eljuthat a túloldalra, de akár úgy is meghajlíthatja a teret, hogy teljesen a Szöttesen kívülre helyezzen valamit. Nem feltétlenül válik még ugyan torzíthatóvá a tér, de már összeköthetők különböző pontjai. Megfelelő

védelmekkel olyan térkapuk is alkothatók, amelyek csak bizonyos fajta mintázatokat engednek át magukon – vagy épp fordítva, egy-két típuson kívül minden mást.

Ezen felül immár nemcsak egyik helyről a másikra helyezhetők át meglehetősen szabadsággal a mintázatok, hanem egyenesen az univerzumon kívülre, egy „nem-tér” buborékba is. Egy ilyen buborékból a mágus nyugodtan kémkedhet bármerre, de el is rejthet benne mindenfélét, ahol aztán senki sem akadhat rájuk, vagy piszkálhatja őket.

Mindezek mellett a mágusnak arra is lehetősége nyílik, hogy mintázatát a tér számos különböző pontján jelenítse meg egyszerre, látszólag megsokszorozva magát. További varázslatok beiktatásával akár minden „példányában” külön is gondolkodhat (tudatmágiával), és külön is cselekedhet (életmágiával).

## ••••• TÉRTÖRZÍTÁS TÉRÖSSZEVONÁS

A Tér mesterei nemcsak a különböző helyszíneket képesek összevonni illetve szétválasztani, hanem meggörbíthetik, kicsavarhatják és agyagként gyúrhatják magát a teret is. Távolságokat nyújthatnak meg, módosíthatják a dolgok méretét, és akár az ív és szög fogalmát is kedvük szerint alakíthatják. Egy háromméteres rudat látszólag tíz méteresre nyújthatnak, vagy látszólag meghajlíthatják egy pisztoly csövét úgy, hogy a golyó a pisztoly tulajdonosa felé lőjön ki, mivel a görbült cső mentén az is a görbült térben halad.

Ahogy a Tér adeptusa többszörözheti önmagát vagy kiterjesztheti érzékelését egyszerre több helyszínre, a mester úgy vonhatja össze a tér szeleteit; itt már kapuk sem szükségesek, hiszen maguk a helyszínek kerülnek fedésbe egymással. A lények és tárgyak így valójában egyszerre két helyen létezhetnek, mivel a kettő most egy és ugyanaz. Az ily módon „egymásba” kerülő tárgyak semmiféle károsodást nem szenvednek el, fényesen bizonyítva, hogy egynél *több* dolog is elfoglalhatja egyszerre ugyanazt a helyet a térben.

A mester más Szférák felhasználásával bizarr kölcsönhatásokra bírhat különböző mintázatokat az összevont térben, külön testekkel és gondolatokkal jelenhetnek meg egyszerre több helyen, egy térgörbülettel kicsavart tárgy látszólagos deformációit ténylegessé tehetik, de teljesen el is zárhatnak területeket mindenféle behatolás elől.

## TÉRMÁGIKUS HATÁSOK

• **Kapcsolat észlelése** – A térmágia legerőteljesebb alkalmazásaival a tér agyagként formálható – a megfelelő rituálékkal pedig lehetővé válik az ilyen mesterkedések észlelése. Ezzel a hatással érzékelhetőek a mágikus átjárók, mások kémkedési kísérletei, vagy leleplezhető bármilyen térmanipuláció. Megállapítható az is, hogy egy adott mintázat áll-e valamiféle kapcsolatban egy másikkal. Az így kapott információk nemcsak a szimpatikus mágiában hasznosíthatók, hanem annak eldöntésében is, hogy egy adott hatáshoz mi lenne a legmegfelelőbb tárgy vagy helyszín. Ne feledjük azonban, hogy a mágus nem feltétlenül fogja meg tudni azt is, hogy mi van a kapocs másik végén! Ez a hatás pusztán szokatlan kapcsolatok jelenlétének vagy épp hiányának észlelésére szolgál.

• **Lelki szemek** – A legalapvetőbb térmágikus gyakorlatok egyikeként ez a hatás kiterjeszti a mágus tudatosságát a közvetlen környezetére – a hagyományos érzékeinek teljes mellőzésével. Kellő gyakorlattal és összpontosítással egyre nagyobb területeket „érezhet át” vagy érzékelhet – azonban minél nagyobb a befogni

kívánt térrész, annál nehezebb lesz mind maga az érzékelés (több sikert igényel), mind pedig a kinyert információk feldolgozása (egy városrész meghaladó méretű célterület esetén már tudatmágia segítségével is szükséges).

• **Holisvagok?** – Tökéletes térérzékelésével a mágus bármihez képest tökéletesen behatárolhatja saját pozícióját. Ha kombinálja a Szellem Szférával, ezt a hatást kiterjesztheti a szellemvilágokra is, így bárhol a Tellúriában betájolhatja magát. Tudatmágiával kombinálva megállapíthatja, hogy érzékei a valóságról tájékoztatják-e, vagy hogy képzelődik-e, álmodik-e. Megfelelő védelmek természetesen gátat szabhatnak az efféle észlelésnek, a Paradoxon és a Csend pedig összezavarhatják a dolgokat. Ez a hatás általában csak útmutatásul szolgál, ha a mágus eltévedt, megmondja, milyen messze és milyen irányban van egy ismerős helyszíntől – és így a novícius haza is találhat. A hatás neve a virtuális adeptsoktól származik, akik általában számítógépes térképeket használnak a helymeghatározáshoz.

•• **Átvitel** – Ezen a kezdetleges szinten ugyan még nem hidálhatóak át teljes biztonsággal nagy távolságok, de kisebb mintázatokkal már lehet kísérletezni. Egy gyors hatással egyszerűbb tárgyak vagy lények idézhetőek a mágushoz, vagy küldhetőek el tőle. Ehhez szükség van még a megfelelő Mintázat Szféra használatára is – ami leggyakrabban az Élet vagy az Anyag –, ha belső mintázatról van szó. Azonban semmi olyan nem lehet a varázslat célpontja, aminek összetettsége meghaladja a mágus ismereteit a Tér Szférájában. Így tehát még az Élet vagy az Anyag mesterei is csak nagyon egyszerű mintázatokat (növényeket és kisebb állatokat vagy homogén anyagokat) vihetnek át egyik helyről a másikra, ha a Tér tanaiban csak ilyen korlátozott ismereteket birtokolnak.

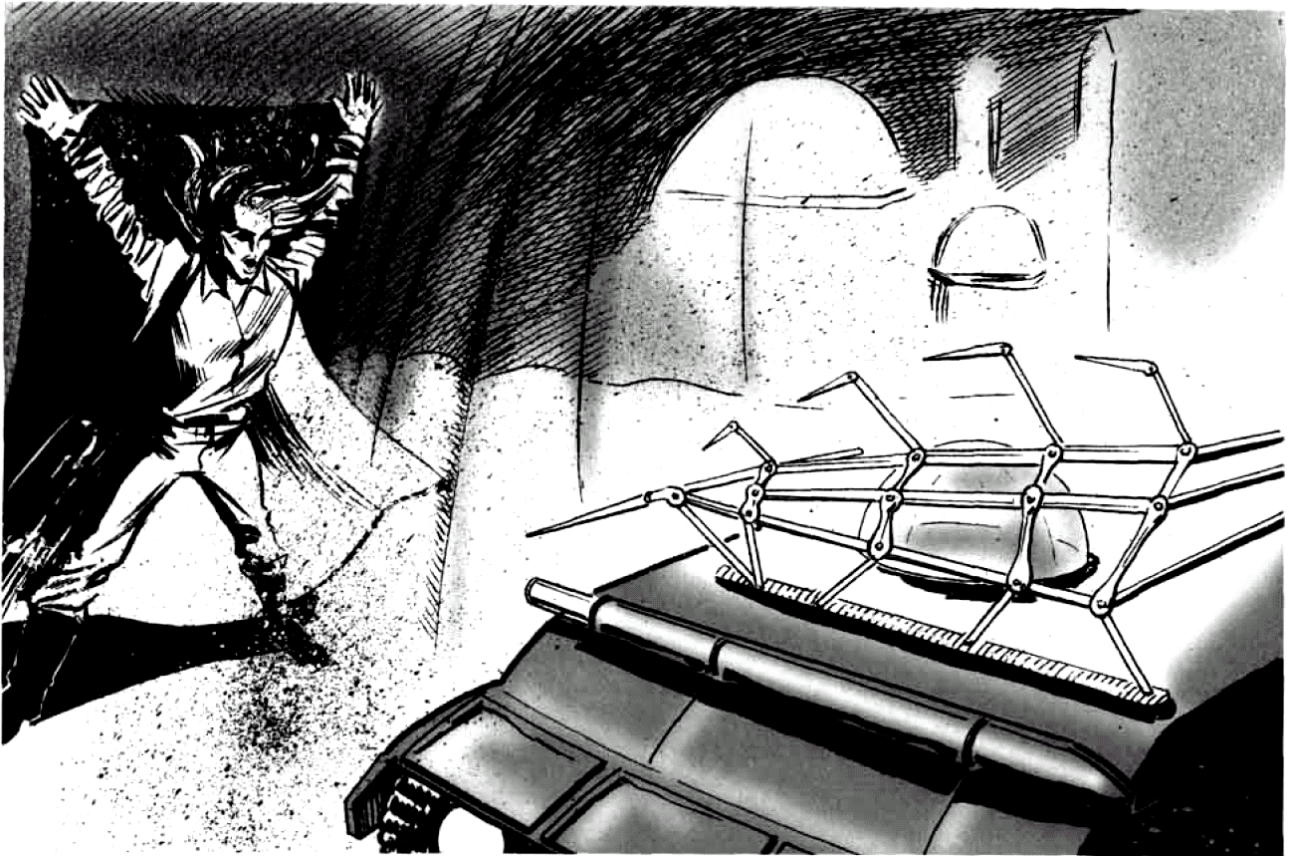
•• **Térérzékelés** – A távolbalátás ősi művészetének számtalan formája ismeretes. A mágus használhat egy parányi kamerát, egy tálat, egy varázstükröt, vagy bármilyen egyéb eszközt – a végeredmény ugyanaz: kapcsolatot létesít érzékei és a megfigyelni kívánt helyszín között. Így megfigyelheti az ottani eseményeket, kihallgathat egy beszélgetést, és egyéb hasonló tevékenységeket végezhet. Idő- vagy Szellem-mágia segítségével távoli korokba vagy világokba is betekintést nyerhet, bár az ilyen hatások előidézése bonyolultabb, és az eredmény is sokszor zavaros.

Ezzel a hatással már vissza is követhetőek a **Kapcsolat észlelése**vel még csak felfedezhető szálak, így a mágus nemcsak a mágikus átjárókat, kémkedő tekinteteket fedheti fel egy adott térségben, hanem tudomást szerezhet a kém hollétéről vagy meghatározhatja a téralagút kijáratát is. Ha egy ilyen kapcsolat másik vége valahol a Mezőgyén túl található, vagy bizonyos védett Tartományokban, akkor Szellem Szférára is szükség van a visszakövetéshez.

Mivel a mágus tudja, hogy kémlelhető ki ily módon egy terület, ellenmágiával védelmet állíthat az ilyesfajta vizsgálódásokkal szemben, kizárva a kutató tekinteteket.

•• **Térvédelem** – A hatékony védelem kiépítése elmaradhatatlan a távolbalátás képességétől. Ezzel a varázslattal meggátolható a legtöbb természetfölötti vizsgálódás; a mágus egyszerűen falat emel a térség köré, ami megakadályozza a **Térérzékelés**hez szükséges kapcsolat kialakítását. Bármiféle kutakodó varázslatnak először az ezen elért sikereket kell kiütnie ahhoz, hogy létrejöhessen, így egy jól felállított védelem a legelszántabb kémeket is elkedvtelenítheti, míg egy hamarjában összedobott hatás csak elhomályosítja az általuk látott képet. Az ilyesféle munkálkodás azonban mindenképp észlelhető utólag, hacsak a leskelődő nem elég körültekintő ahhoz, hogy gondosan helyreállítsa maga után az „átrágott” védelmet.

Egyéb Szférák megfelelő bevonásával specifikus feltételek



vagy szűrőelvek szerint működő védelem is kialakítható; tudatmágia segítségével bizonyos tudatállapotban lévő személyeket, vagy azokat, akik ismerik a megfelelő jelszót, átengedhet a fal. Idő-mágiával magától értetődően bizonyos időszakokban vagy időkeretekben belül engedélyezett az átjárás. Anyag- vagy életmágia segítségével közvetlenül az adott mintázat köré szöhető a védelem, ami a konkrétan ezekre irányuló észlelést nehezíti meg.

Ha a mágus már képes a tér áttörésére vagy megerősítésére is (Tér 3), akkor már tényleges válaszfalat emelhet, gátat vetve az áthatolásnak. Ezt elérheti egy erőterrel, egy sor fénylő rúnával, de bármiféle látható megnyilvánulás nélkül is. Természetesen ez esetben is a felhasznált Szféráktól függ, hogy konkrétan mitől is véd a hatás. Az Anyag elleni védelem például megakadályozza a lövedékek, vas vagy sugárzó anyagok áthatolását; az Erők elleni pajzs bizonyos energiafajtákat rekeszt ki, a Szellem Szférával együtt használva természetesen szellemlényeket és démonokat, míg az Élettel előidézett hatás bizonyos (fajta) élőlényeket tart távol. A fal egyszerűen „megszilárdítja” a teret a nemkívánatos elemek előtt, viszont a megfelelő „kulcsok” birtokosait minden további nélkül átengedi. Így tehát egy fal, ami kirekeszti a szellemeket, nem feltétlenül nyújt védelmet a lény varázslataival vagy elhajított fegyvereivel szemben – szóval csak óvatosan! Ezt a hatást általában egy térség köré alkalmazzák, és ha a mágus nem hosszabbítja meg a varázslat hatóidejét és nem teszi egybeesővé, akkor hamar szertefoszlik.

••• **Kötélékek** – „Amint fent, úgy lent”. A hasonló tárgyaknak gyakorta hasonló a Rezonanciájuk is, ez pedig lehetővé teszi, hogy az egyik megváltoztatásával a másikat is módosítsuk. Térmágia segítségével a mágus megerősítheti vagy meggyengítheti a tárgyak és helyszínek közti kötelékeket. Ezáltal erőteljes mágikus kapcsolatokat alakíthat ki, vagy épp hatékonyan védekezhet mások Tér alapú kémkedéseivel vagy támadásaival szemben. A **Kötélékek** hatással a Tértávok táblázata szerint módosítható a két mintázat közötti kapcsolat.

••• **Hétmérföldes csizma** – A legendák szerint Hermész Rendje különleges csizmákat készített, amelyekben a viselő minden lépésével pontosan hét mérföldet tehetett meg. Az ilyen csizmák ugyan már a múlt ködébe veszttek, de ez a hatás még képes utánozni a képességeiket. Egy kellően felkészült mágus szinte egy pillanat alatt átléphet egyik helyről a másikra. Attól függően, hogy pontosan milyen jellegű varázslatot használ, a külvilág számára mindez tűnhet úgy is, mintha a mágus körvonalai elmosódnának, és egy pillanat alatt suhanna el valahova, de akár egyszerűen el is tűnhet szó nélkül, hogy aztán ugyanígy megjelenjen másutt. Ettől függetlenül azonban gyakorlatilag oda teleportál, ahova akar, bár a közelebbi és jobban ismert helyszínek elérése természetesen jóval egyszerűbb.

Hasonlóképp nem csak önmagát teleportálhatja, de a megfelelő hatással más lényeket vagy tárgyakat is. Az **Átvittel** csak egyszerű mintázatok szállíthatóak, de ahogy gyarapodik a mágus tudása, úgy egyre összetettebb dolgokra is kiterjesztheti a hatalmát. Ezen a szinten már egyszerű élőlények vagy különféle ötvözetek mozgatása is lehetővé válik számára a **Hétmérföldes csizma** különböző változataival. A Tér adeptusai és mesterei a hatalmasabb rituáléikkal már éppúgy embereket is magukkal vihetnek, mint nagyméretű vagy különleges anyagokat.

**Térrézeléssel** kombinálva a mágus gyakorlatilag bárhova eljuthat, ahova képes belátni – ami valóban jó ötlet, ha nem akar véletlenül valami ellenséges térség kellős közepén kikötni. Mi több, **Kapcsolat** észlelésével nem csak felfedezhet és lenyomozhat egy kémet, de nyomban el is teleportálhat hozzá, hogy fülön csípje a leskelődőt.

••• **Teljestér-szűrés** – Ha a mágus kiterjeszti érzékeit a Tellúria egészére, konkrét tárgyak vagy élőlények után is kutathat. Az alapvetőbb **Térrézeléssel** is megoldható az ilyesmi, de ezen a szinten már egyszerre több helyszín is vizsgálható! A mágus mindent érzékel, ami a szemmel tartott területeken zajlik – és éppen ezért szüksége is lehet megfelelő tudatmágiára is ahhoz, hogy ezt kezelni tudja.

Ha a mágus nem keres konkrétan semmit, csak egyszerűen több helyszín között osztja meg az érzékeit, akkor jelentős információáradatnak teszi ki magát. A megfelelő szűrők – vagyis főként a Mintázat Szférák – beiktatásával több helyszín is átfésülhető egy bizonyos célpont után. Ekkor fokozatosan kizárja a nem odaillő helyszíneket, míg végül ráakad a megfelelőre.

●●●● **Valósággömb** – A Tér adeptusa már arra is képes a „térén kívülre” helyezni egy mintázatot, elzárva azt egy afféle „zsebdimenzióba”. Ilyenkor az alany ténylegesen a tér határain kívülre kerül, de ez az ő szempontjából nem igazán számít. Sokkal inkább lényeges az, hogy a hagyományos valóság számára az alany ideiglenesen megszűnik létezni. Ettől függetlenül, persze, a mágus továbbra is kialakíthat különböző térmágikus kapcsolatokat a gömb belseje és a kinti valóság között, így kinézhet onnan a világba, vagy megfigyelhet egy ily módon elrejtett tárgyat is. Az elzárt tárgy tehát a maga kis „nem-tér” buborékjában létezik, amivel a mágus szükség esetén kapcsolatot teremthet. Ha a mágus szeretné folyamatosan változtatni a buborék látszólagos kötelékeit vagy egyszerűen csak egy nagyobb területet akar elzárni, akkor kellőképpen fel kell erősítenie a hatást.

●●●● **Hermész Kapuja** – A mágikus utazás klasszikus védjegyei a más helyekre nyíló kapuk és átjárók. Hermész Rendjének tagjai azt állítják, hogy ők kísérleteztek ki először egy olyan módszert, amivel egy különleges, maradandó Kaput nyithattak a Szóttesen keresztül, amin aztán csak értelmes és valóban önszántukból átkelni kívánó lények léphettek át (lásd **Térvédelem**). Egy ilyen Kapu könnyű és gyors átjárhatóságot biztosít bármely két, összekötni kívánt helyszín között, és mások által is könnyen használható (ha a mágus úgy kívánja).

A megfelelően védett Kapuk általában úgy néznek ki, mint egy elsötétített ablak (ez esetben a mágus **Térezékeléssel** lenyomozhatja, hogy hova vezet, és megtekintheti azt a helyszínt is), némelyek azonban átengedik a fényt, láthatóvá téve a célhelyet. Védelem nélkül bármi átjöhet a kapun a másik oldalról is, ami mindenféle bajokat okozhat – a Wu Lung például a *tsuiho* nevezetű hatást alkalmazza, ami (a Napba nyíló Kapun keresztül) a Mennyei lángjaival emésztí el az ellenségeiket. De akárhogy is, a legtöbb átjáró mindenképp vulgáris, bár egy védelemmel ellátott Kapu általában kifizetődő, mivel jelentős biztonságot nyújt – persze, ehhez szükség van a megfelelő egyéb Szférák ismeretére is (amelyek általában az Élet, Tudat, és Anyag).

