

# FÜGGELÉK

## ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK



Habár a Képességek, a Tulajdonságok és a Hátrerek is elég jól jellemzik a különbségeket az egyéniségek között, egyes karaktereknek különleges ismertetőjegyei lehetnek, amelyeket nem lehet ilyen Jellemzőkkel minősíteni. Hogy feltűntesd ezeket az ismertetőjegyeket, használhatod az Előnyöket és Hátrányokat – a különleges Jellemzőket, amik hasznos tulajdonságokat és szokatlan problémákat jelentenek.

A karakteralkotás során ezeket szabadon elkölthető pontjaidból vásárolhatod meg. Minden egyes Előny és Hátrány mellett a költségét is feltüntettük. Az Előnyök és a Hátrányok bármilyen módon kombinálhatóak, de egyik induló karakternek sem lehet több hét pontnyi Hátránynál (tehát egy mágus szabadon elkölthető pontjainak száma legfeljebb 22 lehet). Vagy, egy karakter felvehet magának egy vagy két bármilyen Hátrányt összértéküktől függetlenül

(még ha ez több is, mint hét pont), de kettőnél többet nem választhat közülük.

Mínt hogy különleges jellemvonásokat képviselnek, az Előnyök és Hátrányok nem igazán illenek bele egy fölöttébb rémisztő krónikába, sem olyanokba, ahol egyszerű szabályokat akarsz alkalmazni. Mint ilyenek, teljes mértékben opcionális szabályok – és a Mesélőé a döntés joga. A leírtak közül bármelyik Előny vagy Hátrány felvételét ajánlott a Mesélővel négy szemközt megbeszélni. Némelyikük félrevezető lehet, amikor „átfutjátok a szabályokat” a játékban. Ilyen esetekben a Mesélőnek nem szabad haboznia, hogy megvonja-e azt a Jellemzőt, eltávolítva egy neki nem tetsző Előnyt, vagy arra kényszerítve a játékos, hogy kifizesse egy felesleges Hátrány árát.

Az Előnyöket és a Hátrányokat négy nagy csoportba osztottuk be: testi, mentális, szociális és természetfölötti. Minden egyes kategória a karakter egy-egy különleges ismertetőjegyének aspektusát jellemzi.

## TESTI

### ÉLES ÉRZÉKEK (1 VAGY 3-PONTOS ELŐNY)

Mágusodat különösen éles érzékekkel áldották meg, ami lehet akár a látás, a tapintás, a hallás vagy bármi. Ez kétszer érzékenyebb az emberek természetes érzékszervénél, ami lehetővé teszi, hogy kettővel csökkentsd a szóban forgó érzékre irányuló összes kockadobás célszámát. Három pontért, a mágusod összes érzéke ilyen éles lehet.

### KÉTKEZESSÉG (1-PONTOS ELŐNY)

Mágusod mindkét kezével ugyanolyan jól bánik. Sohasem szenvedsz hátrányt, ha karaktered a másik kezével hajt végre egy feladatot, mivel nincs „gyengébbik keze”. Egyszerre mindkét kezét használhatja két testi feladat megoldására, anélkül, hogy megosztaná kockatartalékát, viszont (ha a Mesélő úgy gondolja) összpontosításra kaphat levonásokat, főleg, ha a két feladat élesen különbözik egymástól, vagy más látószögéből kell őket végezni.

Nagyon kevés ember kétkезes igazán. Szorult helyzetekben a levonás mindig a két kézzel egyszerre végrehajtott tett célszámából jár.

### PIACSKAÜGYESSÉG (1-PONTOS ELŐNY)

Mágusod istenadta egyensúlyérzéssel rendelkezik. Kettővel kisebb célszám ellen dobsz minden egyensúlyt igénylő próbát (pl. Ügyesség + Atlétika dobást, ha egy keskeny párkányon sétálsz végig).

### FENEGYEREK (3-PONTOS ELŐNY)

Bátraké a szerencse – és mágusod határozottan bátor. Veszélyes és kockázatos helyzetekben igazi akcióhősként viselkedik. Bármikor, amikor a mágusod különösen nagy kockázattal járó szituációba kerül, mint például golyózapor közepette szökken át a háztetőn, vagy két lángoló, folyton egymásnak koccanó kocsit közt lavírozik át, három extra kockát kapsz és nem kell figyelembe vened az egyik 1-es dobásod. Rendszerint, ahhoz, hogy egy feladatot ebben az értelemben kockázatosnak nevezhessünk, legalább 8-as célszámúnak kell lennie, és sikertelenség esetén több, mint három halálos vagy súlyosabb mértékű sérülést kellene elszenvedned. Vedd figyelembe, hogy az olyan kockázatos helyzetek, mint a pogány rituálék, ezt a bónuszt a feladat végén kapják meg, s nem mindegyik dobásnál!