A portálok akár több különböző helyszínre is nyílhatnak, a megfelelő jelszó vagy gondolat (tudatmágia felhasználása esetén), esetleg az átkelő alany személye (Anyag vagy Élet) függvényében, de akár (időmágikus pecsét esetén) a helyszínek bejárásai sorrendje is lehet a kulcs. Egy különösen jó védelemmel ellátott Kapunál megoldható, hogy a szükséges jelszó nélkül átkelő személy átjusson egy adott helyre, miközben minden, amit magánál tartott vagy viselt, egészen máshova kerül. Az ilyen átjárók a legszigorúbban őrzött góccok és Rendházak védelmi rendszereinek jellegzetességei, mivel a megfelelő mágikus metódusokkal könnyedén meghatározható, hogy a portál hova nyíljon, és hogy ki használhassa azokat.

●●●● **Többszörös jelenlét** – Ahelyett, hogy egyszerűen eltűnne az egyik helyről, és megjelenne a másikon, a Tér adeptusa megteheti azt is, hogy egyszerre több helyen

képviseletti magát – ilyenkor látszólag mindezen pozíciókat egyszerre foglalja el. A különböző helyszíneken tartózkodó megfigyelők tanúi lehetnek a mágus valamennyi mozdulatának – azoknak is, amelyeket egy másik helyszínen hajt végre, így a mágus reagálhat olyasmikre is, amik az egyik helyen nincsenek ott, de a másikon igen. Ilyenkor az összes helyszínt egyszerre érzékeli.

Attól azonban, hogy látszólag több helyütt van jelen egyszerre, még nem lesz képes érintkezésbe hozni egymással a különböző helyszínek tárgyait – hacsak nem alkalmaz ehhez további térmágiát. Emellett elszenvedi az összes helyszínt tényezőiből fakadó összes következményt – vagyis ha például az egyik hely egy zárt szoba, a másik pedig egy nyílt terület, akkor a szoba falai teljesen eltakarják a kilátást (elvégre továbbra is csak egy mágus létezik, csak éppen az az egy egyszerre több helyszínt tapasztal meg). Meg aztán, az sem egy jó dolog, ha egyszerre több helyen tudják megtámadni az embert...

Ellenben azért megvannak a maga előnyei is a többszörös jelenlétnek. Akasha Testvériségének tagjai ily módon többszöröződve egyszerre több felől csaphatnak le áldozatukra, a hermetikuskok pedig egy időben több konferencián is részt vehetnek ezáltal.

Amennyiben a mágus valóban fel szeretné dolgozni a különböző helyszínekről özönlő tapasztalatokat, a Tudat Szférában való jártasság felbecsülhetetlen segítséget nyújthat. Élet és Eredet segítségével további testeket is létrehozhat, tudatmágiával pedig meg is oszthatja a figyelmét közöttük – viszont egyszerre mindig csak az egyikük vezérelhető (lényegében a mágus tehát egyszerre csak egy testet uralhat teljes mértékben).

●●●● **Tér-összevonás** – Ezzel a bizarr varázslattal a mágus fedésbe hozhat több különböző helyszínt, ily módon szabadon átjárhatóvá válnak, és kölcsönhatásba léphetnek egymással. Az „egymásba helyezett” tárgyak semmilyen károsodást nem szenvednek, mégis teljesen szilárdak maradnak egymás számára. Ha azonban egyszer szétválasztják őket, már nem illeszthetők össze újra. Pusztán tárgyak helyett egész helyiségek is egymásra helyezhetők ugyan, de az ilyesmi egyáltalán nem egyszerű, égbekiáltóan vulgáris, és általában csak a legőrültebb vagy legelkeseredettebb mágusok próbálkoznak meg vele.

●●●● **Tértorzítás** – A Tér mestere számára a távolságok és az irányok teljesen képlékennyé válnak. Nem képes ugyan „teret teremteni”, de a meglévővel gyakorlatilag azt tesz, amit akar – így például kedvére módosíthat egy érzékelt távolságot anélkül, hogy a relatív külvilágra is hatna. Különös formákba hajlíthatja a teret anélkül, hogy a benne foglalt tárgyakat vagy lényeket bármiben is akadályozná. A görbült térben tartózkodók saját környezetükben nem érzékelnek semmi változást, csak a külvilág torzul el számukra. Látszólag felnagyíthat, lekicsinyíthat, vagy kicsavarhat dolgokat, bár ilyenkor nem magukra az alanyokra gyakorol hatást – csak másként tünteti fel őket a világ többi része előtt.

Mivel a mágus irányokat és távolságokat is módosíthat, parányira zsugoríthat tárgyakat önmagához képest, amik azonban ugyanúgy megőrzik eredeti tömegüket és szilárdságukat. Fel is nagyíthatja a dolgokat, bár azok nem lesznek ellenállóbbak ezáltal. Lényegében tehát a mintázatok anyagi tulajdonságai változatlanok maradnak, csak a megjelenésük módosul a háromdimenziós térben.

# TUDAT



**Specializációk:** asztrális utazás, kommunikáció, illúziók, mentális védelem, önmegerősítés

A megvilágosodott akarat valóságformáló erővel bír, így nem meglepő, hogy a Szféra hatalma igencsak jól ismert ezoterikus eszköz a mágusok körében. A gondolatok, a tökéletes formák létezése, az intelligencia fogalma és a testi létből való elszakadás kérdésköre foglalkoztatja a Tudat Szféráját tanulmányozó mágusokat. A tudatosság mélyes mélyére hatolnak, az ideák keletkezésének és a szabad akarat hatalmának birodalmába.

Felülemelkedve a testi dolgokon, tudatát megnyitva a mágus túllép minden jelentéktelen emberi korlátokon. Gondolatai letisztultak, tökéletes felfogóképességgel rendelkeznek. A tudatmágusok felhasználhatják gondolatokat arra, hogy felismerjék, irányítsák és eltöröljék az emberi tévhitek hibáit és pontatlanságait a tökéletes összpontosítás békés nyugalma érdekében. Az emberi filozófia kifinomult érzékenységétől az állati ösztönökig minden gondolat nyitott könyv előttük. Bármely gondolkodási folyamat kifürkészhető vagy manipulálható a megfelelő jártassággal.

Habár a tudatmágia nem egy látványos művészet, megbecsült ágazat. A Szféra rejtelmeinek feltárásához nagy fegyelem és sok tanulás szükséges. Ezen kívül számos rejtett alkalmazása van. A gyakorlott mágusok rengetegféle feladatot elvégezhetnek anélkül, hogy bárki is észrevenné őket, hiszen az effajta művészetek ritkán jelentkeznek fizikális formában. Megérezhetik mások szándékait, megváltoztathatják érzelmeiket, uralhatják gondolataikat. Szabadjára engedett tudatával láthatatlanul kóborolhat, hogy felfedezze a nyelvek vagy a felfogás alapvető lényegének titkait.

A Tudat mestereit általában koncentrált, nyugodt légkör lengi körül – mintha folyamatosan meditatív állapotban lennének. Időről időre elejtenek néhány kisebb utalást arra, hogy olvassunk az emberek reakcióiból, intuitívan találjuk ki a válaszokat a kérdésekre, vagy hogy pillanatok alatt alkossunk szövevényes logikai láncolatokat. Testileg általában jelentéktelen figurák, ám tiszta kommunikációs képességük és mélyes intellektusuk szemmel látható.

A rendezett Mintázat Szférákkal ellentétben a tudatmágia egy kicsit „ködösebb” természetű. A növények gyakran végeznek olyan feladatokat, mint a sokkal tapasztaltabb mágusok, viszont nem olyan jól vagy nem olyan pontosan. A tudati alkotások többnyire sajátos „eszmei dolgokra” fejtik ki a hatásukat. Egyes esetekben a mágus épp úgy képes lehet befolyásolni egy adott koncepciót, ahogy a Mintázat Szférával manipulálhatóak az anyagi dolgok. Mivel a Tudat-támadások nem okoznak közvetlen fizikális sérülést, az összes tudatmágia csupán zúzódásos sérülésekkel jár.

## • ÉRZELMEK ÉS GONDOLATOK ÉSZLELÉSE ÖNITTEGERŐSÍTÉS

Habár a Tudat nem igazán alapvető Szféra, a mentális alkotások laza kategóriákba sorolhatóak. Egy képzett mágus érzékennyé válhat a körülötte lévő gondolataira és

hangulataira, megtanulja, hogyan ismerje fel mások alapvető tudati impulzusait, miközben egyre jobban uralja a sajátját.

Magyarul emocionális ösztönökre tesz szert, vagy a zsigereiben érzi, milyen mások érzelmi állapota, képes megállapítani egy adott tárgyról, hogy az rendelkezik-e erős érzelmi Rezonanciával. Azonban nem tudja közelebbről meghatározni a jellegét, hogy az adott érzelm irányul-e egy adott személyre, sem szövevényes terveket kiolvasni a másik gondolataiból. Megmondhatja viszont, hogy valaki pozitív vagy negatív érzelmet sugároz-e ki magából, és hogy egy tárgy, hely vagy Tass-darab „jó” vagy „rossz rezgéssel” bír-e. Kiolvashatja az ilyen tárgyakhoz kötődő alapvető, erős érzelmeket is, azaz például kiválaszthatja a gyilkos fegyvert az egyébként azonos kések közül.

A novícius megtanulja, hogyan uralja és rendezze saját gondolatait, így számos bámulatos – bár rendszerint egybeeső – mentális képességről tehet tanúbizonyságot. Kellő felkészüléssel védekezhet a kezdetleges mentális behatolásokkal szemben. Elleplezheti kisugárzását, s így észrevétlen maradhat. Ezen kívül önfegyelme lehetővé teszi számára, hogy néhány egyszerűbb hatással fejlessze számítási képességeit, memóriáját vagy összpontosítását.

## • FELSZÍNI GONDOLATOK ÖLVSÁSA MENTÁLIS IMPULZUS

Amint a mágus túllép saját gondolatainak rendszerezésén, megtanulja, hogyan érintse meg mások tudatát. Már nemcsak a felszíni gondolatokat képes érzékelni, hanem a tárgyakkal kapcsolatos emlékeket, és adott érzelmek után is kutathat. Saját gondolatai rendezettek, önfegyelme a legtöbb külső támadással szemben védekezést biztosít számára és félrevezeti azokat, akik megpróbálnak betekinteni a fejébe.

A felszíni gondolatok eltorzult, ködös formában röpködnek az emberek elméi között, ezeket könnyedén elkaphatja a mágus. Valójában ahány ember, annyiféle gondolkodásmód és „sajátos” gondolat. Bár a mágus még nem képes behatolni mások tudatába és kiszedni a titkait, megismerheti pillanatnyi gondolatait.

Összekapcsolhatja a gondolatokat bizonyos dolgokkal, meghatározva a tárgyak vagy helyek sajátos Rezonancia-formáit, és kihámozhatja belőle a hozzájuk kötődő erős érzelmeiket.

Ha a mágus kapcsolatot létesít egy másik nyitott tudattal, érzelmi benyomásokat ébreszthet a másikban. Érzékeltetheti az alanyokkal érzelmeit, de el is leplezheti előttük a forrást, így az alanyok nem tudják, honnan jött a váratlan érzelmi impulzus. Tudatalatti sugallatokkal rávehetik őket erre-arra, anélkül, hogy azok tudnák vagy egyáltalán belegondolnának, miért cselekednek így. Kivetítései azonban az erős akaratúakra nem hatnak, tudatukról leperog az efféle szuggesztió.

Mivel a mágus rendíthetetlenül uralja tudatát, már nem csupán felvértezheti azt, hanem mentális trükkökkel, hamis képekkel félre is vezetheti a behatolót. Ezáltal képtelenek lesznek felismerni a mágus valódi képességeit és hatalmát, esetleg teljesen üresnek érzékelhetik tudatát. Aurájának megjelenését is módosíthatja, így a szemlélődők más érzelmi állapotokat érzékelhetnek, mint egyébként. Képes érzékelni a tudatába behatoló kevésbé képzett támadókat és valamilyen szinten folyamatosan uralja mentális folyamatait, még akkor is, amikor alszik vagy elveszíti az összpontosítását.

## ••• MENTÁLIS KAPÖCS ÁLÖMIIÁRÁS

A mágus hatalmas tudata áthatol minden zavaró tényezőn, hogy szilárd köteléket alakítson ki más elmékkal. Telepatikus kommunikáció, mások érzéseinek megtapasztalása, saját álmainak irányítása és a fogalmak, jelképek vagy ideák mögötti valódi jelentés megértése mind lehetségessé válik ezen a szinten.

Egy képzett mágus számára egyszerű feladat a közvetlen mentális kommunikáció. Kiolvashatja mások gondolatait a nyelv ismerete nélkül, és ugyanígy eljuttathatja sajátjait másokhoz. Az efféle kapcsolattartás tökéletes mód a csöndes eszmecseréhez, és illúziók, hamis gondolatok kivetítésére, valamint pszichikus ostromokra is alkalmas. A mágus olvashat az áldozat tudatalatti impulzusaiból, betekintést nyerhet a céljaiba és tapasztalásaiba. Mások memóriája nyitott könyv a Tudat tanítványa számára, oly színesen láthatja emlékeit, ahogy az alany megélte azokat.

A nyelv lényegében csupán egy jelképes módja a kapcsolattartásnak. Ezen a szinten a mágus áthatolhat a jelkép rejtélyein és megragadhatja az elképzelés gyökerét. Ezáltal képes megérteni bármilyen emberi alapokon nyugvó írott, beszélt vagy szimbolikus nyelvet. Ezen kívül a mágus bárkivel megértetheti magát, aki hallja szavait. Könnyedén fordítja le az írásokat és kulturális háttér nélkül, automatikusan megérti a szimbólumok jelentését. Azok a dolgok azonban, amik kívül esnek a mágus fogalmi tapasztalatain vagy mágikusan védettek, továbbra is homályban maradnak előtte.

Mentális hatalmának szabályozása a mágus tudatalattijára kiterjed, így akár alvás közben is uralhatja gondolatait, irányíthatja álmait, kapcsolatot teremthet mások álomtudatával és beléphet a titokzatos Álombirodalmakba. Befolyásolhatja az ottani álmképeket, ám az egyes álmokban lakó furcsaságok és szellemek ugyanúgy hatással lehetnek rá. Telepatikus úton képes belépni az álmokba, miközben továbbra is ébren marad, bár tudatosságának megosztása általában többet árt, mint használ. Saját álmai fölötti uralma azt jelenti, hogy bármikor azonnal fel tud ébredni vagy el tud aludni, hacsak pszichéjét csapdába nem ejtik.

## •••• URALÖMI A TUDATÖS ELÖTE FÖLÖTT ASZTRÁLIS KIVETÍTÉS

Mire a mágus a Tudat adeptusává válik, gondolatai oly erősekké válnak, hogy már nemcsak kivetíteni képes őket, hanem mások gondolkodási folyamatai fölött is képes átvenni az uralmat. Képes kivetíteni tudatát, hogy távoli vidékeket fedezzen fel vagy közvetlenül irányítsa az elméket.

A hatalom ezen szintjén behatolhat az áldozat tudatába és lemezelenítheti, kiszedheti belőle a titkokat, átveheti az irányítást az alany gondolatai fölött vagy katatón állapotba taszíthatja pszichéjét. Módosíthatja az emlékeket, kitörölheti őket, újakat ültethet be, vagy akár számos kellemetlen és eredendően ártó szándékú feladatot végeztethet el másokkal. Hacsak az áldozat nem használ maga is tudatmágiát vagy valamiféle mentális védelmet, pusztán Akaraterejével állhat ellen a támadásnak – és idővel minden akaratot meg lehet törni.

A mágus dönthet úgy is, hogy pajzsként kiterjeszti saját tudatának erejét, ezáltal megóvhat másokat a mentális támadásoktól, vagy egy időre megváltoztathatja mások auráját is.

A tudatalatti Tartományokról kiterjesztheti érzékelését a tiszta gondolatok Tartományára. Túlléphet az álmokon, eljuthat egészen az Asztrális Umbrába. Szállodhat egy ideig a tiszta eszmékből álló síkokon, talán elveszett ideák vagy új elképzelések

után kutatva. Az ilyen utazások veszélyesek, és az adeptus nem szakíthatja el teljesen a tudatát a testétől, így a hatóidő szükségképpen korlátozott.

## ••••• URALÖMI A TUDATALATTI FÖLÖTT TESTETLENSÉG PSZICHÉ LÉTREHÖZÁSA

A szinte teljehatalom birtokába jutott tudatmágus sokféle dolgot művelhet ezen a szinten. Lényegében megtanulja, hogyan válassza el a tudatos gondolatait minden más zavaró tényezőtől. Az alapvető érzelmeket és ösztönöket elkülönítheti az intellektustól és az intellektust a testtől. Akaratával gondolatokat teremthet, vagy semmisíthet meg.

A tudatalatti fölötti uralmával teljes egészében újraírhatja az alany személyiségét és meggyőződését. Az áldozat visszafordíthatatlan változásokat szenved, ahogy a mágus beleplántálja alapvető motivációit és vágyait. Ezáltal akarat nélküli zombivá tehető, vagy teljesen új Természetet kaphat, módosíthatják emlékeit, irányíthatják cselekedeteit. A mágus akár újra is formálhatja az alany pszichéjét, tetszése szerint megnövelve vagy lecsökkentve mentális képességeit.

Hosszabb felkészüléssel a mágus teljesen szétválaszthatja a tudatát a testétől, és megkísérelhet megszállni egy másik porhüvelyt, vagy egyszerűen csak bolyonghat testetlen gondolatként az asztrális térben. Habár vissza kell térnie a testébe – az életben a testnek, a léleknek és a szellemnek egységben kell maradnia –, hosszabb ideig garázdálkodhat a tiszta képzelet birodalmaiban. Kis szerencsével más szellembirodalmakba is átviheti a tudatát, testetlen tudatként szabadon utazhat, levette minden testi korlátot.

Mivel a Tudat mesterei már nem függenek anyagi testüktől, képesek lehetnek megalkotni egy új tudatot is. Jóllehet bárki kitalálhat valami újat, a mesterek valóban gyökeresen új, egyedi tudatot hozhatnak létre – egy test nélküli gondolkodó entitást (folyamatot?). A jellemzőit és a személyiségét teljes egészében a mester akarata szabja meg.

A Mintázat Szférákkal kombinálva lehetővé válik a mágus számára, hogy a teljesen valódi, új tudatot testbe, teremtménybe vagy egy gépbe helyezze. Gondolkodó számítógépek, emberi intelligenciával felruházott állatok, vagy akár teljesen új emberek is születhetnek ezáltal.

## TUDAT-HATÁSÖK

• **Tudati megerősítés** – Mentális fegyelmezettsége ilyen kezdeti szinten is már bámulatos képességekkel ruházhatja fel a mágust: például egyszerre több feladatot is elvégezhet, vagy fejlesztheti gondolkodását és összpontosítását. Kinyúlhat mások felé, hogy megérezze érzelmeiket, s elemi szinten képes megvédeni magát a mentális támadásokkal szemben, vagy megnövelheti szellemi tulajdonságait.

Egy novícius mentális pajzsa kezdetleges, de hatékony: a hatás sikerei levonódnak a Tudat-ostromok sikereiből. Nagyon kifinomult vagy képzett támadók képesek áthatolni ezen a védelmen, és ezen a szinten még nem képes elrejtteni ellenállásának valódi erősségét a pszichéjét fűrkészők előtt. Viszont a hatás legalább távol tartja a váratlan vendégeket.

A mentális folyamatok felerősítésével a mágus képes lehet egy számítógép pontosságával számolni, szinte tévedés nélkül azonnal feldolgozza az információkat, összevetve a tényeket és a logikai adatokat. Az elért sikerek vagy a pontos feldolgozáshoz szükséges időtartamot csökkentik, vagy lehetővé teszik a mágus

számára több – akár alapvetően – különböző feladat egyidejű elvégzését. Habár a megszokott léptékkal halad, reagál és cselekszik, harci helyzetben képes teljesen más dolgokon törni a fejét – például, hogy milyen nyakkendő is vegyen fel az aznap esti üzleti vacsorához. Ideiglenesen és mesterségesen megnövelheti Szellemi Tulajdonságait, ám az emberi korlátok átlépésével vagy tudata túlhajszolásával mintázat-vérzést kockáztat (lásd az Élet Szféránál).

Emocionális érzékenysége felfedi előtte a tárgyakat és személyeket körülvevő színpompás aurákat, vagy valamilyen szinten átélheti az alany érzéseit. Az erős érzelmek gyakorlatilag viharként söpörnek végig a máguson, és akár traumát is okozhatnak, ha nem védekezik kellően ellenük. A tájékozottak felismerhetik a természetfölötti jelenlétet vagy teremtményeket az aurák vizsgálatával. Azt is megmondhatja, mikor változik meg az alany hangulata. Mások reakcióinak gondos tanulmányozásával és elegendő siker dobásával megállapíthatja, ki a barát s ki az ellenség, vagy hogy mikor hazudnak neki. Nem maradnak rejtve előtte egy területhez kötődő erősebb érzelmek sem, érzékelheti a Rezonanciát egy darab Tassban vagy egy gócnál.

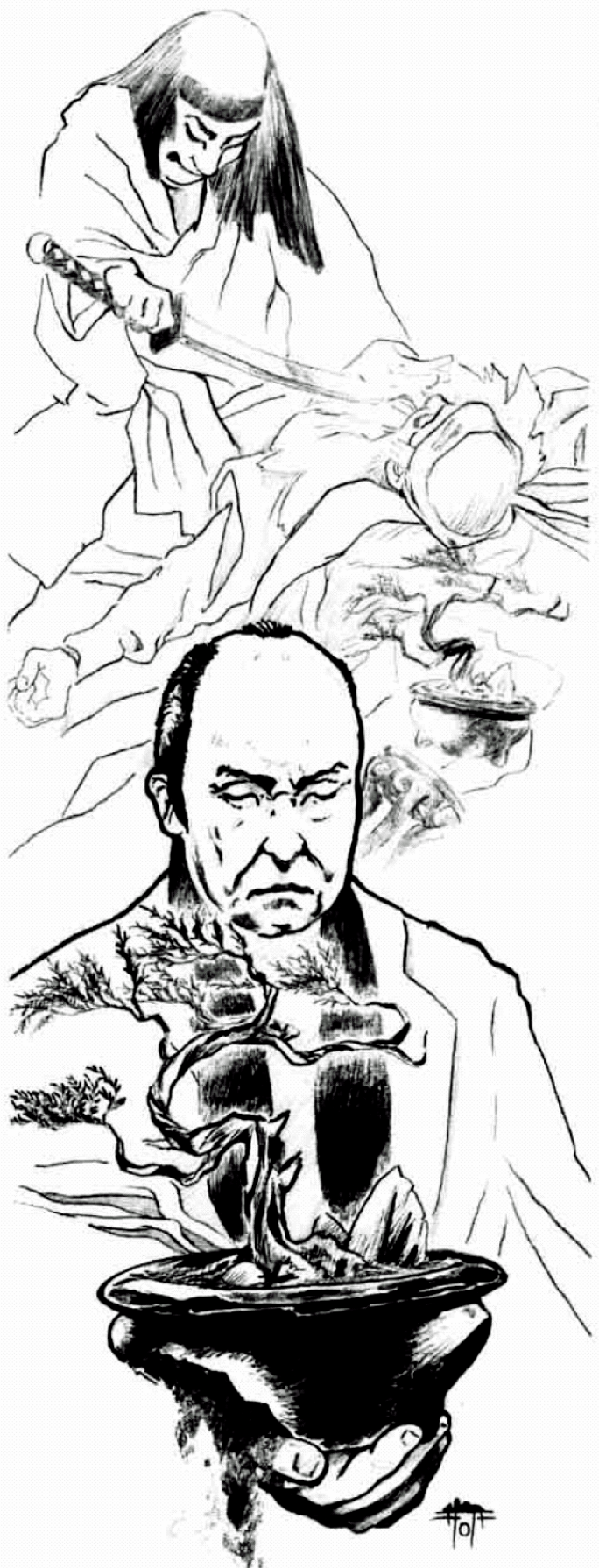
● **Nem-gondolkodás** – A környezetében lévő mentális mintázatok vizsgálatával a mágus észlelhet más gondolkodó lényeket, meghatározhatja azok helyzetét, nemét és jellemzőit. A legközelebbi lévő tudatokat először sugárzó mintázatokként érzékeli, ám aztán külön-külön kivetheti az ismertebb jellemzőket. Az Akasha Testvérisége a „nem-gondolkodás” technikája által idézi elő ezt a hatást: kiürítve saját elméjüket, megszabadulva a zavaró gondolatoktól érzékenyebbé válnak mások gondolataira. A többi Tradícióban is alkalmaznak hasonló tudat-érezkelő gyakorlatokat.

●● **Empatikus kivetítés** – Az érzelmeknek nagy ereje van. Összpontosítva érzelmeit, figyelmét a célpontjára fordítva a mágus érzelmi impulzusokat küldhet felé. Az alany előtt felfedheti saját érzéseit, de váratlan motivációkat is ébreszthet a másokban. A sikerek szabják meg az érzelmek erősségét. Két-három sikerrel hirtelen tettvágy ébredhet az áldozatban, vagy különös undor lehet úrrá rajta, öt-hat sikerrel pedig már váratlan érzelmi kitöréseket is okozhatnak.

Egy hirtelen érzelmi áradat nyilvánvalóan meglepheti a célszemélyt vagy furcsa tettekre készítheti egy darabig (vagy hosszabb ideig, ha a mágus erre helyezi a hangsúlyt). Az alany megmagyarázhatatlan módon egyszer csak elkezdhet röhögni, elejtheti a kezében lévő dolgokat vagy pánikszerűen elmenekülhet. Az erős akarataukat nehezebb befolyásolni. Az áldozat egy Akaraterő-pont elköltésével ellenállhat a késztetéseknek. Bizonyos esetekben egy tiszta, lélegzetelállító élmény-áradat megbéníthatja vagy sokkolhatja az alanyt (a szokásos zúzódásos sebzést okozva).

Ezzel a módszerrel nem lehet konkrét képeket vagy szavakat küldeni, ám hasznos lehet a veszély vagy szükség jelzésére, ha gondok adódnának. Természetesen a környéken lévő többi tudatmágus is ugyanolyan jól érzékelheti ezeket a pánikszerű empatikus kivetítéseket.

●● **Pszichikai lenyomat** – A mágus rajtahagyhatja Tudata lenyomatát egy tárgyon vagy egy helyen, feltöltve azt valamilyen érzellemmel. Ez legtöbbször a mágus valamelyik Rezonancia Jellemzője szokott lenni, de nagy stressz hatása alatt erős érzelmi Rezonanciával is felruházhatja a célpontot. A tárgy hordozni fogja ezt a Rezonanciát a hatás lejártáig. Ha ezt a tárgyat valamely hatáshoz kapcsolják, Rezonanciája javíthatja vagy ronthatja a varázslat sikerét (lásd a 204. oldalon). Ezáltal egy tárgy a mágus utálatát, jókedvét, bátorságát, örömet vagy haragját áraszthatja magából. Az így felruházott lövedékeknek komolyabb misztikus hatásai lehetnek, ahogy a részvétellel



megbűvölt kötszernek vagy bornak is, melyet a bajtársiasság érzése hat át.

A hely „érzelmi súlya” tükrözni fogja az adott Rezonanciát, tehát egy házat kísérteties légkör hathat át, egy nightclub táncparkettje haragot vagy kéjt válthat ki az emberekből, egy templom pedig békességet ébreszthet a belépőkben. Az ilyen hatást bárki megérezheti, aki beteszi a lábát a területre, bár csak a Tudatossággal rendelkezők ismerik fel természetfölötti voltát. Az átlagemberek pusztán nyugalmasnak, felkavarónak vagy hasonlóknak fogják találni a helyet.

●●● **Gondolatok kifürkészése** – Egy képzett és elszánt tudatmágustól csaknem lehetetlen bármiféle titkot elhallgatni. Egyszerűen behatol az áldozat elméjébe és kivesézi a felszíni benyomásokat, vagy mélyebbre ás az emlékekbe, érzékelési tapasztalatokba, vagy épp a tudatalattiba. Az alanyt váratlanul furcsa gondolatok és érzések árasztják el, ahogy a mágus a felszínre hozza azokat, bár egy kis erőbedobással csöndben, észrevétlenül is kiszedheti a szükséges információkat.

Sikeres fürkéléssel beleáshatja magát az áldozat emlékeibe (ahogy az emlékszik rá), tapasztalásaiba vagy kapcsolatot alakíthat ki bármelyik érzékszervével (többcélú hatást alkalmazva, a saját érzékeivel összekapcsolva) vagy meghatározhatja az alany tudatalatti vágyait és motivációit. Egy gyors felszíni vizsgálat észrevétlen maradhat, ám a mélyebb fürkélések gyakran figyelmeztetik az alanyt, hogy valami nincs rendben. A sikerek döntik el, milyen mélyre hatolhat a mágus. Két-három sikerrel csupán a felszíni gondolatok, öt-hat sikerrel viszont már az eltemetett emlékek, fájdalmas titkok is tudomására jutnak. Ha a mágus észrevétlenül akar körbenézni a másik fejében, játékosának több sikert kell elérnie, mint az alany Felfogása. Ha a célpont gyanakszik, Akaraterejével a szokásos módon ellenállhat a behatolásnak, egy Tudat Szférát ismerő mágus pedig mentális pajzsot vagy hamis gondolatokból álló réteget vonhat elméje köré. Az utóbbi esetben a védekező Tudat-hatását kell felülmúlnia, hogy áttörje tudat-pajzsát vagy felismerje a hamis gondolatokat.

●●● **Telepátia** – Közvetlen tudatközi kommunikáció valósulhat meg ezzel a Tudat-hatással. A mágus szavakat, képeket és elképzeléseket küldhet egyenesen az alany tudatába, valamint képes lehet az alany válaszát is kiolvasni annak felszíni gondolataiból. Elegendő sikerrel távoli, ismeretlen felekkel vagy akár több emberrel is kommunikálhat (mindegyikhez plusz sikerek szükségesek). Ezáltal könnyedén felveheti a kapcsolatot társaságának tagjaival, vagy nagy erőfeszítésekkel az egész csoporthoz szólhat.

Mivel a telepátikus kapcsolat a képzeleten és az összpontosításon alapul, a felek akár képeken keresztül is kommunikálhatnak szavak helyett. A nyelv nem szabhat határt egy képzett mágusnál. A Tudat ismerete nélkül élők általában nyelvi kifejezésekben gondolkodnak, így a mágusnak át kellene vágnia magát az érthetetlen szavak mélyén meghúzódó elképzelésekhez.

Képek vagy érzékelési tapasztalatok elküldésével hallucinációk idézhetőek elő az alanynál. A szükséges sikereket az illúziók bonyolultsága határozza meg, és a kellően éber célpont ellenállhat az Akaraterejével. Néhány sikerrel csak homályos, hiányos vagy elmosódott képek készíthetőek, a valódi érzékeléstől szinte megkülönböztethetetlen látvány megteremtéséhez több – rendszerint öt-hat – sikerre van szükség. Még ha az alany fel is ismeri, hogy illúzió, amit tapasztal, a teste reflexszerűen reagál majd, mintha valódi lenne. A mágus egyszerűen beledőf egy zavaró pszichikus Rezonanciából alkotott kést az áldozat agyába, és zúzódosás sebzéseket okozhat vele.

A képtelen alanyok maguk is gyárthatnak zavaró képeket, gondolatokat – főként azok, akiknek alacsony az Akaraterejük. A mágus megteheti, hogy kicsit rendbeszedi az illető tudatát

(kiterjesztve mentális pajzsát), hogy megakadályozza a figyelmük elterelődését. Az ilyen kapcsolat zavaró lehet bizonyos szinten, és a mágus kockatartalékát további levonások sújthatják a hatás fenntartásából adódó módosítókon kívül, ha túl sok a felesleges „csevej”.

●●●● **Emlékek manipulálása** – Az emlékek megváltoztatása rendkívüli finomságot igénylő munka. A Tudat adeptusa nemcsak fürkészni, hanem módosítani is tudja az alany emlékekeit, hamis képeket ültethet be, kitörölhet bizonyos részeket, átadhat egy adott ismeretet vagy teljesen kiürítheti az áldozat tudatát. Hacsak a mágus nem teszi valahogy mozgásképtelenné az alanyt, vagy álmában végzi el rajta ezt a hatást, a célpont valószínűleg észreveszi a hirtelen támadt űrt vagy a megváltoztatott emlékeket. Habár nem emlékszik, mi változott meg, eléggé ijesztő folyamat annak, aki nem számít rá. Tehát a mágusnak a lehető legnagyobb odafigyeléssel kell végeznie a munkáját, hacsak nem akar pusztán kiszakítani egy darabot az áldozat emlékeiből és annyiban hagyni a dolgot. Ha így cselekszik, könnyedén összeszedhet némi *pusztító* vagy *feledtető* jellegű entropikus Rezonanciát.

A mágus a memória módosításakor olyan valószerűnek vagy mesterségesnek alkotja meg az új emlékeket, amilyenek akarja. Lehetnek homályos képek, emlékek rajzfilmszerű ábrázolással, ami teljesen valószerűtlen, de akár kristálytisza pillanatképek is, egy sosem élt életből. Az, akinek teljesen kitörölték az emlékeit, nem feltétlenül veszíti el Adottságait, Képzettségait vagy Ismereteit, csak nem tudja, mire képes, mire nem. Azok, akiknek beleplántáltak az agyába bizonyos ismereteket, előhívhatják ezeket, ám csak kezdetleges mértékű (egy pontos) Ismerettel fognak rendelkezni. Az emlékmódosítás kiváló módszer az ellenség lefegyverzésére anélkül, hogy meg kellene ölni őket, és remek lehetőséget nyújt fontos ismeretek gyors megtanítására is.

●●●● **Megszállás** – A Tudat adeptusainak minden bizonnyal egyik legfélelmetesebb hatása ez, hiszen közvetlen uralmat biztosít az alany tudata fölött. Ha a mágus több sikert dob, mint az áldozat Akaratereje, közvetlenül irányíthatja a cselekedeteit, akár teljesen átvéve fölötté az uralmat, akár a tudat csupán bizonyos részeit befolyásolva.

Teljes megszállás esetén az áldozat minden gondolata helyébe a mágusé kerül. Az irányításhoz nem kell más, mint a megfelelő cselekedetre gondolni, és az alany reflexszerűen elvégzi azt; idővel már gondolnia sem kell rá. Az alany testét minden gond nélkül irányíthatja (persze csak az alany képességeinek határáig), emlékeiben, gondolataiban úgy vájkálhat, mint a **Gondolatok kifürkészése** hatás esetén. Az alany akár emlékezhet az egészre úgy is, mintha ő tette volna meg mindent; tudata teljesen alá van rendelve ilyenkor a mágus hatalmának.

Az adeptus átveheti a hatalmat az alany egy bizonyos testrésze fölött is, szaggatottá téve a mozgását, irányíthatja az áldozat érzelmi reakcióit, gondolatait, de akár kombinálhatja is ezeket. Ha a mágus nem uralja az alany gondolatait, az észre fogja venni, hogy valaki irányítja.

A részleges uralmat természetesen jóval könnyebb megvalósítani, mint teljesen elnyomni az alany személyiségét. Két-három siker már elegendő ahhoz, hogy az illető eszeveszett sírásba kezdjen vagy a karja remegjen. Ahhoz azonban, hogy átvegyük az egész tudata fölött az irányítást, több sikert kell elérnünk, mint az áldozat Akaraterejéé. Még ha csak részleges kontrollt alkalmaznak is a célponton, minden bizonnyal emlékezni fog az esetre, kivéve, ha ráadásként kitörlik az emlékeiket is.

●●●● **Asztrális projekció** – Az Asztrális Tartományok a tiszta eszmeiség birodalmi. Változókon természetük miatt legtöbbször nehéz navigálni – olykor létezni is – bennük. A



Tudat adeptusai rövid kirándulásokat tehetnek az asztrális térbe, míg a mesterek, akik képesek szétválasztani a testet a tudattól, már hosszabb utazásokra is vállalkozhatnak. Az ilyen tartományokban a mágus tisztán eszmei szüleményeket tapasztalhat meg, gondolatlényekkel találkozhat és a gondolatok szédítő sebességével mozoghat. Az elért sikerek határozzák meg, mennyi ideig képes a mágus a testén kívül tartózkodni, és hogy milyen mélyen képes behatolni az Asztrális Umbrába.

A szellemmágiával ellentétben, ami testileg is belépést nyújt a szellemvilágba, az **Asztrális projekció** a mágus tudatát szabadítja fel szabadon áramló gondolatokká. Az adeptus ekkor láthatatlan és megfoghatatlan esszenciaként létezik, aki a Tudat hatalmán keresztül érzékeli a külvilágot. Mivel nincs teste, mágikus érzékeire kell hagyatkozni, hogy hatással lehessen a környezetre. Természetesen használhat más Tudat-hatásokat, és átveheti mások fölött az irányítást, ha szükséges. Rituális vagy mágikus fókuszok segítségével a mágusnak nehezebb sikeres varázslatot végrehajtania, de az ilyen mágia legalább egybeesőnek minősül az Umbrában.

Ha tudatát átviszi a Földre (vagy egyáltalán nem is megy az Asztrális Umbrába), alakatlan és légiens entitásként a gondolat sebességével végigsüvíthet az anyagi világban. Egy Akaraterő pont elköltésével szellemszerű, homályos és idealizált képmásként manifesztálódhat egy kör erejéig, de mágia alkalmazása nélkül nem hathat ki a világra.

Az asztrális lények képesek kommunikálni egymással és a hasonlóan eszmei dolgokkal. Mivel a fizikális test itt nem számít, a mágus a Felfogását használja az Ügyessége, a Manipulációját az Ereje, az Intelligenciát pedig az Állóképessége helyett. A szellemek, kísértetek és egyéb asztrális lények nagyon is képesek megtámadni a mágust. Az így elszenvedett sérülések az *adeptus* pszichéjét érik, Akarateréjét csapolják meg az Egészség-szintjei helyett. Ha elfogy az Akarateréje, megsemmisül. Egy szellem vagy egy múmia pusztán visszaűzetik az Umbrába, míg a mágus egyszer csak észreveszi, hogy az ezüstszínű szál, ami összekötötte a testét és a tudatát, elszakadt.

Az Umbrába veszett mágusok elenyésznek a tiszta eszmék, a Revelációk Tartományában. A mesterek elodázhadják ezt egy

darabig, ám akaratuk lassan felörlődik, egyéniségük örökre az Umbra homályába vész. A mágusok beszámoltak már valaha emberként létezett asztrállényekről, akiknek valamiképpen sikerült tiszta tudatként életben maradniuk, ám az ilyen formában való létezés még a mesterek képességeit is meghaladja. Az Asztrális Umbrában rekedt mágus egyetlen mentsvára, ha **Megszállással** szerez egy anyagi testet – ez lehet a sajátja, vagy valaki másé.

Ne felejtjük el, hogy az asztrális projekciót végzők nem érzékelik anyagi testüket, hacsak nem tartják fenn vele a kapcsolatot valamely másik hatás alkalmazásával (mondjuk a Tér Szférából). Tehát a mágus jobban teszi, ha rejtett és védett helyen hagyja a fizikális testét.