### TERITETESSÉG (4-PONTOS ELŐNY)

Karaktered szokatlanul nagy méretű, megvan vagy két és fél méter magas meg vagy két mázsás. Éppen ezért kap egy ráadási Egészség szintet, és ebből adódóan jóval nehezebb tehetetlenné tenni. Ezt az extra szintet egy levonások nélküli Horzsolt szintként kezeld. Azért jegyezd meg, hogy az ilyen karakterek hamar kitűnnek a tömegből, életük későbbi szakaszában egészségügyi problémáktól szenvedhetnek, és könnyű célpontot jelentenek. Mesélők, ügyeljetek azokra a játékosokra, akik pusztán extra sebesülések felfogására vették fel ezt az Előnyt. Azt se felejtse el, hogy ez a bónusz tömeg és Egészség szint eltűnik, ha a mágus Élet-mágiát használva kisebb alakba zsugorodik.

### ÉRZÉKTELENSÉG A FÁDALÓTIRA (5-PONTOS ELŐNY)

Karaktered bizonyára acélból van, vagy csak gyakran belővi magát (bár ekkor javasolt felvenni mellé a Függőség Hátrányt is), de bármi miatt is, nem érdekli mennyire súlyos a sebesülése. Figyelmen kívül hagyhat minden sérülésből adódó levonást, amíg a karakteredet végül meg nem ölik.

### ALACSONY TERITET (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Ezzel a Hátránnyal körülbelül százötven centis vagy még alacsonyabb lehet a karakter. Nehézséget okozhat magas polcokon lévő tárgyak elérése, és természetesen szembetűnő is. Ráadásul így csak feleolyan gyorsan tud futni, mint más.

### FÜGGŐSÉG (1- VAGY 3-PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusod valamilyen szer, mint például a nikotin-, alkohol- vagy kemény drogfüggő. Ha ez a szer viszonylag közismert és könnyen beszerezhető, akkor ez a Hátrány egy pontot ér, és valószínűleg semmilyen játéktechnikai módosulást nem okoz. Ha az anyag illegális, veszélyes, vagy káros az egészségre, esetleg pszichológiai problémákat okozhat, akkor a Hátrány három pontot ér. Némelyik mágus vagy szülemény elképesztően szokatlan vagy mágiikus szerek függője lehet. Bár az ilyen szerek általában nem levonással, hanem szokatlan jellegükből adódóan igen kemény következményekkel járhatnak.

Egy mágus, aki nem hozza rendbe magát, elvonási tünetektől szenvedhet. A levonásokat a Mesélő szabja meg.

### TÖMPULT ÉRZÉKEK (1-PONTOS HÁTRÁNY)

A karakter egyik érzéke eltompult, vagy maradandóan megsérült valamilyen oknál fogva. Ez jelenthet nagyothallást, érzéketlen ízlelőbimbókat, színvaktságot vagy korrigálásra szoruló rövidlátást. Valamennyi esetben két ponttal nagyobb célszám ellen dobsz minden olyan próbát, ami a hátrányos érzékszerveddel kapcsolatos. Magától értetődően nem veheted fel ezt a Hátrányt az Éles érzékekkel együtt ugyanazon érzékszervre!

### CSÚFSÁG (2-PONTOS HÁTRÁNY)

Egy rémes torzulás zavaró lehet a mágus társaságának. Minden szociális dobást kettővel nagyobb célszámra teszed. A karakter Megjelenése nem lehet magasabb, mint 2.

### FÉLSZETIÜSÉG / FÜLŰSÉG (2-PONTOS HÁTRÁNY)

A karakternek hiányzik az egyik füle vagy szeme, esetleg szörnyű sérülést szenvedett, vagy születési rendellenesség miatt nem tudja használni azt a szervet. Minden Észlelés alapú kockadobás célszáma az adott érzékre nézve kettővel nő (akárcsak a *Tompult érzékek* Hátrány esetében). Ezen kívül, a minden mélység- illetve távolságérzékeléssel kapcsolatos dobás célszáma eggyel nő (beleértve a távolsági harcot is), ha félszemű a karakter, míg egyetlen működő fül esetén nehezebb meghatározni egy hang forrásának helyzetét (a binaurális hallás elvesztése következtében).