●●●● **Tudat létrehozása** – A Tudat félisteni szintjén már lehetőség nyílik egy teljesen új személyiség létrehozására. A mágus határozza meg teremtménye egyéniségét, értelmi képességeit és gyarlóságait. Ha az ilyen elméket őrizetlenül hagyják, azok általában átsodródnak az Asztrális Umbrába, ahol tovaúsznak az áramlattal, elenyésznek vagy megtébolyodnak. Megfelelő gondozással (például ha beleplántálják egy testbe, számítógépbe vagy hozzákapcsolják egy umbrális térrészhez) megmaradhatnak és akár némi függetlenségi érzés is kialakulhat bennük. Hacsak nem pusztán ösztönnek alkották meg őket, hajlamosak túlnőni a teremtőjük által megadott kezdeti paramétereken.

A virtuális adeptusok gépi intelligenciák, gondolkodó vagy embert helyettesítő számítógépek létrehozására használják ezt a hatást. Az ilyen gépezetek veszélyesek lehetnek – ingattaggá válhatnak, vagy megtagadhatják a rájuk szabott szerepet –, ám emellett a lehető leghatékonyabb számítógépek is.

Persze, ha a teremtett tudatnak nem adnak lelket is (szellemmágiával), létezése nem több pusztá emlékezetnél. Az ilyen lények sosem születnek újjá „haláluk” után, hanem örökre eltűnnek. Ha azonban a mágus a megfelelő mágia segítségével új tudatot, lelket és testet is alkot, talán valóban új életet hoz a világra... ám ilyen képességekkel rendelkező mester már évtizedek – ha nem évszázadok – óta nem járt a Földön.

## PARADOXON



„FENOMENÁLIS KOZMIKUS ERŐ!... egy icipici kis helyen.”

– a Dzsinn, Disney *Aladdin*-ből

A Paradoxon talán az egyetlen olyan dolog, amitől a mágusok tényleg és nagyon félnek. Nevezik akár ostorozásnak, akár visszacsapásnak, torzulásnak, vagy bármi másnak is, már a pusztá gondolata is elég ahhoz, hogy megrémítse még a legörültebb martalócok némelyikét is. Ez az a fenyegetés, ami miatt a mágusok kétszer is meggondolják, hogy végigzúdítsanak-e egy tűzgolyót egy zsúfolt utcán. A Paradoxonnak talán a kiszámíthatatlansága a legrettenetesebb; mondhatni éberrel figyel, és csak arra vár, hogy a mágus elkövessen akár egyetlen ballépést is.

Mesélés szempontjából fontos tudni nemcsak azt, hogy mi is a Paradoxon, de azt is, hogy mi nem. A Paradoxon nem egy értelmes hatalom. Nem rosszindulatú és nem is segítőkész. Nem kedvez egyeseknek, és nem is vadászik másokra. Egyszerűen csak létezik. A Paradoxon

megnyilvánulásait legjobban talán az emberi immunrendszerhez lehetne hasonlítani: szembeszáll mindennel, ami megpróbálja felborítani az általa védett szervezet egyensúlyát.

Paradoxon tehát akkor történik, amikor a mágus elég nagy erőket vet be ahhoz, hogy megbontsa a valóság rendjét. Ez a zavarkeltés éppúgy lehet egy elhibázott egybeeső varázslat eredménye, ahogyan bármelyik sikeres vulgáris mágiaűzés is. Mi több, a vulgáris varázslás minden esetben Paradoxonnal jár. Emellett fontos még megjegyezni azt is, hogy a Paradoxon láthatólag csak a felébredett mágusokat veszélyezteti. Úgy tűnik, annak pusztá ténye hozza rájuk a vést, hogy ők valamilyen velük született erő használata helyett pusztá akaraterővel változtatják meg a valóságot.

A mágusok tehát oly módon képesek megváltoztatni a valóságot, amit semmilyen más hatalom nem tesz lehetővé. A felébredett mágia magát a Szöttest ragadja meg, és a legkülönbözőbb irányokba cibálja. Még ha egyes természetfeletti lények erői látszólag pontosan ugyanolyanok, mint a mágusok hatásai, ők teljesen más módon alkalmazzák azokat. A mágiahasználók önmaguk megismerése és átalakítása által válnak képessé az

univerzum befolyásolására, ám ezáltal maguk is a változás erőinek játékszerévé válnak. Minél nagyobb hatalmat vet be a mágus – minél nagyobb változást idéz elő – annál erősebb lesz a Paradoxon visszahatása is.

## FELGYÜLELTŐ PARADOXON

A Paradoxon energiái különböző mértékben csapódhatnak le a mágusban, attól függően, hogy mennyit varázsol – hiszen a megkísérelt hatás erőssége határozza meg a mágusra ható Paradoxon mennyiségét. A régebbi időkben az energia hajlamos volt összegyűlni, és a legváratlanabb alkalmakkor lecsapva, jó ideig tartó kellemetlen gondokat okozni. A Leszámolás hajnala óta azonban már nem ez a helyzet. Manapság a Paradoxon szinte azonnal lesújt a mágusra, amint létrejön. Ám ha mégis összegyűlnének a Paradoxon energiái, akkor az általuk előidézett hatások és jelenségek maradandóbbak lesznek, mint a régebbi időkben.

Játéktechnikailag megfogalmazva, egy sikeres hatás esetén az alábbiak szerint gyűlik össze a Paradoxon:

- A sikeresen végrehajtott egybeeső hatások általában nem keltenek Paradoxont.
- Egy szemtanúk nélküli vulgáris hatás egy pontnyi Paradoxont eredményez a felhasznált legmagasabb értékű Szféra minden szintje után.
- Egy szemtanúk jelenlétében végrehajtott vulgáris hatás a felhasznált legmagasabb értékű Szféra minden szintje után járó egy ponton túl még további egy pontnyi Paradoxont gerjeszt.

A balsikerek által összeszedett Paradoxon mindig visszacsap, kivéve az olyan alkalmakat, amikor a Mesélő *igazán* gonosz kedvében van, és azt akarja, hogy a mágus tetemes mennyiségű Paradoxont gyűjtsön össze. Balsiker esetén a következőképpen alakulhatnak a dolgok:

- Egy balul sikerült egybeeső varázslat az alkalmazott legmagasabb Szféra-szintnek megfelelő mennyiségű Paradoxont gerjeszt.
- Egy szemtanúk nélküli, elbaltázott vulgáris hatás a legmagasabb értékű Szféra minden szintje után járó pontokon túl még egy pontnyi Paradoxont eredményez.
- Egy szemtanúk előtt elrontott vulgáris hatás a legmagasabb Szféra-szint kétszeresén felül további két ponttal sújtja a mágust.

A hatás a Paradoxon létrejötte utáni egy-két körön belül jelentkezik, a jelenség pontos mibenléte pedig az elszabaduló Paradoxon mennyiségétől függ.

## A KATASTRÓFA KÉPLELTETÉSE

Gyakorta előfordulhat, hogy a mágus mindenképpen kordában akarja tartani a Paradoxont egy ideig, hogy biztonsággal befejezhessen valamilyen létfontosságú feladatot. Egy ideiglenes Akaraterő pont elköltésével ezt meg is teheti, így a jelenet végéig képleltetheti a Paradoxon valamennyi hatásának létrejöttét (ide értve bármilyen sebződést vagy *visszacsapást* is); addig pedig az úgy lebeg majd a mágus feje fölött, mint Damoklész közmondásos kardja. Ha a jelenet vége előtt a mágus további Paradoxon pontokra tesz szert, azok hatását is elodázhhatja – plusz költség nélkül. Ennek a taktikának csupán annyi a hátulütője, hogy így még több Paradoxon pont gyűlik össze a jelenet végére, és néhány kisebb hatás helyett egyetlen nagy Visszacsapásban földelik majd magukat.

## A VISSZACSAPÁS FŐRTIÁI

A Paradoxon visszacsapásai általában valamilyen változást idéznek elő a mágusban, és nem ritkán meg is sebesítik. Az egyszerűség kedvéért megkülönböztethetjük a Paradoxon-hatásokat bizonyos viselkedésminták alapján, de ne feledkezzünk meg róla, hogy ezek éppen olyan kiszámíthatatlanok, mint a mágusok, akikben felgyülemlik. A Mesélő mindig legyen kreatív az okozott kínokat illetően!

Tartsuk észben azt is, hogy a tárolt Paradoxon nem engedhető ki kisebb adagokban, még Akaraterő pont elköltése árán sem! Ha egyszer kiszabadul az összegyűjtött energia, akkor mindig teljes egészében tör elő. Csak saját felelősségre lehetsz vulgáris. Csak idővel és óvatossággal simíthatja el a mágus a Paradoxon keltette torzulásokat.

A következő táblázat bemutat néhány gyakoribb visszacsapás-jelenséget az összes elszabaduló Paradoxon-pontok arányában. Mesélők, nyugodtan tegyék félre ezeket, ha kell a hely a saját kegyetlen eszközeiteknek!

### Paradoxon pontok

### Hatás

- 1-5: Dobj zúzódasos sebzést (6-os célszám) annyi kockával, ahány pontnyi a Paradoxon! Sebtűréssel mérsékelhető. A mágus valószínűleg kap valamilyen *kisebb* Paradoxon-hátrányt is, de ezek leginkább csak átmeneti kellemetlenségek.
- 6-10: A Paradoxon pontoknak megfelelő kockával dobj zúzódasos sebzésre! A mágus valamilyen negatív mellékhatást is elszenved, ami általában +1 és +3 között módosíthatja minden cselekedete célszámát annyi körig, ahány pontnyi Paradoxont összegyűjtött. Sebtűréssel ez is mérsékelhető.
- 11-15: Dobj [Paradoxon – 10] kockával *halálos* sebzésre, ami ellen nincs sebtűrés (kivéve persze, ha a mozis sebtűrés szabályt használjátok)! Ezen felül a mágus kap még egy negatív Paradoxon-hátrányt is, ami négytől hatig terjedően emelheti a cselekedetei célszámát, további sebzéssel fenyegetheti, vagy csak valami nagyon bizarr dolgot művel vele.
- 16-20: A mágus [Paradoxon – 10] kockányi *halálos* sebzést szenved el. Még ha túl is éli, egy igen súlyos mellékhatás tehetetlenségre kárhoztatja.
- 21 vagy több: Viszlát Odaát! [Paradox - 20] *kritikus sebzést* szenvedsz el, ami ellen nincs sebtűrés. Az ily módon nyert negatív hatás maradandóvá válhat, ha a Mesélő talált egy olyat, amit megfelelőnek ítél. A mágus valószínűleg permanens Paradoxon pontokat is kap ebből a *visszacsapásból*, és az sem kizárt, hogy felkelti egy Paradoxon-szellem érdeklődését is, vagy hogy egyenesen egy Paradoxon-tartományba kerül. Az ilyen szintű paradoxálódás a legbiztosabb módja annak, hogy a Mesélőd leggonoszabb rémálmainak gyengéden ölelő karjaiba omolj.

## PARADOXON-HÁTRÁNYOK

Egy kis mennyiségű Paradoxon felemésztése általában hasogató fejfájással és némi kellemetlen mellékhatással jár. A kifacsart mágiára válaszként érkező furcsaságot nevezik Paradoxon-hátránynak; ez egyfajta fertőzés, ami a mágusra és környezetére hat ki a mágikus erőfitogtatás következményeképp. Azaz – mint azt a neve is sugallja – a megkísérelt hatás a máguson jön létre, büntetésül a mágikus erővel való durva visszaéléséért.

A Paradoxon-energiák felszabadulásakor szinte mindig keletkeznek Paradoxon-hátrányok, gyakorta épp olyan arányban, mint az elszenvedett Paradoxon súlyossága. Ennek ellenére a Paradoxon egyáltalán nem kiszámítható; a Mesélő használja fel úgy ezeket a hátrányokat, hogy *színesítse* velük a mágusok életét, különösen azok számára, akik láthatólag túl sok Paradoxon-energiának teszik ki magukat.

Az itt felsorolt hátrányok alkalmazásáról a Mesélő dönt, figyelembe véve a megkísérelt hatás természetét. Mivel a Paradoxon *válasz* a mágus valóságferdítésére, a zavart okozó varázslatnak megfelelő formában is jelentkezik. A Paradoxon megnyilvánulása tehát különös és idegenszerű, de valamiképpen mindig alkalmazkodik a megkísérelt vagy ténylegesen létrehozott hatáshoz, a mágus Rezonanciájához és a Mesélő éppen aktuális hangulatához. Ne lilán lángoló elementálokban, húsz méter magas, vörösen izzó neonreklámokban vagy egyheti plafonon járásban gondolkodj! Sokkal valószínűbb például az, hogy a Paradoxon felrobbantja a mágus kocsijának benzintankját, olyan érzést kelt, mintha hirtelen tótágast állt volna a világ, vagy rövidzárlatot idéz elő valamilyen nagy elektronikus készülékben, ami elkábítja vagy megsebesíti őt.

Továbbá, a Paradoxon-hátrányok ritkán okoznak járulékos károkat; általában nagyon is precízen és célzottan a mágusra fókuszálódnak. Az akaratmesterek barátai általában

biztonságban vannak, hacsak nincsenek közvetlenül a kérdéses hatás útjában.

A Paradoxon lehet a Mesélő végső eszköze a józanságra nevelésében, de emellett feldobja és megszabja a krónika hangulatát is. A bolondos vagy véletlenszerű Paradoxon-hatások könnyedebbé tehetik a mesét, míg a veszélyesebb, és háttérben ólálkodó hatások óvatosságra és paranoiára sarkallják a mágusokat.

Különösen kedves Mesélők vagy összetettebb krónikák esetében elképzelhető, hogy a játékos maga válassza ki a Paradoxon-hátrányokat a mágusa számára, de ezt a lehetőséget csak valós arányérzékkel rendelkezőknek ajánljuk.

**Triviális hátrányok:** Ezek alig észrevehetőek, vagy csak némi kellemetlenséget okoznak, és általában csak rövid ideig maradnak meg. A mágus órája esetleg elkezdi gyorsan visszafelé pörögni néhány körig, vagy egy percig égnek állhat a haja. A misztikus mágusokat általában régi legendákba illő jelenségek érik; például elhervadnak a virágok a lába nyomán, vagy egy rovarfelhő gyűlik köréje kis időre.

**Kiseb hátrányok:** Kényelmetlenek és gondot okoznak, meg is maradnak egy jó darabig, de általában nem jelentenek igazi veszélyt. A mágus lába például hozzáragadhat a talajhoz pár körig, egy ruhadarabja hamuvá omolhat, vagy feltartóztathatatlan tüszögőroham törhet rá. Az ilyen hatások általában eggyel emelik bizonyos cselekedetek célszámát, és kívülállók számára is különösek, feltűnőek lehetnek.

**Közepes hátrányok:** Meglehetősen viszonylagos fogalom az, hogy „közepes”, mivel ezek a hátrányok már igencsak zavarják a mágust, tovább is tartanak, és veszélyesebbek lehetnek. Például hirtelen hideg vagy meleg hullámok törhetnek rá, különös változások állhatnak be az érzékelésében, vagy képtelenné válhat az összefüggő beszédre. Az ilyen hatások általában megnövelik a mágus számos cselekedetének célszámát.



**Súlyos hátrányok:** Az ilyen hátrányok már a legmeggondolatlanabb mágusokat is feltartóztathatják. Az akaratmester azon kaphatja magát, hogy az arcvonásai eltűntek (bár az érzékei megmaradtak), vagy hogy minden kétméretes körzetben lévő ruhanemű, anyag és szövet megállíthatatlanul vonaglani kezd körülötte. Ezek a hibák már némileg ártalmasak lehetnek akár mások számára is, valamint igencsak furcsák, feltűnőek és bajokkal járnak. A mágus legtöbb cselekedetének nehézsége kettővel vagy hárommal is emelkedhet, amíg a hatás tart – azaz akár több napon keresztül is.

**Drasztikus hátrányok:** A legkomolyabb visszacsapások hatalmas változásokat, súlyos sérüléseket, vagy akár maradandó károsodásokat is okozhatnak. A mágus bőre hirtelen fává változhat és rügyeket hajthat, egyszer csak minden negyvenen felüli illető ellenállhatatlanul vonzódni kezdhet hozzá, de az is előfordulhat, hogy véletlenszerűen és kontrollálhatatlanul varázstámadásokat intéz önnön barátai és szövetségesei ellen. Az sem kizárt, hogy egy kisebb hiba állandósul a máguson, ami például elváltoztatja a szeme színét, eltörli az emlékeit, eggyel csökkenti valamelyik Képessége vagy Tulajdonsága értékét vagy valami hasonlóan súlyos elváltozást okoz. Ha nem zabolázzák meg ezeket a jelenségeket, nemcsak a mágusban, hanem a körülötte levőkben is komoly sérüléseket okozhatnak. A hátrány természetétől függően bizonyos dolgok akár teljességgel lehetetlenné is válhatnak a mágus számára.

## PARADOXON-SZELLEMEK

Ők a Paradoxon ügynökei; ők testesítik meg a Konszenzus a normális és zavartalan valóság megőrzése iránti vágyát. A leggyakrabban akkor tűnnek fel, ha a mágus különösen vulgáris módszerekkel sértette meg a valóság törvényeit. Ritkán jelennek meg tényleges valójukban, ehelyett inkább valamelyik Paradoxon-altartományból vetik be hatalmukat a figyelmüket felkeltő mágus ellen.

A Paradoxon-szellemek a Tellúria semmilyen más szellemeihez nem hasonlíthatóak. A Szellem szférával sem lehet rájuk a szokott módon hatni, mivel az ötödik szint alatti hatások létre sem jönnek rajtuk (kivéve azokat amelyek sérülést okoznak), és a magas szintű varázslatok is csak akkor fogannak meg, ha a mágus kétszer annyi sikerrel tudja létrehozni őket, mint amennyire normál szellemek esetében lenne szükség.

Egy Paradoxon-szellem hatalma az őt magához vonzó mágus cselekedeteitől függ, értékeinek kidolgozása a Mesélő feladata. Ezek a lények megtámadhatják, zaklathatják, különös Tartományokba ránthathatják át a mágust, vagy egyszerűen csak különféle, a fentebb írt hátrányokhoz hasonló hatásokat idézhetnek elő rajta. Tehát a szellem motivációi a történettől függenek, de minél nagyobb a visszacsapás és minél kellemetlenebb a Rezonancia, annál valószínűbb a szellem kegyetlensége is.

## PARADOXON-TARTOMÁNYOK

Közel végtelen a Mezsgyén túli Horizont-tartományok száma. Ezek egy része a Föld természeti erőivel áll kapcsolatban, így az sem meglepő, hogy némelyikük épp a Paradoxonhoz kötődik. Ezen tartományok pontos helye a Tellúria kozmológiájában meglehetősen bizonytalan; csak annyit lehet tudni, hogy ezek adnak otthont a Paradoxon erőinek és a Paradoxon szellemeknek is.

A Földhöz legközelebb esik ezek közül a Paradoxon-altartomány. A Penumbrához hasonlóan ez is egy, közvetlenül a Földön túl elterülő tükörtartomány; itt tartózkodnak a világgal aktívan foglalkozó szellemek. Azonban a Penumbrával

ellentétben ide nem lehet átlépni. Ami azt illeti, ezt a Tartományt még soha senki nem tudta elérni igazán nagyszabású rituálék és tetemes munka nélkül. A hagyományos szellemmágia láthatólag nem teszi elérhetővé ezt a Tartományt.

A Paradoxon-altartományt a Paradoxon szellemek népesítik be; ott bolyonganak egészen addig, amíg erőteljes Paradoxon-energiákat nem érzékelnek valahonnan, amikor is nyomban felkeresik a zavart okozó mágust. Még akkor is, ha már ráakaszkodtak egy mágusra, főként ebből a Tartományból hatnak rá, és csak nagy ritkán jelennek meg egy kis tombolás erejéig.

A mágusok szinte soha sem pillantják meg a Paradoxon-altartományt, hanem leginkább csak valamelyik mélyebb Paradoxon-tartománnyal kerülnek igen közeli ismertségbe. Ezek egyfajta magánzárkaként, személyes pokolként működnek; kifejezetten az olyan megtévedt mágusok számára hozzák létre őket, akik az óvatosságra fittyet hányva játszanak a Paradoxonnal. Kiváló, mi több, hatalmas kalandlehetőségeket kínálhat például egy ily módon csapdába esett társ kimenekítése, mivel ez szinte sohasem könnyű feladat. A kevésbé szerencsésebb mágusokat – akiknek vagy nincsenek barátai, vagy vannak, de nem vállalkoznak a megmentésére – a szellemek általában szabadlábra helyezik néhány nap vagy hónap elteltével (attól függően, hogy milyen súlyos Paradoxont zúdított magára az illető). Nem ismeretlenek azonban olyan esetek sem, amikor hosszabb időre tartották maguknál a foglyaikat. Bizony, a valóság nem mindig fogadja el az óvadékot, és a jó magaviselet se mindig garancia a büntetés mérséklésére!

A személyre szabott Tartományok általában azokon a Szférákon alapulnak, amelyeket a mágus felidézett, így a börtönükként szolgáló kis tartományokat gyakorta néhány ilyen elem uralja. Elképzelhetőek ugyan életveszélyes környezetű Tartományok is, de ritkák; az esetek nagy részében arra megy ki a játék, hogy a mágust teljesen összezavarja a Tartománya rejtélye, és így ne tudjon kitörni onnan.



## REZONANCIA



Ha a Paradoxon a világmindenség visszahatása a mágusra – hogy éppúgy átforgalmazza őt, ahogyan ő a valóságot –, akkor a Rezonancia az a finom áramlat, ami a változás szeleként folyamatosan a mágus körül hullámzik. Ahogy az már számtalanszor bebizonyosodott, a mágia a vágyakból táplálkozik – egész pontosan a mágus abból a vágyból, hogy a saját elképzeléseihez idomítsa a világot. Habár a mágia segítségével hajlítja meg a valóságot, a mágus vágyai és elképzelései is folyamatosan hatnak a világra, mindig alakítva rajta egy kicsikét, befolyásolva hatásainak kimenetelét.

Minden mágus rendelkezik valamiféle Rezonanciával. Kezdetben általában csak egy egész picivel – egyetlen pontnyival valamelyik fajtából – de ahogy egyre nő a hatalmuk, ahogy egyre többet és egyre szenvedélyesebben varázsolnak, úgy válik a Rezonanciájuk is egyre hangsúlyosabbá. Ez nemcsak a mágiájukra nyomja rá a bélyegét, hanem a mindennapi életükre is. Minél hatalmasabbá válnak, akaratuk annál jelentősebben formálja át az őket körülvevő világot, míg végül ki nem fejlődik körülöttük a hatalomnak egy már szinte tapintható és érezhető aurája, amit már az emberek is gyakorta megéreznek – bár nem tudnak rá magyarázatot adni, csak szokatlannak és furcsának tartják a mágust. Minél magasabb az illető Rezonanciája, annál hangsúlyosabbak lesznek az ilyesfajta érzések a közelébe kerülő emberekben.

Amikor az akaratmester előidéz egy hatást, a Rezonanciája úgy módosítja azt, hogy tükrözze a mágus érzéseit és szándékát. Lévén a mágusok maguk is egyszerűek és megismételhetetlenek, a Rezonanciáik is mind egyéniék. Ezért van az, hogy az ősergia szálainak érzékelésében jártos mágusok – vagy azok, akiknek egyszerűen csak jók a misztikus ösztöneik – gyakorta képesek felismerni mások sajátos Rezonanciáját. Azonosíthatják a varázslatot létrehozó mágust, és a személyiségéről is megtudhatnak egy keveset. De persze ez fordítva is működik: a mágusok megpróbálhatják elnyomni a Rezonanciájukat, hogy jellegtelenebbé tegyék a hatásait.

A Rezonancia kihatásának mértéke egy adott hatásra általában annak függvénye, hogy maga a hatás milyen intenzitású; egy nagy és látványos vulgáris hatás Rezonanciája sokkalta jelentősebb lesz, mint egy finomabb, egybeeső hatásé. A Rezonancia magában a hatásban nyilvánul meg, és a mágus Rezonancia Jellemzőinek megfelelően teszi azt különösebbé. Az is elképzelhető, hogy egyfajta háttorzongató érzést kelt a varázslat, ami felhívja magára más mágusok figyelmét, az állatokat nyugtalanná teszi, az emberek hátán pedig végigfut tőle a hideg.

De természetesen az, hogy a Mesélő milyen mértékben érvényesíti a Rezonanciát a játékban, a történet hangulatától függ. Egyes Mesélők talán kényelmesebbnek találják a komolyabb Rezonancia-kihátások figyelmen kívül hagyását, míg mások hasznosnak ítélik az itt közlésre kerülő szabályokat a mágia következményeinek világosabb érzékeltetésére.

## A REZONANCIA KIHATÁSA A MÁGIÁRA

Amikor a mágus előidéz egy hatást, a Rezonancia jellege gyakorta arról is árulkodik, miként befolyásolják a mágiáját az érzelmei. A Rezonancia nem is annyira megváltoztatja a hatást, hanem sokkal inkább megmutatja, miként is jönnek létre a

mágus keltette hatások. Ez lényegében egy természetes jelzője a mágus varázslási stílusának. Egy dühös és brutális mágus hajlamos rendkívül tüzes és dinamikus hatások keltésére, míg egy precíz és alapos mágus inkább szisztematikus és rendezett varázslatokkal fog dolgozni.

A Rezonancia kihatásait a legegyszerűbben úgy érvényesíthetjük, ha a legmagasabb értékű Rezonancia Jellemzőt vesszük alapul, és megnézzük, hogyan lehet egy adott hatást ennek függvényében módosítani; ez az az érzélem, amelyik a mágus összes hatásában kifejeződik. Minél erősebb, annál jobban átjárja és annál különösebb tulajdonságokkal ruhazza fel hatást: furcsa fényekkel vagy hangokkal, különös megnyilvánulási formákkal, bizarr hallucinációkkal, látványos megjelenéssel vagy bármi más hasonlóval. Ha például egy mágus csupán egyetlen pontnyi dinamikus Rezonanciával rendelkezik, akkor a hatásai egy kissé szeszélyesek lesznek, vagy néha zavarba ejtő és kiszámíthatatlan mellékhatásokkal járnak, míg öt pontnyi dinamikus Rezonancia már feje tetejére állítja a valóságot, bizarr manifesztációkat és különös, teljességgel kiszámíthatatlan változásokat idézhet elő a varázslat végkimenetelében.

Ha igazán komolyra akarjátok venni a formát, akkor játszhattok úgy is, hogy a mágus *mindegyik* Rezonancia Jellemzője kihasson a varázslataira. Így például egy kevés dinamikus és némi statikus Rezonanciával is rendelkező mágus hatásai meglehetősen ellentmondásos jelleggel fognak létrejönni az egymással versengő ráhatások nyomán. Ennek egyik lehetséges megnyilvánulási formája a dinamikus Rezonanciára jellemző különös fények és hangok feltűnése – ám ismétlődő mintázatok formájában vagy valamilyen sorrend szerint, ami a statikus Rezonancia sajátja.

Persze a Rezonanciának nem kell kihatnia a mágus minden egyes varázslatára. Meglehetősen problémássá válhatna a helyzet, ha a mágus minden apró, rögtönzött hatására ki kellene találni valamilyen módosulást; sokkal egyszerűbb megoldás ehelyett az, ha minden mágusnak alkotok néhány „kézjegyet”. Nézzétek át a mágus Rezonancia Jellemzőit, és találjátok ki pár alapvető irányvonalat, amelyek mentén változhatnak-ingadozhatnak a varázslatok konkrét megnyilvánulásai! Ha például a mágus az entropikus Rezonanciája *disszonáns* jellegű, dönthettek úgy, hogy a mágus minden vulgáris hatását egy nyers zenei hang felzengése kíséri.

A játék természetétől függően a Rezonancia mágiára gyakorolt hatásai felől rendelkezhet akár a Mesélő, akár a

játékos; egyes Mesélők talán előnyben részesítik a (játékosok számára) kiszámíthatatlan mágikus mellékhatásokat, míg mások azt szeretik inkább, ha a játékosok a Rezonancia használatán keresztül is kifejezésre juttatják a mágusuk személyiségét.

## A REZONANCIA ÉS A MÁGUS ÉLETE

Természetesen a Rezonancia nemcsak a mágus varázserejére hat ki. A hatalmasabb akaratmestereket már majdnem kézzelfogható aura lengi körül, egy amolyan rejtélyes légkör, ami megkülönbözteti őt a közönséges halandóktól; ennek forrása pedig a mágus hihetetlen megvilágosultsága, a Szférák feletti hatalma és az akaratának a valóságra gyakorolt hatása.

Az *alvók* pedig természetesen nem igazán érzik jól magukat ettől a szokatlan és meghatározhatatlan kisugárzástól.

A *felébredettek* kezdetben gyakorta érzik úgy, hogy a világ még furcsább és különösebb, mint valaha is hitték volna. Ez az elidegenedés tükröződik eltávolodásukban attól, amit a halandók ösztönösen „normális” világként fognak fel.

Mivel a mágus Rezonanciája megnyilvánul a tetteiben, a hangjában és a viselkedésében is éppúgy, mint a mágiájában, ezért az emberek néha megsejthetik, hogy a mágus több egyszerű embernél. Emiatt a felébredettek nehezebben teremtenek kapcsolatot új emberekkel – ami számokban kifejezve annyit tesz, hogy minden szociális dobás célszáma megnő a mágus legerősebb Rezonancia Jellemzőjének értékével. Ez a módosító leküzdhető a megfelelő tudatmágiával, vagy figyelmen kívül hagyható akkor, ha a mágus Rezonanciája nem feltétlenül hat zavaróan a kérdéses emberre (ennek eldöntése a Mesélő jogköre). Akolitusok és szabadgondolkodók gyakorta érintkeznek „fura” emberekkel munkájuk részeként.

Egy mágus Rezonanciájának felfedezése nem igazán kockadobás kérdése, bár éppen használhatjátok az Észlelés + Tudatosság párosítást annak megállapítására, hogy egy adott személy bír-e Rezonanciával. Általában azonban a Rezonancia egy jellemvonás a mágusok számára. A Rezonanciára tett finom utalásokkal tovább színesíthető a karakter, és jelezhető a mágus hozzáállása vagy mágikus tanulmányainak iránya is.

## CSEND



Ha maga a valóság is fejet hajt a mágus egyéni szeszélyei előtt, akkor bizony fennáll annak veszélye is, hogy a mágus elvész a világról alkotott egyéni vízióiban. Ha súlyos tudatmágikus támadások, vagy komisz Paradoxon-visszacsapások érik a mágus pszichéjét, akkor nem kell hozzá sok idő, hogy az az örület és a durva képzelgések világába hulljon.

A mágusok számára igazán rémisztő a téboly. A rendelkezésére álló valóságformáló erők következtében akár saját belső zűrzavarát tükröző rémálommá is változtathatja maga körül a világot. Nem

is csoda, hogy mindenki annyira féli a martalócokat. Ők egészen furcsa szemszögből tekintenek a világra, amiben mindenki más él, és ezt az elferdült perspektívát vetítik ki a statikus valóságra.

A Csendben a mágus hallucinációkat élhet meg, torzítottan juthat el hozzá a valóság, vagy egyáltalán nem képes értelmezni azt, és teljesen a saját belső világában él. Érzékszervi túlterheléstől és csúnyán elrontott tudatmágiától kezdve Paradoxon-túltöltődésen át egészen vad pszichikus támadásokig és a szélsőséges életkorig terjedően bármi vezethet Csendhez. Ez egy kiszámíthatatlan, de mindig rettegett végzet a mágusok számára. És ami még rosszabb, a Csendbe merült mágusok tébolyodott pszichéje akár bizarr hallucináció-lényeket – hobgoblinokat – is szülhet, amelyek néha alakot öltenek, és saját életet élnek.

A Csend kihatásai leginkább a mágus Paradoxonjától és Rezonanciájától függenek: minél több a Paradoxonja, annál erősebbek, és annál jobban hatnak az érzékeire; a Rezonancia pedig a Csend jellegét befolyásolja.

Az ilyen tébolyok lemesélése rengeteg munkával járhat, mivel a Mesélőnek tökéletesen tisztában kell lennie a karakter

paradigmájával és lelkivilágával, más karakterek pedig igencsak elgondolkodhatnak rajta, hogyan kezeljék mentálisan megnyomorodott társukat. Ugyanakkor, a mágusok új ihletésekkel – vagy új hátrányokkal – térhetnek vissza ezekből az úgynevezett „szürkületekből”; a legváltozatosabb látomások és kitérülések például meglehetősen gyakori eredményei a Csendnek. Egy ilyen történet csodálatos komplikációkat adhat egy folyamatban lévő krónikához. Olyan kérdéseket vethet a mágusokban, mint hogy mi valódi és mi nem, és hogy miként különböztethető meg a képzelgés az igazságtól.

## AZ ELHATALÍTÁSODÓ CSEND

A mágus akkor kerülhet a Csend állapotába, ha valami elemi erejű esemény rázza meg a pszichéjét, ami elől visszahúzódik egy, valamelyik Rezonanciájára jellemző tudatállapotba. Lehetséges az is, hogy egy mágus lassan, fokozatosan csúszson Csendbe, de az ilyen esetek jóval ritkábbak. Ezek szemléltetésére nincs igazi kockaalapú rendszer. Ehelyett a Mesélőnek kell eldöntenie, mikor és miként csap le a Csend. Az ilyen epizódokhoz nem árt az előzetes felkészülés, hogy a Csendet is bele lehessen szőni a történetbe, és hogy a Mesélő jó előre kigondolhassa azt is, hogyan kerekedhet felül a helyzeten a mágus.

## A CSEND FAJTÁI

A Csend sokféle formát ölthet. A leggyakoribb válfaja az egyszerű örület, ami a túlaradó dinamizusból fakad. Lévéen a mágusok a változás mérnökei, megeshet velük, hogy rájuk zúdul a nyers, agyferdítő véletlenszerűség. Rezonanciától függően másféle Csend is eluralkodhat a máguson – és mindnek megvannak a vele járó problémái és komplikációi. A neofiták talán nem is tudják, hogyan ismerhetik fel a Csendnek e változatos megnyilvánulásait. Nem tudják, hogyan szálljanak szembe velük, és ez számos kalandra adhat lehetőséget, miközben többi karakter próbál rájönni, hogy mi gyakorol hatást a társaikra, és miként gyógyíthatná meg őket.

## ÖRÜLET

A dinamikus téboly azokra a mágusokra tör rá, akiket elborít a nyers, kaotikus változás. Az ilyesfajta Csend hallucinációkat, érzécsalódásokat eredményez, végül pedig megjelennek a hobgoblinok vagy a mágus csapdába esik saját, belső világában. A mágus az elméjében létrejött, gyorsan változó világban képtelen megkülönböztetni a valódit az elképzeltől. A martalócokról feltételezik, hogy az állandó örület állapotában léteznek, és képtelenek kapcsolatot teremteni bármiféle objektív világgal.

Az a mágus, aki jelentős dinamikus Rezonanciával kerül a Csend állapotába, valószínűleg Örülettől fog szenvedni. Ennek hatásai eléggé véletlenszerűek, de igen drasztikussá is válhatnak, ha a mágust túl sok Paradoxon borítja el, vagy egy igazán szörnyű csapás. Ahogy mindig, a mágus egyéni Rezonanciája is színezhethet

az Örület jelenségeit, ami egy lehetséges fogódzó lehet a képzelet és a valóság megkülönböztetéséhez.

## LETISZTULTSÁG

Azokat a mágusokat, akik a Sztázist testesítik meg, és eltávolodnak a Dinamizmustól, a Letisztultság veszélye fenyegeti. Az Örületben szenvedő mágusokkal ellentétben a *letisztultak* nem szenvednek hallucinációktól vagy képzelgésektől – ehelyett egyszerűen nem vesznek tudomást a világ azon részeiről, amelyek nem illenek az elképzeléseikbe. Rögeszméjüké válik egyetlen konkrét cél vagy eszme, és olyan hévvel kergetik azt, hogy egészségtelen mértékben elhanyagolnak miatta egyéb aktivitásokat is. Meggyőződésükké válik, hogy a dolgokat csak egy módon végezhetik el, képtelenné válnak az új helyzetek vagy kompromisszumok befogadására. A *letisztult* mágus lassanként agyatlan robottá válik, szolgálójává valamiféle magasabb Sztázis-mintázatnak, ami csak az ő tébolyodott – bár nagyon is rendezett – elméjében létezik.

A Letisztultság természetesen a *mintázat* avatárral rendelkező mágusoknál a leggyakoribb – például a technokratáknál. Egyes tradíciós elméletek szerint a Technokrácia magas rangú tagjai olyan mértékben *letisztultak*, hogy teljességgel képtelenek bármiféle kompromisszumra a világ sorsát illetően.

## DZSOR

A Túlvilágnak is megvan a maga erős Rezonanciája – magának a halálnak az energiája. Azok a mágusok, akik túl mélyre merészkednek az elmúlás misztériumában, a Dzsor, a halálenergia Rezonanciájának hatása alá kerülnek. Rendszerint ezt az energiát a halál ciklusában bocsátják ki a lelkek, de az ilyesfajta felgyülemelés egészségtelen és diszharmonikus az élő számára. Az eredendő energiával dolgozó, nekromanciában és halálban elmerülő mágusok hajlamosak a Dzsor felhalmozására.

A Dzsorral fertőzött mágus általában olyan Csend-epizódba zuhan, amit az elmúlás energiája táplál. A mágus sápataggá válik és egyre inkább megszállottja lesz a halálnak. Megszokott erkölcsi gátlásai összeomlanak, hogy helyet adjanak a halálenergia megértése és az azzal való azonosulás iránti vágynak. Valójában a mágus rögeszméjévé válik az eredendő lényeghez való visszatérés, ám az élő teste és lelke nem tudja kezelni ezt az újraegyesülést. Ennek eredményeképp a mágus elmerül a nekromancia tanulmányozásában, és visszahúzódik más élőlények elől. Komorrá és antiszociálissá válik, míg végül odáig süllyed, hogy már nem lesz sokkal több egy mágikus gyilkológépnél.

A Túlvilágba belépő tradíciók, a holtak földjét túl hosszan és behatóan tanulmányozó mágusok és azok, akik túl sokat érintkeznek a halállal, mind hajlamosak a Dzsorra. Különösen az euthanatoszok tapasztalták meg ezt a különleges betegséget az elhunytak világágának mélyreható vizsgálata során, így hamar felismerik másokban is, és gyakran lehetnek segítségére a korai stádiumokban lévő mágusoknak lelki egyensúlyuk helyreállításában.

## CSEND-TÁBLÁZAT

Paradoxon Pontok	Örület	Letisztultság	Dzsor
1-3	Kisebb hallucinációk	Kisebb rögeszme	Némi vonzódás a halálhoz
4-6	Gyakori képzelgések és hangulatingadozások	Feltűnő viselkedésminták	Sápattság és morbiditás
7-10	Vad hallucinációk és érzékszervi túlterhelés	Teljes megszállottság és statikum	Amorális viselkedés
11+	Belső világ	Tökéletes robot	Antiszociális gyilkos

## MÉGBIRKÓZNI A CSENDDEL

Mivel a Csend mindenféle komisz, elmetorzító hatásokat eredményez, a legtöbb mágus szembeszegül vele és küzd a normalitás legalább részleges megőrzéséért – már ha elég szerencsések ahhoz, hogy felismerjék az állapotukat. Megpróbálhatják megállapítani, hogy a Csend mely elemei valótlanak vagy természetellenesek, és megkísérelhetnek ellenállni nekik, bár nem mindig járnak sikerrel. Ha a mágusod elmerült a Csend valamelyik formájában, elkölthetsz egy Akaraterő pontot és dobhatsz a mágusod Észlelés + Tudatosság értékére a megfelelő Rezonancia Jellemzője ellen (mindkét dobás célszáma 7). Így tehát, ha mágusod Letisztultságban szenved, a statikus, Őrület esetén a dinamikus, Dzsornál pedig az entropikus Rezonanciája ellen dobsz. Mivel ezek a Jellemzők általában nem túl magasak, így az ilyen dobásokon legtöbbször sikerrel jársz, de nem mindig...