## ŐSI JEGYEK (2-PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusodnak *eredendő avatárja* van, vagy az valami totem vagy egy legendás isten része, de meglehet, hogy épp most tett szert egy nagyhatalmú szellemi pártfogóra és ez nyomta rá a bélyegét. Ha a totem egy állat, akkor a mágus leginkább ennek az állatnak az emberi alakjára hasonlít, de olyan erős vonásokban, hogy az emberek nem tudják, minek hívják őt: „Medve” vagy „Jávorszarvas”, esetleg „Holló”. Ha az avatár egy jól ismert isten vagy hős, a karakter úgy néz ki, ahogy az emberek elképzelik, minden különösebb torzulást beleértve (habár néhány extra pontot is kaphatsz az ilyen hátrányokért). Mágusod annyira elűtő, hogy bárki kitalálja, mi is ő, ha ránéz, és ez azért veszélyes tud lenni – különösen, ha az avatárodnak van egy legendás ellensége (ahogy a legtöbbnek van is). Karaktered totemjének vagy avatárjának szüksége van rád, hogy megvédd az ő teremtményeit vagy beteljesítsd egy befejezetlen ügyét.

Mágusod akár egy híres vagy hírhedt nagy házból is származhat: Pendragon, Murasaki, Bacon, Báthory, Borgia vagy Le Vey. Vezetékneved mellett a család „kinézetét” is örökölted. Történelmet tanulók könnyen felismerhetik benned, hogy te vagy az, aki legyőzte a Gonoszt, aki sárkányokat irtott, vagy azt, aki egész családokat mérgezett meg és szűkek vérében fürdött – főleg ha illusztrációk is megerősítik ezt a gyanújukat.

A mágusod másban is eltérhet a többiektől. Lehet vörös haja és zöld szeme, mint egy ír boszorkánynak, sápatag szeme és sötét bőre, mint egy arab bűbájosnak, vagy összenőtt szemöldöke és meghosszabbodott gyűrűsujja, mint egy született alakváltónak, esetleg élénksárga, ibolyaszín vagy smaragdzöld szeme, mint egy tündérnek. Az ősi könyvek ismerői felfedezhetik ezeket az ismertetőjegyeket, és mágusod könnyedén válhat boszorkányüldözés tárgyává. Egyes boszorkányok, elcséreltek, alakváltók és mások azonban jobban elviselnek közönségeikben, ha éppen „beleillesz” abba.

## DEGENERÁCIÓ (3-, 6- VAGY 9-PONTOS HÁTRÁNY)

A karakter meghal, ha mágiával vagy tudományos módszerekkel nem segítenek rajta. Meglehet, valamilyen betegség vagy átok áldozata, vagy olyasvalami, aminek nem kellene elsősorban élnie.

A Hátrány gyengébbik verziója esetén a karakter, a legtöbb halandótól eltérően, egyszerűen nem rendelkezik természetes gyógyulási képességgel. Minden sérülés, amit szerez megmarad egészen addig, amíg mágiával vagy technokrata tudománnyal nem kezelik. Másként egyáltalán nem gyógyulhat.

A hatpontos változatnál, karaktered gyakorlatilag rohad. Egy rettenetes betegség falja föl belülről, vagy bogarak és/vagy természetes egészségromlás áldozata lesz valamelyik félkegyelmű nekromanciája következményeképpen. Az is lehet, hogy az X Iteráció nem árulta el, hogy az ő „tökéletes android teste” egy prototípus, és leértékelve adták el neki, minden garanciája lejárt már. Bármelyiket is veszed fel, karaktered három hónap múlva egy Egészség szintet sebződik, egy hónappal később még egyet, majd egy hét elteltével újabbat, három nap után még egyet, ami az azt követő napon megismétlődik, és végül az utolsót egy órával azután veszti el. Röviden ez annyit tesz, hogy a karakter egészsége gyors ütemben romlik, visszájára fordítva a természetes gyógyulási folyamatokat, egészen addig, amíg meg nem hal. Normális gyógyomóddal nyilvánvalóan nem lehet rajta segíteni.

Kilencpontos Hátrányként felvéve a karakter állapota az előzőhöz hasonlóan romlik, csak a sebzés kritikus.

Magától értetődő, hogy rövid krónikák és egyszeri összejövetelek esetén ez a Hátrány jelentéktelen (és nem javasolt az engedélyezése).

## LIASSÚ GYÓGYULÁS (3-PONTOS HÁTRÁNY)

A mágus testének természetes gyógyulási folyamatai lassúak, ami talán a rossz immunrendszernek, az idős kornak, rossz étrendnek vagy pusztán a géneknek tudható be. A karaktered összes sebéét kétszer lassabban gyógyítod be, mint bárki más. Minden életmágikus hatás feleannyi sebesülést gyógyít, mint kellene – lefelé kerekítve.

## PARADANDÓ SÉRÜLÉS (3-PONTOS HÁTRÁNY)

Mintázat-károsodás, egy maradandó Paradoxon-sérülés vagy valami más szörnyűség következtében van egy soha nem gyógyuló sebed. Még ha mágiával helyre is hozod azt, napnyugtával vagy (választásod szerint) napkeltevel újra megjelenik. Ez *Sebesült* szintnek megfelelő halálos sérülést jelent, aminek vérzését nem lehet elállítani. Mint ilyen, összeadódik a többi sebesüléssel (így akár meg is ölheti a karaktert, ha épp akkor jelenik meg, amikor már meg vagy sebesülve), de önmagával nem adódik össze. Vagyis, karaktered vérző fejébe nem okoz több sebzést a következő reggel vagy este, ha aznap éppen nem gyógyította meg magát mágikusan.

## RŐSSZ LÁTÁS (3-PONTOS HÁTRÁNY)

A karakter valamilyen javíthatatlan látási rendellenességben szenved – ez lehet komoly szentengelyferdülés, rövidlátás vagy hasonló. Ezeket nem lehet már szemüveggel vagy kontaktlencsékkel korrigálni, és életmágiával is alapos, állandó kezelés szükséges, hogy figyelmen kívül hagyhasd a *mintázat-vérzés* problémáit (valamint ezért kellő tapasztalat szükséges ahhoz, hogy megszabadulj ettől a Hátránytól). Két pontnyi levonást szenvedsz minden látást igénylő dobásban. Mivel a látás a legfontosabb érzék, ez a Hátrány sokkal több, mint egy egyszerű *Tompult érzék*.

## SÁNTASÁG (3-PONTOS HÁTRÁNY)

Egy gyógyíthatatlan sérülés vagy hiányzó végtag következtében a mágusod nehezen jár. A karakternek jellegzetes lába van és lassú a mozgása. Valamilyen támaszra van szüksége, mint például a mankó, lábmerevítő vagy az Erők mágiája. Mozgási sebessége negyedelődik, a futás pedig lehetetlen számára. A Mesélő belátása szerint, ez a Hátrány esetleg megnövelheti emellett a lábakon alapuló manőverek – ugrások, úszás, harcművészeti rúgások – célszámát is.

## SZÖRNYETEG (3-PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusod Megjelenése nulla. Lehet tipikus ragyákkal borított leprás vagy éppen démoni testű és arcú rémség, esetleg bogárszemű szörny. De az is lehet, hogy valaki csak jól ellátta a baját egy jó nagy furkósbottal.

## TORZULÁS (3-PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusod valamilyen testi torzulásban – görbe lábak, púposág, dongalábak stb. – szenved, mely hatással van a testi képességeire és a szociális kapcsolataira. Például púposként két ponttal alacsonyabb a karakter Ügyessége és alkalom adtán

egyfelől nő szociális dobások célszáma is. Egy púpos is lehet egy modern emberke, és szociális hátrányai nem terjednek ki a Digitális Hálón mutatott megjelenésére. A Mesélő felelős a választott torzulás egyedi hatásainak meghatározásáért.

## NÉPTASÁG (4-PONTOS HÁTRÁNY)

Karaktered képtelen a beszédre. Ez a hiányosság származhat testi sérülésből, mágikus átoktól vagy természetes torzulásból. Megbeszélheted játékos társaidal, mit tesz a karaktered, de a játékon belül nem beszélhetsz (és ha a játékon kívül mégis így tennél, hogy megértesd magad, meglehet, Mesélőd kevesebb tapasztalati ponttal fog jutalmazni). Használható Nyelvismereted, hogy jelbeszédet tanulj vagy írhatod is (feltéve, vagy karaktered nem írástudatlan is emellett). Bizonyos fokig tudatmágiával is áthidalható ez a probléma.