Ha sikerül kétségbevonni képzeléseit, a mágusod akaraterője megfeszítésével felülkerekedik a Csend hullámain; a jelenet hátralevő részére félresöpri a hallucinációkat, legyőzi döntésképtelenségét vagy a halál iránti vonzódását. Eközben sikerrel eléget egy pontnyi Paradoxont is, ami csökkenti a Csend epizód súlyosságát. Végül akár teljesen megszabadulhat a Csendtől, de ki is futhat a spirituális állóképességéből, és ekkor kénytelen kivárni a végét.

Ha elhibázod a próbát, a mágus ugyan belead mindent, de nem képes felülkerekedni a Csenden. Szeneddj!

Ha *balsiker* az eredmény, hobgoblinok szabadulnak rád.

## HOBGOBLINOK

Ha a mágus különösen mély Csendbe merül, a képzelései alakot ölthetnek a körülötte lévő világban is. Az ilyen manifesztációkat – legyenek bár lények vagy tárgyak – nevezzük

hobgoblinoknak, avagy vészmanóknak. Ezek hajlamosak követni a mágust, bárhova is megy, és mindenféle Csend-sújtotta zűröket kelteni, amíg a téboly el nem múlik.

A hobgoblinok számtalan formában jelentkezhetnek – feltűnhetnek parányi lényekként, konkrét tárgyakként, valamiféle érzékelt jelenségként stb. Azonban a vészmanó tökéletesen valódinak tűnik, és nem csak a mágus, hanem mindenki más számára is – és hatással lehetnek bárkire! Az ilyen agyszülemények kiváló bajkeverők, főleg, ha alkalmuk adódik a mágus barátait zargatni, vagy akár csak arra, hogy felgyűjtás a környéket. És ami még rosszabb, a varázsló akár tisztában is lehet azzal, hogy a Csend hozta létre őket, de nem mindig képes különbséget tenni a valóság normális részei és hobgoblinok között.

Ezek a lények általában egy napig maradnak meg a mágus Aretéjének minden szintje után, bár különösen mély Csendek esetében akár tovább is. Elpusztíthatóak és „megölhetőek” ugyan, de (finoman szólva) nagy bajokat eredményezhet az, ha a mágus összetéveszti a valóságot a hallucinációival, és vadul rátámad valami valódira, ami netán épp valaki másnak a tulajdona – vagy épp háziállata. Létük során a hobgoblinok hajlamosak feltárni a mágus sötét titkait és vágyait, bajt kevernek és kényelmetlen kérdéseket hoznak fel a mágus tudatában dülő konfliktusok témakörében.

Hobgoblinok leginkább az Őrület során jelennek meg, de például Letisztultság esetén is feltűnhetnek testetlen hangok, vagy virtuális ikonok – mint ahogyan gonosz démoni lények is alakot ölthetnek a Dzsor ideje alatt.

## BELSŐ VILÁGOK

Igazán komoly Csend epizódok esetében a mágus teljesen csapdába eshet egy olyan súlyosan eltorzult valóságban, hogy azt már képtelen különválasztani a tényleges valóságtól. Ahogy lényének ősi része elszántan küzd, hogy fogást találjon a





valóságban, a mágus egy olyan világba kerül, ami teljes egészében a saját tudatának terméke – és amivel meg kell birkóznia, hogy kiutat találjon a Csendsből. Szimbólumok, lélektani konfliktusok és mágikus bölceletek fonódnak össze egyetlen hatalmas szürreális világgá, ami csak a mágus számára létezik. Ezen konfliktusok feloldásával a mágus igyekszik túljutni belső nehézségein, hogy kialakíthasson valamiféle egyensúlyt.

A belső világban járó mágus gyakorlatilag katatón állapotban van. Saját tudatának rabjaként csak hatalmas erőfeszítések árán képes a valós világgal érintkezni. Ehelyett szimbolikus világát járja, és az álmvilág szabályaival viaskodik, miközben a teste kómaközeli állapotban reked. Az ilyen utazások időtartama a mágus számára éppúgy tűnhet csupán néhány percnak, mint ahogy akár éveknak is. A fizikális világban általában egy napig marad szendergésben minden Paradoxon pontja után. Egy Felfogás + Rejtélyek (4-es célszám) dobással felgyorsítható a mágus küzdelme, de általában jobb az, ha ténylegesen eljártsszák a mágus vajúdását egy olyan krónika keretében, ahol saját démonainak kell felülkerekednie. Mentális bolyongásai során a mágus hagyományos eszközök által megpróbálhat kapcsolatba lépni a valós világgal, de ehhez legalább három sikert kell elérnie egy Akaraterő dobáson (célszám: 8), máskülönben csak motyogni vagy nyöszörögni lesz képes álmában – és természetesen ezzel is csak akkor próbálkozhat meg, ha

egyáltalán gyanítja, hogy belső világba került. Egy szürreális környezetbe vetett mágus talán fel sem ismeri, hogy saját tudatának foglya.

Egy kívülálló mágus megfelelő, 3-as Tudat-varázslattal beléphet a belső világba; ezt általában transszal, pszionikus kapcsolaton keresztül, különleges asztrálatuzással, vagy valami hasonló hatással oldják meg. A belső világban a látogató megtapasztalja mindazt, amit a szenvedő mágus is, és maga is sebezhetővé válik (mentálisan) a képzelgésekkel szemben. Mágusok egy egész köre kerekedhet fel, hogy kimenekítsen egy barátot a belső világából – bár az ilyesmi meglehetősen kockázatos.

Akit egy belső világban megölnek vagy magatehetetlenné tesznek, az hónapokra vagy évekre is kómában maradhat. A belső világok lelki zavarokat vagy traumákat is kiválhatnak a mágusokban – elvégre teljesen valóságosnak tűnnek. Előfordul, hogy pszichoszomatikus sérülésekkel, vagy új elmezavarokkal térnek vissza a mágusok a Csendsből. Ugyanakkor belső konfliktusaik és problémáik egy része is felszínre kerülhet, és ily módon leküzdhetik azokat. Ebből a szempontból egy belső világ megjárása hasonlít a Keresés folyamatához.

Szerencsére a belső világán sikeresen felülemelkedő mágus ki is égeti Paradoxon pontjait a folyamat során.

## MÁGIASTÍLUSOK



A paradigmák, a gyakorlat, a történelem, a Rezonancia és a világi tapasztalatok mind kihatnak a mágusok varázslási stílusára, alakítják, formálják azt. Semmi sem intézhető el csupán annyival, hogy „Létrehozok egy hatást a Szféráimmal”. A varázslás egy gondos és kifinomult folyamat, amellyel a mágus megerősíti saját hitvilága alapjait. Ez a meggyőződés – nem feltétlenül magába a mágiába, hanem a *varázslás egy konkrét módjába* vetett hit – a forrása annak az erőnek, ami lehetővé teszi a mágus számára a világ megváltoztatását, de csak *azon a bizonyos módon*. A

játékszabályok csak szemléltetik azt, ahogyan a mágus átalakítja a Szöttest – és nem meghatározzák azt, milyen legyen a mágus kapcsolata a kozmosszal.

Mivel a mágusod sok mindenre képes azon technikák és tárgyak felhasználásával, amelyeknek az erejében hisz, nagy gondnal és odafigyeléssel kell megválasztanod és meghatároznod karaktered fókuszait és paradigmáit, mivel. A legtöbb mágus vagy a mentorának nézeteit veszi át, vagy felfedezi a saját stílusát, hogy aztán élete végéig megmaradjon ezen doktrínáknál. Csak kevés mágus képes a társai vagy az ellenfelei által alkalmazott metódusok elsajátítására, és még kevesebben válnak elég erőssé ahhoz, hogy pusztán az akaratuk erejével varázsoljanak. Így tehát rajtad áll, hogy meghatározd, hogyan látja a világot a mágusod, és miként formálja azt a maga egyéni stílusában.

A fókuszok és a stílusok koncepciója elsősorban talán púp a háton, de a mágusoknak szükségük van rájuk. Te képes lennél elkészíteni egy mélyhűtött ételt mikrohullámú sütő, gáztűzhely, vagy nyílt láng nélkül? Valószínűleg nem. Képes lennél egy nap alatt ötszáz mérföldet megtenni gyalog? Szinte biztos, hogy erre sem. A megfelelő eszközökkel azonban igen. Hasonlóképpen, a mágusod sem feltétlenül képes összehozni akármilyen nagyívű varázslatot a megfelelő eszközök használata nélkül. Az, hogy a

szabályok módját adnak arra, hogy a karaktered fókuszok nélkül is varázsolhasson, még nem jelenti azt, hogy ő maga is tudatában van ennek a lehetőségnek!

A mágus stílusa határozza meg mágiája korlátait, azt, hogy hogyan éri el vele a hatásokat, és hogy lehetnek-e egybeesőek az eredményei. Ha egy verbéna meglengeti a kezét, és ezzel begyógyít egy sérülést, az ugyan vulgáris hatás, de talán ő nem ismer erre más módszert. Egy éterita valószínűleg egy bizarr gyógymasinát használna, ami viszont egybeesőnek tűnik. Ugyanaz a hatás, de eltérő stílus; ugyanaz az eredmény, de más a fókusz és az elv.

## A STÍLUS HATÁSAI

Az emberek ragaszkodnak az életük során kialakult egyéni meggyőződéseikhez – ezek pedig olyan központi részét alkotják lényüknek, hogy alapelvekként élik meg őket, és magukkal viszik őket a sírba. Ezek a nézetek túllésűnk módjainból fakadnak: azon dolgokból, amik menedéket nyújtanak nekünk, jobbá teszik az életünket, és elviselhetőbbé vagy ragyogóbbá teszik a világot. Egyesek számára ezek a központi eszmék olyan erősek, hogy már a spiritualitás, a megváltozott tudatállapot, vagy a tiszta, hamisítatlan inspiráció határát súrolják. Ezek az elhivatottságot tükröző, erős szenvedélyek (a rituálék, az érzelmek és a hit) képezik a mágiastílusok alapját. Az ezekben a felszentelt formulákba vetett hit ad erőt nekik, és teszi őket varázslatosá.

A mágia az egyetemes lényeggel kapcsolatot teremtő világi elemekből fakad. Ha az istenek egyszerűen csak ismerős alakokként megszemélyesített kozmikus erők, akkor a fókuszok és a paradigmák csupán véges kulcsmotívumoknak tulajdonított felfoghatatlan erők. Az ilyen tárgyak és rituálék saját erővel bírhatnak, ám a mágusok túllépnek a belső tulajdonságokon; a mágia sajátos, egyéni formáit alakítják ki, és személyes felfogásuk által új hatalommal ruházzák fel a régi formákat. A tudománynak és a babonának is megvan a maga hatalma, de a mágusok képesek *megteremtteni* mindezt a semmiből.

A mágusok eleinte saját kultúrkörükből merítenek ihletést. Azok a szokások és hagyományok, amelyek közt felnevelkedett, meghatározzák, miként látja a mágikus világot, minek a hatalmában hisz, és hogyan hozza létre a hatásait. Idővel és kitartással felülemelkedhet ezeken a szemellenzökön, és ráébredhet, hogy nem létezik semmiféle nagybetűs Igazság, hanem mindenkinek megvan a saját igazsága. Innentől már akár el is hagyhatja öröksége és fókuszai béklyóit... vagy nem. A büszkeség és a saját út kizárólagos helyességébe vetett hit hatalmas láncok lehetnek.

Miközben megalkotod a mágusod hátterét, érdemes egyben meghatároznod az egyéni stílusát is. Attól függően, hogy a karakter hol és milyen körülmények között nőtt fel, különböző mágikus ihletésekre bukkanhatsz. Még az ugyanazon Tradícióhoz tartozó, ugyanazon mentornál tanult mágusoknak is teljességgel egyedi a stílusuk. Az élet sokkal erősebb kondicionálásra képes, mint bármely, pár kurta hónapig tartó mágikus képzés. Határozd meg a mágusod egyéni igazságát és azt, hogy miért hisz a mágia általa használt formájában!

## FÓKUSZOK

A fókuszok – mondhatni – segítséget nyújtanak az összpontosításban. Olyan tárgyak, rituálék és gyakorlatok, amelyekkel a mágusok felidéznek mágikus hatalmukat. Fókusz lehet egy tökéletesen világi tárgy éppúgy, mint egy különös rituálé, aminek nincs saját hatalma, de mivel a mágus nem csak a fókusz erejében hisz, hanem abban is, hogy azt konkrétan ő maga használja, a fókusz megnyitja számára a mágia kapuit. Egy kezdő mágus is érezheti a mágia hatalmát, még ha nem is képes annak használatára; a stílusa és a fókuszai segítségével pedig fokozatosan megtanulhatja, miként összpontosítsa ezt az erőt. Idővel és gyakorlattal ezek a mágus lényének kiegészítésévé válnak, ahogy egyre jobban átéli és megérti a hatalmukat, oly mértékben, hogy már saját akarata meghosszabbításának tekinti őket. A legvégén azt is felismerheti, hogy a fókuszok voltaképpen csak eszközök voltak annak a mágiának a kifejezésére, ami az ő saját lényéből fakad.

Minden Tradícióban rengeteg különféle, széles körben elterjedt fókusz található. Egy tradíciós mágus ezek bármelyikét használhatja a megfelelő célokra. Az egész csak attól függ, milyen stílus keretein belül egyeztethető össze a mágiával az adott fókusz. Ha egy fókusz nem tűnik megfelelőnek a rituálédhoz, válassz másikat! Némelyik fókusz természetesen rendelkezhet jobb rezonanciával, mint egy másik, egyes mágusok lehetnek jobb bizonyos eszközökkel, mint másokkal, némelyik fókusz pedig lehet akár saját hatalommal bíró *csoda* is. Természetesen az egyediségnek is megvan az előnye. Ha egy fókusz teljesen egyedi, és különleges kapcsolat fűzi a mágushoz, akkor még nagyobb erővel rendelkezik.

## ÁLTALÁNOS, SZEMÉLYES ÉS EGYEDI FÓKUSZOK

Mivel minden mágusnak megvan a maga egyéni stílusa, mindegyikük saját fókusz-készlettel bír. Egyeseknek néhány szükséges eszköz is elég, míg mások személyre szabott, vagy akár különleges készítésű, teljesen rájuk szabott fókuszokra hagyatkoznak. Minél specializáltabb a fókusz, annál nagyobb a hatalma, de annál jobban korlátozza is a mágust.

Az általános fókusz csak egy közönséges tárgy vagy rituálé, amit a mágus használ a varázsláshoz. Ha a mágusod varázskörökkel, gyertyákkal, harcművészetekkel dolgozik, vagy

éppen összpontosítással, szexszel, vagy techno-játékszerekkel éri el a kívánt hatást, akkor bármi ilyesmi megteszi. Csak egy jelképes tárgyra vagy cselekedetre van szüksége, ami fókusként szolgálhat. Ezek általában a Tradíció egészének jelképei (példáért lásd az egyes Tradíciók fókuszait a **Második fejezetben**).

A személyes fókuszok azok a konkrét eszközök, amelyekkel a mágus a Szférái alapjait tanulmányozza. Amikor megalkotod a karakteredet, mindegyik Szférájához válassz egy-egy speciális fókuszt! Ezek lesz azok, amiknek alkalmazásában a mágus különösen járatos. Ha a segítségükkel varázsol, eggyel csökken a célszám, így könnyebbé válik a varázslat létrehozása. A mágusod ettől függetlenül képes lehet másképp is előhívni hatalmát, csak éppen ebben a konkrét formában jobban megy neki. Így tehát minden további nélkül hagyatkozhat az általános, hétköznapi fókuszokra is valamennyi Szférájánál, csak éppen az általa legjobban ismert eszközökben szerzett jártassága külön előnyt biztosít számára.

Az egyedi fókuszok pedig a szó legszorosabb értelmében vett egyedi tárgyak – saját kezűleg készített eszközök, saját találmányok vagy személyre szabott, egyszer használatos rituálék. Az ilyen tárgyak hatalmas erőt biztosítanak a mágusnak, mivel olyan szorosan kötődnek hozzá. Az egyedi fókuszt természetesen az a mágus tudja a legjobban használni, aki készítette, csak ő arathatja le annak gyümölcseit. A személyes fókuszokhoz hasonlóan az egyedi fókuszok is eggyel csökkentik a célszámot, tovább javítva az esélyeket. Ha a mágusod személyes fókusként varázsgyertyákat használ tudatmágiához, és saját kezűleg készít egy gyertyát direkt erre a célra, akkor annak az egy konkrét gyertyának a használatakor megkapja annak mind a személyes, mind pedig az egyedi jellegéből fakadó bónuszokat.

Az egyedi fókuszok azonban pótolhatatlanok. Ha a mágus elveszti valamelyik Szférájához kapcsolódó egyedi fókuszát, vagy az valamiképpen megsérül vagy megsemmisül, annak pótlása komoly gondokat okozhat számára. Ha választottál egy egyedi fókuszt a mágusodnak, és az elveszik, megsemmisül, vagy elhasználódik, akkor a mágus abban a Szférában minden varázslatát úgy kénytelen létrehozni, mintha megpróbálna felülemelkedni egy fókuszon. Elvégre a nagy előnyök arányosan nagy hátrányokkal is járhatnak. Ez a büntetés csak akkor semlegesíthető, ha a mágusodnak sikerül szert tennie egy új fókuszra vagy készítenie egy újat – vagy, ha eléri a megvilágosodásnak azt a szintjét, hogy abban a Szférában már elhagyhassa a fókuszokat.

## FELÜLEMELKEDÉS A FÓKUSZOKON

A mágusok időnként kerülhetnek olyan helyzetbe, ahol nincs rá módjuk vagy idejük, hogy rendesen elvégezzék a rituáléikat valamennyi fókuszukkal. Ha a mágusnak tényleg nagy szüksége van rá, hogy működésbe hozza a varázst, de egyszerűen nincsenek meg hozzá az eszközei, akkor kizárólag a pusztá zsigerekre, eltökéltségre és akaraterőre hagyatkozhat.

A mágusod fókusz hiányában is megpróbálkozhat olyan mágikus hatás előidézésével, amihez rendes körülmények között szüksége lenne segédeszközre; összeszorítja a fogait, az utolsó cseppig összegyűjti minden ismert varázsserejét, és megpróbál működésbe hozni valamit. Mindössze egyetlen Akaraterő pontot kell elköltenie, és megkísérelheti a varázslást!

Természetesen azonban, ha a mágus bevált eszközei nélkül, pusztán zsigerből kívánja előparancsolni a varázst, sokkal nehezebb irányítania az erőt, azaz jóval könnyebben ronthat el valamit. A fókuszokon való felülemelkedés hárommal növeli a varázslatra tett dobás célszámát. Idővel a mágus elérhet a megvilágosodás azon szintjére, ahol végleg elhagyhat minden

fókusz, de addig a saját szükségleteibe vetett hit megnehezíti számára a nélkülük való varázslást.

Ne feledjük azt sem, hogy a technokraták és a technomanták olyannyira függenek a fizikális és az anyagi segédeszközektől, hogy ők egyáltalán nem is képesek ilyesmire! Egy virtuális adeptus, egy éterita vagy egy technokrata mindig kénytelen mesterségének eszközeivel élni, legalábbis addig, amíg kellően felvilágosult nem lesz, hogy teljességgel maga mögött hagyhassa a fókuszok iránti szükségletét.