## SÜKETSÉG (4-PONTOS HÁTRÁNY)

A mágusod természetes *mintázata* süket, így karaktered egyáltalán nem hall. Automatikusan sikertelen minden olyan dobásod, amiben szerepet játszik a hallás. Ez a Hátrány emellett 3-mal növeli számos Éberség-próba célszámát is, mivel a mágusnak a többi érzékeire kell hagyatkoznia, hogy észrevegyen, vagy megsejtsen valamit. Mágiával felül lehet kerekedni ezen a hiányosságon, ám – mint ahogy az összes hasonló Hátrány esetében – komoly, maradandó hatású rituálékra és tapasztalati pontok ráfordítására van szükség hozzá.

## KÉRÉSZELET (5- VAGY 10-PONTOS HÁTRÁNY)

Örökítő Victorok áldozatainál és alakváltó vagy démoni vérvonallal rendelkezők között szokványos lehet, hogy karaktered gyorsabb ütemben öregszik a szokásosnál. A gyengébbik verziónál kéthavonta öregedik egy évet, ami azt jelenti, hogy testileg már 18 éves vagy, de kronológiailag csak három. Magasabb fokon hetente leszel idősebb egy évvel, s alig négy hónap alatt 16 vagy, az év végére meg már 52. Persze, nem igazán élvezheted így az életet, de ez több mint elégséges a rohamosztagosok számára. Ezt a Hátrányt kombinálni is lehet *A kor bilincse*nek bármelyik fokozatával.

A Mesélők természetesen megtilthatják ezt a Hátrányt, hiszen egy rövid, egyáltalán nem jelentőséget veszti.

## A KOR BILINCSE (5-PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusod már nem olyan eleven, mint valaha, vagy még nem elég érett. Bárhogy is legyen, egy testi Tulajdonságod értékét (te választod meg, melyiket) csökkentened kell egyfelől. Ezt a Hátrányt 40 év fölött minden tizedik évben, vagy 15 év alatt korosztályonként fel kell venni. Elveszítesz egy pontot 11 és 14 év között, kettőt hét és tíz éves kor között, és hármát négy és hat között. Ha ezt a Hátrányt a fiatalság szemléltetése végett választottad, akkor fel kell vened mellé a *Gyermek* Hátrányt is.

## RÖKKANTSÁG (6-PONTOS HÁTRÁNY)

Varázslód toloszékbe kényszerült, teljes mértékben képtelen ráállni a lábára és mankók, a szék vagy más bonyolult és fájdalmas módszer segítségével nélkül mozogni. Általában alig pár métert tud megtenni egy kör alatt, és még ennyit is csak kínkeserével. Esetleg egy baleset során vált nyomorékká, vagy mozgásra képtelen lábakkal született. Ez a Hátrány nagyon megnehezíti az életet, így alaposan meg kell gondolnod, hogy fölveszed-e!

## VARÁSÁG (6-PONTOS HÁTRÁNY)

Karaktered természetes módon egyáltalán nem lát – a színes és látványos világ nem létezik számára. Nem is dobhatsz olyan Észlelés-próbákra, amik látást igényelnek, és három ponttal nagyobb célszám ellen dobod minden Éberség próbát is, hacsak az nem kifejezetten egy másik érzéken alapul. Minden Ügyességgel kapcsolatos dobás célszáma kettővel nő. A mágusodnak hallás, a Tér Szféra, esetleg más egyéb mágikus vagy világi érzék alapján kell meghatároznia a mágiája célpontját.

## KORLÁTÖZÖTT TULAJDONSÁG (VÁLTOZÓ)

Az élet nem mindenkinek kedvez. Mikor észl, erőtl s szépséget osztottak, valaki más vette el a karakter adagját – esetleg többen is. Ez annyit tesz, hogy észrevehetően hiányt szenved szociális, testi vagy mentális téren. Lehet betegség vagy szellemi sérülés áldozata, vagy csak épp a génállomány sekélyes végén született. Ez van.

Azonban vannak pontjaid (neked mint játékosnak), amiket másra is elkölthetsz. A való élet talán nem fair, de a játék valósága legalább az. Bár a Mesélők óvatosan bánjanak ezzel a Hátránnyal, és győződjenek meg róla, hogy a játékos az adott korlátolt valóság szerint játssza el a szerepét!

Minden pont, amit visszaveszel a karakter Tulajdonságaiból, három pontnyi Hátrányt jelent. Erre nem vonatkozik a szokásos hétpontos Hátrány-korlátozás, de különleges Mesélői beleegyezéssel és *fene* jó mesével nem vehetsz föl egynél több plusz Hátrányt. Jegyezd meg, hogy ez a megállapodás nem szabályos a szabadon elkölthető pontokra nézve, de megengedi, hogy egy olyan karaktert készíts magadnak, ami teljesen béna egy bizonyos területen, és még visszajáró is van.

## SZOCIÁLIS

### IGAZ SZERELEMI (4-PONTOS ELŐNY)

A világ kilátástalansága és a legtöbb mágust gyötrő elidegenedés ellenére a karaktered rátalált az igaz szerelmére. Az ilyen szerelem reményt és inspirációt nyújt még a legnagyobb nehézségekkel szemben is, mivel ez egy jel, hogy a világ mégsem mentes teljesen a magasabb, tisztább erőktől. Kapsz egy automatikus sikert minden Akaraterő-dobáshoz, amit csak balsikerrrel lehet semlegesíteni. Másrésztől meg valószínűleg majd azzal kell foglalkoznod, hogy kiszabadítsd igaz szerelmed, vagy hogy megtaláld eltűnt kedvesed.

### GYERMEK (1-3 PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusod egész kicsike volt még Ébredésekor, és ezzel együtt járt minden korából adódó probléma. Nem veszik őt komolyan az emberek, nem mehet be szórakozóhelyekre és szélsőséges esetekben azt kérdezik tőle, hogy hol van az anyukája.

A Hátrány mértéke attól függ, mennyire fiatal a karakter. Ez különösen akkor kínos, ha idősebb mágusokkal lófrál és egy csomó furcsa dolgot művel, amit egy gyermeknek nem lenne szabad vagy nem lenne képes rá (mint a szex, a kábítószer vagy az öncsonkítás).

Egy kisgyerek mágusnak javasolt felvennie az *Alacsony* *termet* Hátrányt is.

### SÖTÉT TITOK (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Valami szörnyű dolog kísérti a karaktert a múltjából. Esetleg a mentora ellen fordult vagy titokban szerelmes lett egy

widderslaime-be. Bárhogy is legyen, titka – amit időről időre felhánytorgathat a Mesélő, ha úgy érzi, itt a pillanat – kínos helyzeteket vagy bajt teremthet a mágusodnak (bár nem valószínű, hogy megöli őt).

## SZÉGYENLŐSSÉG (1-PONTOS HÁTRÁNY)

A tömegben kényelmetlenül érzi magát a mágusod, és bár nem feltétlenül kezd pánikszzerűen menekülni a sokaságból, gondot okoz neki a csoportos tevékenység. Nehezebbé esik beszélnie és szerepelnie, amikor rajta a világ szeme. Bármikor, amikor a karakter idegenekkel teremt kapcsolatot vagy ha háromnál több embertársa figyelmének középpontjába kerül, hárommal nő az összes szociális dobásának célszáma.

## TÉVES SZHÉLYAZONOSÁG (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Mágusod *nem* valami ókori hérosz vagy a történelem egyik gonosz alakjának reinkarnációja, sem egy áldott gyermek, akire egy nagyhatalmú állatotem nyomta rá bélyegét, sem egy száz éve nem látott halhatatlan varázsló vagy valamelyik isten emberi alakban. Ám sajnos, *ráillik* valamelyik szerep, és azok számára, akik többre tartják az ikonográfiát a tetteknel, a karakter be is tölti ezt a szerepet. Ez az összetévesztés aztán persze mindenféle bajba sodorhatja a mágust. Az emberek olyan tetteket várnak el tőle, amire nem is képes, vagy olyan gondokért vádolják, amikről nem is tehet.

## BESZÖRKÁNYISÁG VÁDJA (4-PONTOS HÁTRÁNY)

Egy veszélyes és jól képzett halandó vadász jár titokban a karakter nyomában, aki teljesen tudatában van annak, mi is a te mágusod és hogy mire képes. Tovább tetézi a bajt, hogy az alany intelligens és agyafúrt. Azon dolgozik, hogy a karakter mágiája nyújtotta fölnyit semmissé tegye, és esetleg kiterjessze a vadászatot a társaidra és a kapcsolataidra. Míg nagyjából minden mágus magáénak tudhat valamilyen ellenséget, ez a Hátrány kiteszítőtá teszi a karaktert. (Senki sem akar együtt lenni olyasvalakivel, aki aztán rájuk szabadít egy pszichopata gyilkost!) A vadásznak esetleg lehetnek barátai vagy szövetségesei is, akik tovább törik a borsot a mágusod orra alá, ha ő maga már elvesztette üldözőtje nyomát, visszakozott vagy meghalt. Akárhogy is legyen, ez a fickó *holtan* akarja látni a mágusod, és meg sem áll addig, amíg szert nem tett különleges erőforrásokra (vagy legalábbis mélyebb ismeretekre) a küldetésében.