## A FÓKUSZOK ELHAGYÁSA

Nagyszabású erőfeszítés és megvilágosodás árán a mágusok végül megszabadulhatnak az eszközeik jelentette korlátoktól. Az a mágus, aki eléggé kitágította látókörét ahhoz, hogy megértse a mágia más formáit is, felismeri, hogy mindez saját akaraterejéből és elhivatottságából fakad. Ettől kezdve pedig már képessé válhat rá, hogy félretegye az eszközöket, és *ő maga legyen a mágia*.

Bár képzésük kezdeti szakaszában a mágusoknak szükségük van a fókuszokra, idővel túluthatnak ezen. A játék nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy ha a mágusod Aretéje eléri a hatos értéket, akkor két általa ismert Szférában elhagyhatja őket. E kettő varázslatait már bármiféle fókusz használata nélkül is képes létrehozni. Ezután az Areté minden újabb pontja további két Szféra kapuit nyitja meg a fókusz nélküli varázslás előtt, míg végül tízes Areténél a mágusnak már egyáltalán nem lesz szüksége mankókra. Ha a mágusod több Szférát használ fel egy hatás előidézéséhez, akkor azoknál még szüksége lesz segédeszközökre, amelyekben még nem ért el igazi áttörést, de amelyekben már igen, azoknál már tisztán önmagából hívhatja elő az erőt.

Természetesen azonban az ismerős eszközök használata így is sokat segít. A varázslás célszámát eggyel csökkenti az, ha a karakter akkor is használ egy fókuszt, amikor már anélkül is képes lenne a varázslat létrehozására. Ez a bónusz csak akkor érvényesül, ha megvalósított hatás egy olyan Szférát sem igényel, amelyben a mágusnak még szüksége lenne a fókuszaira, de mégis használja őket. Ha akár csak egy igénybe vett Szféra esetében is szükség van még segédeszközökre, akkor nem kapod meg ezt az előnyt.

Még az *árvák* és az *üresek* is rendelkeznek a maguk fókuszaiival, csak éppen általában sokkal szélesebb palettából válogathatnak, és képesek más stílusokból is tanulni, beillesztve azokat saját világgépükbe. Az *árvák* és az *üresek* így gyakorlatilag bármely Tradíció fókuszait használhatják, amelynek tanulmányozására alkalmuk adódik. Ezért a rugalmasságért azonban azzal fizetnek, hogy lassabban fejlődnek a Szféáikban – ha többféle módszert szeretnél elsajátítani, akkor azokkal többet is kell foglalkoznod.

Egyes történetekben a Mesélőd megengedheti, hogy a tradíciók korábban is elhagyhassák a fókuszait, de dönthet úgy is, hogy egyáltalán nem foglalkozik velük. Játsszatok úgy, ahogy nektek a legjobb – csak éreztétek jól magatokat, és legyen kiegyensúlyozott a játék!

## PÉLDAFÓKUSZOK

Az itt következő lista csupán példákat tartalmaz a lehetséges fókuszokra; ez ne korlátozzon a karakterek által használt eszközökben!

**Csontok:** Állatok, halak, emberek és gyakorlatilag bárminek a csontjai fókuszálhatják a mágus akaratát. Gyakran faragnak belőlük pálcákat, vagy használják fel őket áldozatokhoz.

**Do:** Az akasha testvérek szinte kizárólag ezt a harcművészetet és életstílust alkalmazzák mágiájuk



megvalósításához. Az akarat meditatív fókuszálása ezzel a módszerrel időbe telhet, és kétségkívül felhívja a figyelmet a mágusra.

**Drogok:** A többek közt megváltozott tudatállapotokat is előidéző szerek elködösítik a „megszokott” valóságot, új betekintést engedve az univerzum belső rejtelmeibe. Elsősorban az Eksztázis Kultusza alkalmazza ezeket a szereket, de az Örökítők Konvenciója is számos gyógykészítménnyel rendelkezik, valamint egyes álomszólók, árvák és műhelyek is élnek velük spirituális célból. A drogok rendelkeznek bizonyos természetükből fakadó hátrányokkal, mint például az áruk, az illegalitásuk, a függőség veszélye és a másnaposság.

**Elemek:** Az elemi anyagok – föld, víz, levegő, tűz, füstölők, üveg, fémek, fa, elektromosság, sár, hamu stb. – egyaránt gyakorlati tudományos, szimpatikus és szellemeket segítségül hívó mágiákban a kívánt erők fókuszálásához. Ezeket felajánlásokként lehet oltárra helyezni vagy elégetni, alakítani és formálni, elfogyasztani, megfigyelni vagy más módon felhasználni valamilyen nagyobb hatalom elérése céljából. Sok mágus szerint az ilyen elemek természetükből fakadó saját erővel is rendelkeznek.

**Ének:** A zenéhez hasonlatosan, a meghatározott szólamú ének is segíthet az akarat összpontosításában. A modernebb mágusok rippet, vagy akár heavy metalt is használhatnak fókuszként.

**Éteroptikák:** Az éterita fókusz klasszikus példái (ki más venné fel őket?). Ezek a szemüvegek nehezek és ormótlanak s különös gáz kavarog bennük. Az éteroptika csupán egy az éteriták jellegzetes készülékei közül.

**Fájdalom:** A mágus szörnyű kínokat okozhat magának, hogy ezáltal fókuszálja varázshatalmát. Számos álomszóló alkalmaz fájdalmas önkínzást, hogy megtudhasson valamit a jövőről, vagy

hogyan kapcsolatba lépjen a szellemvilággal. A nefandusok az ilyesféle gyakorlatokat általában másokon hajtják végre.

**Fegyverek:** A személyes hatalom kiterjesztéseiként a legkülönbözőbb féle és fajta eszközök váltak gyakori varázstárgyakká és fókuszokká. Akasha Testvérisége harcművészeti fegyvereket alkalmaz – például katanát vagy surikent. Az euthanatosok a késeket és a korbácsokat kedvelik, míg a verbénák és a nefandusok athamét vagy hasonló rituális töröket vetnek be. A Technokrácia megállás nélkül alkalmaz mindenféle harcászati eszközt; egyes iterátorok beépített fegyverekkel is rendelkeznek. Ezek a fókuszok az őket használó mágustól függetlenül lehetnek akár egyediek is.

**Formulák:** Egyetlen magára valamit is adó technomanta sem nélkülözheti az elméleteit alátámasztó, és az új meghatározások megalkotására alkalmas matematikai egyenleteket vagy fizikális modelleket. Egyes mágusok holt nyelveken megfogalmazott rituális formulákat alkalmaznak.

**Füstölő:** Az égő füstölő illata segítségével lehet a mágusban, hogy figyelmen kívül hagyja a valóság jelenlegi szerkezetét, és arra koncentráljon, amilyenné tenni akarja.

**Hálózat:** Az internetes kommunikáció a virtuális adeptusok és a technokraták számos mágikus alkalmazásához szükséges. A hálózaton keresztül a mágus távolról is előidézhet különféle hatásokat, ami így gyakorta szolgál térmágikus fókuszként.

**Játékok:** Azok a mágusok, akik sosem nőnek fel (vagy akik egyszerűen csak szeretik a kedves műanyag apróságokat), játékokat is használhatnak fókuszuként. Legalább egy martalócról ismeretes, hogy a zabpelyhes dobozokhoz ajándékként járó műanyag nagyítólelencsét használ egy széles szögű lézer fókuszálására.





**Járművek:** A Technokrácia gyakori fókuszai közé tartoznak a különleges repülőgépek, vonatok és autók. Az ilyen járművek erőteljes fegyverekként is szolgálhatnak.

**Kezelések:** Bár a Technokrácia gyakorta alkalmaz különféle kezeléseket (implantátumokat, vegyi fürdőket, injekciókat és hasonlót), más stílusoknál ugyanezt a szerepkört töltik be a tetoválások és testékszerek, a rituális fürdők és más előkészületek.

**Készülékek:** A tradíciós technomanták elterjedt fókuszai vagy a technokraták tudományos eszközei. Az éteriták saját tervezésű eszközeit önmagukon kívül ritkán tudja bárki más is működtetni („Te egyszerűen képtelen vagy felfogni az elméletét!”).

**Könyvek:** A könyvek a legváltozatosabb nézeteket adhatják át az új nemzedékeknek. Hermész Rendje varázslatok széles skáláját felvonultató könyvtárral rendelkezik, az Iteráció tagjai számtalan technikai kézikönyvet forgatnak, Akasha Testvérisége pedig tekercserekre jegyzett történelmi feljegyzéseket tart.

**Körök:** A padlóra, falra vagy asztalra krétával, hamuval vagy vérrel rajzolt varázskörök védelmet nyújthatnak, vagy idéző körökként szolgálhatnak a mágusok számára. A különféle Művészetek és stílusok más-más köröket alkalmaznak. Bonyolultságától függően egy kör megalkotása órákba vagy akár napokba is telhet.

**Kristályok:** Az utóbbi évtizedben a kristályok nagy népszerűsége tettek szert az alvók körében, ami nagyrészt az összpontosítás elősegítésében tanúsított hatékonyságuknak köszönhető. A kristályoknak ezen felül rezonáns tulajdonságai is vannak, amelyek típusonként, színenként és csiszolásonként változnak. A kristály típusa általában meghatározza azt is, melyik Művészethez használható fel, de ezt a játékos választhatja meg.

**Megtisztulás:** A Tradíciók számos mágusa tartja szükségesnek a teljes testi megtisztulást bizonyos Szférákhoz – általában az Élethez vagy a Szellemhez.

**Művészet:** A mágus létrehoz egy műalkotást (kréta- vagy ceruzarajz, szobor, számítógépes grafika stb.), ami fókuszálja az akaratát és szándékát. Ilyenkor általában az előidézendő hatás képét alkotja meg a mágus.

**Növények:** Számos mágus használja fel a növények természetes tulajdonságait a mágiája felidézéséhez. Ezeket aztán lehet porrá őrölni és az alanyra szórni, elfogyasztani, vagy varázssitalt főzni belőlük. Az örökítőik gyakran alkalmaznak ritka növényekből kivont vegyi anyagokat, míg a verbénák gyógyfüvek igen széles palettájának ismerik a legkülönbözőbb kémiai és spirituális előnyét.

**Nyelvek:** A szavaknak erejük van; már önmagukban is valódi mágikus erővel bírhatnak. A Tudat mágusai pedig majdnem teljesen biztosak benne, hogy bírnak is. Majdnem minden kultúrának megvan a maga szent nyelve, amit hitéleti

alkalmakkor és misztikus célok elérésére használják. A Mennyei Kórus tagjai imával erősítik meg akaratukat, míg az álomszólók és a nefandusok holt nyelveken beszélnek hasonló célból.

Az énöki egy különleges mágikus nyelv, közvetlenül az elemekkel és szellemekkel kommunikál. Hermész Rendjén kívül alig néhányan ismerik ezt a nyelvet, de akik használják, azok hatalmas hatásokat képesek előidézni általa. A különböző hangsúlyozással különféle eredményeket lehet elérni – a hibás kiejtés pedig végzetes lehet! Kommunikációs célokra ez a nyelv csak meglehetősen korlátozott mértékben alkalmas.

**Pálcák:** A pálcá, egy letűnt kor szabványa, készülhet fából vagy fémből is. Egyes pálcák lehetnek egyedi tárgyak is, amik a sötét középkor óta, vagy még korábbi időktől kezdve szállnak örökösről örökösré...

**Rituális áldozat:** A nefandusok mindenki másnál gyakrabban hajtják végre ezt a gyakorlatot. Általában hosszú ceremóniával jár együtt, aminek a végén feláldoznak egy állatot vagy egy embert. Hermész Rendjének, a Verbénáknak, a keresztény misztikusoknak és az Álomszólóknak is régi hagyományai vannak az áldozatok terén. Még maga a mágus is lehet az áldozat. Élő áldozatok esetében természetesen fennáll a veszély, hogy az egész hatást megfertőzi a fájdalom és a halál szörnyű Rezonanciája.

Ennél kevésbé vészes az értékes tárgyak feláldozása – értékes ékszerek, megbecsült tulajdon vagy a legválogatottabb finomságok elégetése, elásása vagy megsemmisítése –, amelyekkel ugyancsak segítségül hívhatjuk a magasabb hatalmakat.

**Rúnák:** A célpontra, vagy annak közelébe vésett mágikus írás is segíthet egy hatás előidézésében. Ezek a szimbólumok felvethetők ajtókra, utakra, személyekre (aú!), de gyakorlatilag bármi másra is. A vésés saját kezűleg végzendő, és bonyolultságától függően éppúgy tarthat másodpercekig mint percekig.

**Számítógépek:** Legyen bár szó fejlett, hordozható laptopról vagy hibás huzalozású öreg IBM-ről, az egyszerűbb hatások akár másodpercek alatt is beprogramozhatóak – bár a jelentősebbek percekbe vagy órákba is telhetnek.

**Szent szimbólum:** A hit egy nagyon fontos erő. Az a mágus, aki egy felsőbb lényben hisz, annak valamilyen szimbóluma által fókuszálhatja a hitét. Az ilyen tárgyak általában egyedi fókuszoknak számítanak.

**Szex:** A szexuális rítusok, vagy akár csak maga az aktus is emelkedett vagy megváltozott tudatállapotba hozhatja az embert, ha jól csinálják. A szex erőteljes eszköz a kötésekhöz, személyes érintkezésekhez, a férfi és a női archetípusok kifejezéséhez, a teremtéshez és az élethez. A nefandusok visszatartó módon olykor a fókusz sötét oldalát használják fel.

**Tarot kártyák és Quija-táblák:** Az *alvók* az ezekhez hasonló eszközöket szórakoztató játékszereknek tartják, semmi többnek. A mágusok azonban felismerték, hogy ez a tévképzet kiválóan alkalmassá teszi őket a feltűnésmentes fókusz szerepkörére.

**Tánc:** A tánc fajtája teljes mértékben a karaktertől függ. A táncok általában egy-két perc alatt befejezhetőek, és egy vagy két Képesség dobást igényelhetnek.

**Tiszta víz:** Számos mágus alkalmazza fókuszként a tiszta víz ivását, az abban való fürdést vagy annak valahova való permetezését.

**Toll:** Hasonlóan a csontokhoz és a vérhez, egy madár vagy mitikus bestia tolla annak az állatnak az életerejét hordozza magában, és hasznos lehet különféle hatások

előidézésében. A repülés és a szellemek jelképeként gyakorta alkalmazzák a szellemmágia fókuszaként.

**Tudományos mérőeszközök és szondák:** Ezek a kézben tartható eszközök a környezetük energiaszintjét mérik – gyakorlatilag bármelyik Szféra energiája szóba jöhet.

**Tűz:** Egyes mágusoknak szükségük lehet a varázsláshoz egy kis lángra vagy egy lángoló épületre. A tűz alapvető erőnek számít mind a pusztítás, mind a megújulás terén.

**Üstök/Kelyhek:** A hagyományos üst nagy, fekete és gyakorlatilag mozdíthatatlan. Sok verbéna használ üstöket a legkülönbözőbb keverékek kifőzéséhez. Ennek kissé modernebb változata az, amikor az éteriták új fémötvözeteket vagy vegyi elegyeket kevernek ki. Kupák, edények és kelyhek gyakran tartalmaznak értékes folyadékokat, vagy szolgálnak egy közösség összekovácsolásának pecsétjeként.

**Vér:** Az életesszenciát hordozó nedv nagy erővel bír. Gyakran használják az Élet vagy az Eredet varázslatainak felidézésénél, bár a lehetőségei a legkevésbé sem korlátozódnak csupán ezekre. Az élőholtak – vámpírok – vére még nagyobb hatalommal bír, mivel a varázslatosan elrabolt élet szikráját hordozza magában, viszont éppen emiatt átkozott a Rezonanciája is.

**Zene:** Hogy a mágusnak hallgatnia kell-e egy bizonyos számot, vagy magának kell-e előadnia, azt a játékos dönti el. A zene különféle eszközökkel való reprodukálása – DVD, CD, kazetta, hanglemez – is elfogadható. Ha a mágusnak magának kell megszólaltatnia a zenét, lehet szó konkrét énekről, egy bizonyos gitárszólamról, de akár egy misztikus dallamról is. Akárhogy is, az akaratmesternek rendelkeznie kell a szükséges hangszerrrel vagy lejátszó eszközzel, különben a fókusz nem ér semmit.

## PÉLDÁK REZONANCIÁKRA

Gyakorlatilag bármilyen leíró jelzőt alkalmazhatsz a karaktered Rezonancia Jellemzőit illetően, amelyek egy bizonyos jellegzetességet írnak körül. Ne korlátozd magad csak az itt felsoroltakra – alkossd meg a sajátjaidat! A dinamikus tulajdonságok az elevenséget, a változást, új ötleteket és tetteket jeleznek. Próbálkozz olyasmikkel, mint például *gyors, villódzó, egyéni, kreatív, pörgő, forgó, féktelen, tomboló, figyelemfelkeltő, felszabadító vagy szokatlan!* Az entropikus Rezonancia alatt pusztulást, halált, elbomlást, megújulást és ősi energiát értünk. Használj olyasmiket, mint például *kavargó, forrongó, pusztító, megrontó, fonyasztó, megsemmisítő, kaotikus, szövevényes, ősi, vagy tomboló!*

A statikus Rezonancia határozott definíciókhoz és szerkezetekhez kötődik. Ide olyanok lehetnek jók, mint például *őszinte, fókuszált, intenzív, mintaszerű, lépcsőzetes, beborító, átfogó, meghatározott, programozott, vagy fényességes.*

## KRITIKUS SEBZÉSEK

- Vulgáris Élet alapú támadások (**Az embertest szétszaggatása**), amik a lény mintázatát bontják meg; nem egybeesőek, amik a mintázaton belül hatnak.
- Vulgáris Eredet alapú támadások (**Tisztítóútz**) vagy ősenergiával átjárt csapások; nem tartoznak ide azok a hatások, amiket pusztán létrehoztak az ősenergiából (**Hatalmasabb erők irányítása**).
- Az élő testet célzó közvetlen (vulgáris) entropikus támadások (**Vénség átka**).
- Olyan szellemmágiák, amelyek az élőlények ellen idéznek túlvilági lényeket.
- A természetfölötti lények (vérfarkasok, vámpírok stb.) karmai, fogai, tuskái stb.

Minden egyéb esetben a szokványos rendszer szerint járj el, hacsak a célpont nem reagál érzékenyebben az adott támadásokra (pl. a vérfarkasok az ezüstre, a vámpírok a tűzre stb.) vagy ha a Mesélő különösen veszélyesnek nem ítéli a károkat (mérgezés, sugárzás stb.).

## MIÁGIKUS HATÁSOK ELŐIDÉZÉSE

### MIT ÉS MIKÉNT?

- Milyen hatást akarsz előidézni, és milyen eszközökkel?
- A saját paradigmáján belül mit tesz a karaktered?
- Milyen formában jelenik meg a hatás?
- Meddig tart?

### MÉG TUDOD CSINÁLNI?

- Kellő tudással rendelkezik a mágusod a szükséges Szférákban?
- Ehhez kell-e esetleg valamilyen világi Képesség?
- Megengedi a mágusod paradigmája a hatást a kívánt formában?

### SIKERREL JÁRTÁL?

- Dobj a karaktered Aretéjére a megfelelő célszám ellenében:  
**Egybeeső:** A legmagasabb Szféra-szint + 3  
**Tanúk nélküli vulgáris:** A legmagasabb Szféra-szint + 4  
**Tanúk jelenlétében végrehajtott vulgáris:** A legmagasabb Szféra-szint + 5
- Add hozzá vagy vond ki belőle az esetleges módosítókat +/-3-ig!
- Ha gondoldod, használj fel Kvintesszencia- és/vagy Akaraterő-ponto(ka)t!
- Ellenőrizd a sikereid számát!
- Ellenőrizd a küszöbértékeket és számolj el a sikerekkel!
- Dobássorozatként végrehajtott hatások esetében ismételd meg a folyamatot, ahányszor szükséges!