## PRÓBAIDŐS NÖVENDEK (4-PONTOS HÁTRÁNY)

Karaktered nemrég szegődött a Tradíciókhoz (vagy a Konvenciókhoz, esetleg egy megfelelő Műhelybe), és nem jól áll a szénája. Meglehető korábban *csavargó* volt, aki vissza akar térni, vagy esetleg disszidált a másik oldalról. A mágussal ellenségesen és gyanakvóan bánnak. Még egy magas Végzet Háttérrel rendelkező akaratmester is adhat okot bizalmatlanságra. Ki tudja, hogy egy ilyen sugárzó egyéniségből nem lesz-e ismét nagyhatalmú ellenség?

## MENTÁLIS

## FEJSZÁMOLÓ MŰVÉSZ (1-PONTOS ELŐNY)

A karaktered képes bonyolult matematikai egyenleteket azonnal, fejben, kevés hibával és egy számológép sebességével megoldani. *Te* mint *játékos* bármikor használhatsz számológépet a játék során, még akkor is, amikor a karaktered épp menekül.

## IDŐÉRZÉK (1-PONTOS ELŐNY)

Mágusod rejtélyes időérzéssel rendelkezik, egészen pár másodperces pontosságig. Ez az Előny megfelel a **Tökéletes idő** nevezetű hatásának (1-es Idő Szférával előidézhető), csak ez természetes és örökké jelen lévő.

## JÓZAN ÉSZ (1-PONTOS ELŐNY)

A mindennapi bölcsesség kivételes tárháza és képes kikövetkeztetni a világos szándékokat egy ügy kibogozásakor. Bár ez az Előny nem jár egyetlen extra kockával sem, a Mesélő figyelmeztetni fog, ha a kerektered a józan ész ellenére cselekedne. Esetleg tanácsokat is adhat. Ez az Előny remek új játékosok számára, és okot ad arra, hogy a Mesélő finoman bánjon velük.

## KÖNNYŰ ALVÁS (1-3 PONTOS ELŐNY)

Egy pontért a mágusodnak kevesebb alvásra van szüksége, mint a halandóknak: éjjelente akár négy óra is megteszi. Ha a Mesélő levonásokkal sújtaná a többi játékost kialvatlanság miatt (egy vagy két kockányi levonás javasolt), akkor te kivételnek számítasz. Szükségtelen megemlíteni, hogy ezzel az Előnyvel jóval több nappali tevékenységet végezhet a karaktered.

Két pontért a mágus már alig két órát alszik éjszakánként. Ez a lendületesség elég szokatlan, és lehetővé teszi a karakter számára, hogy jóval több dologgal foglalkozzon. Azzal is jár, hogy a karakter megengedheti magának azt a luxust, hogy szolgálat közben aludjon.

Három pontért teljesen felesleges számára az alvás. Lehet, hogy levonások sújtanak, ha kifáradsz, de nem kell lehunynod a szemed. Talán a mágus agyának alvóközpontja lebévult egy baleset során vagy esetleg olyan, mint valami örökké őrt álló gölem. Mindennek ellenére csak akkor alszik, ha be van gyógyszerezve, vagy ha eszméletlenre verik.

## ÖSSZPONTOSÍTÁS (1-PONTOS ELŐNY)

Minden zavaró tényező kirekesztésével a mágus képes teljes mértékben az adott feladatra összpontosítani. A karakterre sohasem hatnak az olyan helyzetből adódó és környezeti körülmények, amik gyakorlatilag nem okoznak sebést. Így nem jár levonás, ha a mágus figyelmét megzavarják, ha megszorogatják, lökdörik, ha fejével lefelé lóg, esőben dolgozik vagy egyébként tehetetlen lenne.

## TEHETSÉG (1-PONTOS ELŐNY)

Valamennyi emberi képességet tekintve vannak olyanok, akiknek természetes érzékük van hozzá. A karakter tehetségét érintő dobások célszáma kettővel csökken. A természetes nyelvérzéssel rendelkezőkre könnyen ragadnak a nyelvek, a leghangyányibb akcentus nélkül beszélnek, egy kiváló sofőr pedig játszva képes elképesztő autós trükköket bemutatni.