### MI TÖRTÉNT?

- Mennyire volt hatásos a mágiád?
- A célpont ellenállt neki? Vond le az ő sikereit, és ellenőrizd a nálad megmaradtakat!
- Sikerrel jártál? Jelöld ki a hatást, és szenvedd el az esetleges Paradoxont (vulgáris hatások esetében egy pontnyit a felhasznált legmagasabb értékű Szféra minden szintje után, valamint még egy ráadást, ha tanúk is vannak)!
- Nem sikerült? Ha nem, de azért balsiker sem lett, szenvedd el az esetleges Paradoxont, és figyelj, amint a hatás besül!
- Balsikerrel jártál? Ha igen, a szokásos helyett a balsikerért járó Paradoxon-mennyiséget szenveded el.  
**Balsiker egybeeső hatásnál:** Egy pontnyi Paradoxon a legmagasabb értékű Szféra minden szintje után.  
**Balsiker tanúk nélküli vulgáris hatásnál:** a felhasznált legmagasabb Szféra-szintnek megfelelő Paradoxon pont + egy a balsiker miatt.  
**Balsiker tanúk jelenlétében előidézett vulgáris hatásnál:** a felhasznált legmagasabb Szféra-szint kétszeresének megfelelő Paradoxon pont + kettő a balsiker miatt.
- Elszenvedtél összesen ötnél több pontnyi Paradoxont? Ha igen, a Mesélő dobhat Visszacsapásra.

# VARÁZSLÁSI ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATOK

• A *Varázslási célszámtáblázat* ismerteti néhány lehetséges varázslási körülmény pozitív és negatív célszám módosítóit, de ezekkel még nem fed le minden lehetőséget. A további módosítók megítéléséhez használjátok ezt a táblázatot kiindulópontnak, de tartsátok szem előtt, hogy nem érvényesülhet +/-3-nál több pontnyi módosító egyetlen hatás dobására!

• A legtöbb mágikus hatás felidézéséhez szükséges sikerek számát hozzávetőlegesen megállapíthatjátok a *Varázslatok létrehozása* táblázat alapján. A *siker mértéke* annak megállapításához nyújt segítséget, hogy mennyire jól végzi el a célját a varázslat. Nagyobb hatások esetében az a legjobb, ha dobáSOROZATOT alkalmaztok a kellő számú siker összegyűjtéséhez.

• A *Sebzés és időtartam* összefoglalója nevéhez méltóan azt mutatja, hogy az adott hatás mekkora sérülést okozott, vagy hogy meddig is fog tartani. A *Kritikus sebzések* listája (lásd az előző oldalon) azt mutatja meg, hogy milyen típusú támadások okoznak automatikusan kritikus sérülést; a többi halálos vagy zúzódásos sebzésű, hacsak a Mesélő úgy nem dönt, hogy a csapás annál komolyabbra sikerült.

• Ne feledd, hogy ezek a táblázatok csak útmutatásként szolgálnak! A mágia szellemét tartsd szem előtt, ne a szabályokat! A varázslás nehéz művészet, de rendkívül gyümölcsöző is. Légy igazságos és lendítsd fel a történetet!

## VARÁZSLÁSI CÉLSZÁMTÁBLÁZAT

(Maximális módosítók: -1-től -3-ig. Minimális célszám: 3, maximális: 9. További módosítók esetén a küszöbérték érvényesül, ami további sikereket igényel.)

Körülmény	Célszám módosító
A mágus varázslás előtt kutatásokat végez a témában	-1-től -3-ig
Célpont esszenciájával rezonáló tárgy rendelkezésre áll (szimpatikus mágia)	-1-től -3-ig
Góc közelében	-1
Szféra-specifikus fókusz használata	-1
Egyedi fókusz használata	-1
Már szükségtelenné vált fókusz további használata	-1
Óvatosság és körültekintés (egy helyett több kör rááldozása egyetlen dobásra)	-1
Kvintesszencia felhasználása	-1/pont, maximum -3-ig
Megfelelő Rezonancia (személyes vagy Tassból származó)	-1
Ellentétes Rezonancia (személyes vagy Tassból származó)	+1
Távoli vagy rejtett célpont	+1
Gyorsvarázslás	+1
Valami elvonja a mágus figyelmét	+1-től +3-ig
A mágus konfliktusban áll az avatárjával	+1-től +3-ig
Domínó-effektus (minden második egybeeső hatás után)	+1-től +3-ig
Rendkívüli vagy hatalmasabb varázslat	+1-től +3-ig
Szükséges fókusz nélküli varázslás (egy Akaraterő pontot is el kell költenie!)	+3

## VARÁZSLATOK LÉTREHŐZÉSA

(Közvetlen sebzést okozó varázslatokhoz ne ezt a táblázatot használd, hanem a következőt!)

Varázslat mértéke	Szükséges sikerek
• Egyszerű (érintéssel meggyújtani egy gyertyát, kiélesíteni az érzékeidet, Tudat Szférával védekezni mentális támadásokkal szemben)	1
• Szokványos (távrolról teremteni egy kis tüzet, valaki mást érzékelti tudat- vagy életmágiával, magadat gyógyítani)	2
• Nehéz (távrolról felgyújtani egy éghető tárgyat, Tudat Szférával érzékelti vagy befolyásolni mások érzéseit, alakváltás)	3
• Lenyűgöző (tűzbe borítani valakit, rákényszeríteni valakit valamire, mások alakját kis mértékben módosítani)	4
• Hatalmas (egy fal ledöntése, valaki más pszichéjének megváltoztatása, egy mitikus lény megidézése)	5-10
• Rendkívüli (egy autó szétrobbantása, egy kisebb tömeg irányítása, egy hatalmas szellem megkötése)	10-20
• Isteni (egy épület felrobbantása, egy egész város elaltatása, saját mintázatod maradandó megváltoztatása)	20-tól az egekig

Tartsd szem előtt, hogy a hatóidő és -terület általában független a hatáshoz szükséges sikerektől! Bizonyos esetekben a *Sebzés és időtartam* lista is segíthet a hatás kiterjedésének megállapításában.



## SEBZÉS ÉS IDŐTARTAI

**Sebzés:** Egy sérülés okozására felhasznált siker legfeljebb kétszintnyi sebzést eredményezhet. Tudatmágikus támadások esetében ez zúzódásos sérüléssel jár, a többi Szféránál halálossal. Ha a varázslat ráadásul Kvintesszenciával is töltött, akkor kritikussal. Az Erőkön alapuló támadások automatikusan további egy Egészség-szintnyi sérülést okoznak.

**Időtartam:** Minden e célra felhasznált siker egy körrel meghosszabbítja az időtartamot az automatikusan járó fordulón túl. Egy újabb siker egy jelenet erejéig terjeszti ki a hatást; két további már egy napra, három egy egész történetre, négy egészen fél évre, öt siker esetén pedig már a Mesélő határozza meg a pontos időtartamot. Ha a szükséges sikerek kétszerese is összegyűlik, és a Mesélőnek sincs ellenvetése, akkor a hatás véglegessé tehető.

**Terület:** Egy siker szükséges egy, a varázslón kívül álló mintázat befolyásolásához. Minden további megcélzott mintázat egy újabb sikert igényel. Egy nagyobb területre ható varázslathoz – a Mesélő belátása szerint – további sikerek lehetnek szükségesek. Egy hatalmas tűzlabda létrehozása sokkal nehezebb, mint egy egyszerű tűznyílé.

**Példa teljes összegzésre:** A mágus négy sikert ér el egy vulgáris tűzrobbantásra tett dobás során. Két sikert használ fel a sebzéshez, így az öt szintnyi kritikus sebzést okoz (négy szint a sikerekből, egy az Erők Szféráján alapuló hatás miatt, a tűz pedig kritikusan sebez). Egy siker a varázslón kívüli célpont elérésére használódik el, az utolsó pedig egy újabb célpont beiktatására. A mágus így két célpontot talált el, akik mindketten öt szintnyi kritikus tűzsebzést szenvednek el.

## A SIKER ÉRTÉKE

**Balsiker:** A mágus igencsak összekuszálja a Szóttest, és az egész hatás összeomlik; semmi nem jön létre, a mágus pedig Paradoxon pontokat kap.

**Teljes sikertelenség:** Se siker, se balsiker. Ide értendőek az egyesek vagy a küszöbértékek által kiütött sikerek is. A varázslat még nem jön létre. A mágus folytathatja a varázslást, de a célszám eggyel magasabb lesz. Dönthet viszont úgy is, hogy abbahagyja, és előlről kezdi az egészet. Vulgáris hatás esetén annyi Paradoxon keletkezik, mintha a varázslat sikeresen jött volna létre.

**Kezdeti sikerek:** Néhány siker, de kevesebb, mint a szükséges mennyiség fele. A varázslat nem jött még létre teljesen, de be lehet fejezni; csupán eggyel magasabb célszámra kell dobni. Ha a mágus itt abbahagyja, akkor csak egy kisebb, gyenge varázslat jön létre, a Paradoxon azonban a szokásos mennyiségben sújt le a mágusra.

**Részleges siker:** A szükséges sikerek fele. Létrejön a kívánt varázslat, csak nem lesz egészen tökéletes. A hatás csak részleges, hiányzik pár alkotóeleme, vagy valami módon hibás. A mágus folytathatja tovább a varázslást, és próbálhat újabb sikereket gyűjteni, ha úgy látja jónak (magasabb célszám mellett).

**Siker:** Megvan a kellő mennyiségű siker, és a mágus pontosan azt idézte elő, amit kívánt.

**Rendkívüli siker:** 150%-os vagy jobb eredmény. A mágus nemcsak sikerrel jár, hanem egyenesen brillírozik. A hatás jóval nagyobbra és erősebbre sikerül, mint remélte – de annyira azért nem, hogy túllőjön vele a célján. „Mindent vagy semmit” jellegű hatásoknál a Mesélő kizárhatja ezt a kategóriát, ha úgy látja jónak (vagy összejött a dolog, vagy nem).

## TÉRTÁVOK

Sikerek száma	Hatótáv	Kapcsolat
Egy	Látótér	Test egy darabja
Kettő	Jól ismert hely	Fontos tárgy vagy barát
Három	Ismerős hely	Birtokolt tárgy vagy futó ismerős
Négy	Egyszer látott hely	Ismeretség vagy egyszeri használat
Öt	Elmondás alapján meghatározott	Egyszeri érintés vagy megpillantás
Hat vagy több	A Föld bármely pontja	Nincs kapcsolat

## MEZSGYE

Terület	Célszám	Szükséges sikerek
Góc	3	Egy
Vadon mélye	5	Kettő
Vidék	6	Három
Városi térségek	7	Négy
Belváros	8	Öt
Technokrata labor*	9	Hat vagy több

\* Ne feledd, hogy a technokrata Dimenziótudomány számára ez a terület *góc*nak számít!

A Mezsgye erőssége egy-két pontnyit változhat a helyi viszonyok szerint. Még ha a város közepén is van, egy elhagyott, kísértetjárta épületben, éjjel jóval keskenyebb a Mezsgye, mint a város többi részén, míg egy biodóm belsejében kialakított, gondosan karbantartott és rendszeresen nyírt erdőszegben szélesebb.

A Mezsgyén való tényleges átnyúlás vagy a szellemvilágba való átlépés egy szintnyi kritikus sebzést okoz minden sikertelen dobás után; a részleteket lásd a Szellem Szféra leírásánál.

## IDŐVONALAK

Sikerek száma	A hatás időtartama
Egy	Egy éven belül
Kettő	Öt év
Három	20 év
Négy	50 év
Öt	100 év
Hat	500 év
Tíz vagy több	1000 év vagy több

Ne feledd, hogy ezek a határok csak az Idő Szférával végrehajtott vizsgálódások vagy manipulációk maximális hatótávját mutatják, nem pedig a hatások tényleges időtartamát! Egyes területek esetleg védettek lehetnek vizsgálódás ellen, mások pedig homályba burkolózhatnak a valószínűtlenség miatt.



S. H. K.



– Namármost, volt ugye ez a gépesített páncélba bújtatott srác – mondta Savante professzor munkálatai közepette. Több tekintetben is különc volt; az, hogy magában beszélt, csak egy volt ezek közül. – Ugyan nem a legjobb és legmodernebb páncél, de azért a srác kihozta magából, amit tudott.

A professzor kuncogott és matatott tovább.

– De hát mindig ez van, nem? De tényleg. Mindannyiunknak a maximumot kell nyújtanunk. Vagy hát legalábbis az idő nagy részében. Néha azért találni kiskapukat. Viszont ez a srác erre soha nem jött rá, ugyebár?

A professzor egyetlen hallgatója nem szólt semmit, miközben ő maga átment a labor túlsó végében álló szekrényhez, és kotorászni kezdett benne.

– Na, hova is tettem azokat a... Á, itt vannak! Pontosan ott, ahol hagytam őket. Hát persze. Komolyan, a fejemet is elveszteném, ha nem lenne odavarrva. Tényleg, azt hiszem, ezt meg is tudnám oldani, bár kéne hozzá pár tesztalany. Meg aztán az emberek valahogy húzódoznak az ilyen kísérletektől. Hát nem? Namármost, hol is tartottam? Ja, igen, a srác a gépesített páncélban – a professzor beszéd közben is magabiztosan mozgott. Locsogása ellenére a mozdulataiban kristálytisza céltudatosság tükröződött, tekintetének fókusza pedig világossá tette, hogy szórakozott viselkedése álca csupán.

Visszament a munkaasztalhoz, és folytatta a feladatát.

– No, ez a szegény fiú sokkal inkább a rabszolgája volt a gépesített páncéljának, semmint a pilótája. Talán még azt sem igazán fogta fel, hogy benne van abban a páncélban. Keltetőkádban nevelkedett, tökéletes pilótának tenyésztették ki. A páncél volt az otthona, a menedéke; talán egyenesen a testeként gondolt rá.

A prof egy pillanatra elhallgatott.

– Tényleg, mekkora ötlet, egy fémtest emberi aggyal! Habár nem, mégsem, olyan már volt. Talán inkább egy kristálytest... – visszanézett az asztalra. – Eh, folyton elfelejtem, hol is tartottam, nem igaz?

A hallgató nem válaszolt.

– Hmmm... Ó, igen, a test. Nos, ez a szegény srác egyszer nekivágott az éjszakának pár haverjával, hogy felkeressenek egy egyedül élő fiatalembert. Ezt a magányos pasast biztos nem lesz nehéz elkapni, ugyebár? – egy hirtelen rántással kipattintotta a gépezetet maga előtt. – Könnyű préda lesz, akitől el lehet venni mindenfélét, nemde?

A professzor egy éles pendülés kíséretében szétfeszített két fémlemezt.

– Valahogy biztos vagyok benne, hogy ez a srác a gépesített páncélban pontosan ezt gondolta. Viszont az a magányos fiatalember sokkal több volt, mint aminek látszott, ugyebár?

Egy újabb éles pendülés hallatszott, amikor a professzor kihúzott egy kábel- és fémköteget a maga előtt heverő gépezethől, és szemügyre vette.

– No, ez vajon mi célt szolgált? Na, mindegy. Biztos rájövök majd.

A professzor félretette a szerszámait, és lenézett a munkájára. A méretes asztalon már csak egy gondosan szétszerelt gépesített külváz maradt, a darabjai gondosan elrendezve a pilótája körül – akinek durván elcsökevényesedett végtagjait kibernetikus beültetések és sebészi beavatkozások himlőfoltjai borították. A fején is jól látszottak még a csatlakozási pontok, ahol a külváz neurális processzorához kapcsolták – a szemei pedig tágira nyíltak a rémülettől, többször is kinyitotta és becsukta száját, de nem tudott hangot kicsikarni alulfejlett testéből.

– Namármost – mondta Savante professzor, kajánul vigyorogva páciensére, aki az egyedüli hallgatója volt a teremben. – Úgy illik, hogy adjak is valamit cserébe azért, amit elvettem. Ami azt illeti, mindig is lenyűgöztek a szilikátutánzatok. Mit szólnál, mondjuk, egy kristályvégtag-készlethez?

Azzal egy másik asztalról felvett egy csontfűrész, és felpörgette a körpengét.

– Semmi kifogásod ellene, ahogy látom. Nagyon jó.



– Nem lesz ez így jó – suttogta Mark magának, ahogy keresztüllesett a raklapokon. *Oh, nem lesz semmi gond, mondtam, csak be és ki, nézzük meg, hogy mit dolgoznak odabent. Semmi gáz. Én és a nagy pofám.* Vadul gondolkodott, miközben kimászott a fedezékéből.

*Egy Hit Mark. Már csak ez hiányzott* – gondolta, harcolva a pánik ellen. *Ennek könnyű sétának kellett volna lennie. Most meg szerencsés leszek, ha ép bőrrel kijutok ebből a pokolból.* Halkan végiglopakodva a raktáron, megfigyelte a dolgozó munkásokat, akik dobozokat és ládákat mozgattak, kihúztak dolgokat a folyosókról, majd egymásra pakolták azokat. A kiborg figyelemre se méltatta őket, ahogy a köreit róttá. *Mi a pokol történik itt?*

Előre csúszva Mark három soron haladt keresztül, majd találmra kihúzott egy dobozt és kinyitotta. Belenézve, különféle könyveket látott, egyforma vákuum-csomagolásban. Kibontott egyet, aztán visszatért a bűvőhelyére, ahol átfutotta azt.

*Oktatási kézikönyv* – ismerte fel. *Miért használnak egy Hit Markot arra, hogy oktatási kézikönyvvel teli dobozokat őrizzen?*

Megrázva a fejét, Mark bezárta a könyvet és megfordította, hogy megvizsgálja a hátlapját is. Amikor ezt tette, akkor látta, hogy egy fényes, piros pont jelent meg a mellkasa közepén. Lassított felvételnek tűnt, ahogy felnézett és látta a raktár őrzőjét a sor másik végén. Egy nagy, otromba kamerához hasonlítható apparátus volt a kiborg vállán.

– A francba! – kiáltotta Mark, s félrebukfencezett, amint a láda, aminek támaszkodott, szétrobbant egy sorozattól.

– Basszus! Basszus! BASSZUS! – káromkodott, miközben lebukott néhány doboz mögé, és minden erejével megpróbált kikerülni a tűzvonalból. Átfordult a vállán és újra lebukott egy másik raklap mögé, ahogy még több golyó rágta magát keresztül feléje. A zavarhoz még hozzájárult az is, hogy a munkások rémülten össze-vissza futkostak. Amint a vészjelző harsogva megszólalt, a raktárház rakodóterének ajtaja dőndülve becsapódott.

Mély lélegzetet véve Mark balra futott, és az egyik zsebéből elővett fiolát az ellenkező irányba dobta. Az eltalált raklap felrobbant, kikergetve a közelében lévő munkást a szabadba. A férfi útja azonban keresztelte a golyózápport, amit a kiborg zúdított volna Markra – sikolya elfojtotta Mark szitkait. A menekülő mágus ismét fedezék mögé bújt, visszafordulva keresztülfutott egy nyitott ajtón, ami egy irodába vezetett.

*Talán egy percem van, mire megtalál* – gondolta –, *jól kell csinálnom.*

Kinyúlt és megfricskázta a csuklóját. Ahol egy perccel ezelőtt semmi sem volt, ott hirtelen egy ezüsből és vasból álló amulett termett. Az iroda hátsó része felé fordult, és menet közben közben kántálva, fűgén egy tekervényes mintázatot rajzolt a levegőbe. Amikor révülete elérte tetőfokát és energia morajlott a levegőben, előre lépett, hogy keresztüllépjen a falon.

Ami továbbra is szilárd maradt.

– Az Istenit neki! – köpött ki, eldugva az amulettet. Kétségbeesetten nyúlt egy másik zsebbe. Csak egy fiola maradt. Kirántotta a dugót, miközben újabb golyósorozat szagatta szét az ajtót mögötte.