Ez a növelés egyetlen Képességre vonatkozik, de többször is felvehető, ha a karakternek több dologhoz is van érzéke, mondjuk számítógépekhez és technológiához.

Specializált vagy harci Képességekhez, mint a Do, sosem szabad felvenni ezt az Előnyt.

## ÁLTÖRFUTÁS (2-PONTOS ELŐNY)

Az ősi kelták ezt az állapotot „harci láznak” nevezték, és amikor eluralkodik a máguson, minden vörös ködbe borul, amint

ölni kezd. És ekkor öl is. Aztán még tovább gyilkol. Ilyenkor nem érez fájdalmat és minden sérülés módosítót figyelmen kívül hagyhat. Bármikor, ha a harcban megsérül a karakter, Akaraterő-próbát dobssz (6-os célszámmal + a jelenet alatt elszenvedett sebesülések száma). Kettővel nő a célszám, ha felvetted még a *Türelmetlenség Hátrányt* is (legfeljebb 10-ig). Ha sikertelen a próba, a karakter harci lázba kezd, és eltekinthet az összes sebesülésből adódó levonástól. Sajnos nem tudja megkülönböztetni a barátot az ellenségtől, így legyilkol mindenkit az utolsó emberig.

A harci láz végén Akaraterő-próbát dobssz ugyanolyan célszámmal. Vonj le egyet a célszámból, ha a kardélre hányandó illető a te *Igaz szerehmed* vagy valaki más, hozzád igen közel álló személy! Egyébként mindenki meneküljön amerre lát, és rejtőzzön el, amíg le nem nyugszol.

## BECSÜLETKÓDEX (2-PONTOS ELŐNY)

Mágusodnak van valamilyen személyes etikai vagy becsületkódexe a Tradíciók tanításain túl, ami szerint él. Ez vezérli cselekedeteit, teszi magasabbra a léccet és tiszta erkölcsi utat biztosít. A karakter hite a kódexben és a törekvése, hogy betartsa azt, két plussz kockát jelent minden Akaraterő dobáshoz, ha a kódex szerint cselekszik vagy ellenáll valamilyen kényszernek, ami annak megszegésére készítené. Javasolt a Mesélővel együtt kidolgozni a kódex jellegét és formáját. Jegyezd meg, hogy ha mágusod nem tartja be a kódexet és eltűnődik a mindennapi életére gyakorolt hatásán, ezt az Előnyt vissza lehet venni!

## VIZUÁLIS MEMÓRIA (2-PONTOS ELŐNY)

Vizuális memóriával a karakter általánosságban képes emlékezni bármire, amit megtapasztalt és játszi könnyedséggel jutnak eszébe apró részletek is. Normális körülmények között bármire visszaemlékszik, ami megtörtént vele. Nehéz helyzetekben (mint például egy könyv emlékezetbe vésése tűzharc közepette) esetleg dobnod kell egy Észlelés + Éberség próbát (6-os célszámmal), hogy megjegyezd vagy előhívd a megfelelő információt.

## VASAKARAT (3-PONTOS ELŐNY)

Amikor a mágusod fejébe vesz valamit, rendíthetetlen és eltántoríthatatlan céljaitól. Három extra kockát kapsz minden olyan próbálkozás ellen, ami a karaktered gondolatait, szándékait befolyásolná (habár érzelmi manipulációk ellen nem). Ha egyszer belebotlik egy vámpírba, egyetlen Akaraterő-pont ráfordításával elhessegetheti az irányító hatalmát elméjéből.

## ALVAJÁRÁS (1-4 PONTOS HÁTRÁNY)

Mágia? Micsoda eszement baromság! Egyetlen élmémjű sem hisz a varázslásban. Ez a XXI. század! Biztos begolyóztál, hogy hiszel az ilyesmiben.

Sajnos, a karaktered az, aki begolyózott. Azonban ez úgy nyilvánul meg, hogy egyáltalán nem hisz a mágiában, függetlenül attól, hogy mennyi bizonyítékát látja az ellenkezőjének. Mindent racionalizál, és ha még egy elképesztően vulgáris mágia képes is felébreszteni egy rövid időre, másnap már valami fura álmoként emlékszik rá vagy a túl sok LSD-re fogja, semmint a valóság igaz természetének világrengető felismerésére. Esetleg hihet lézerpuskákban és hátrákétákban – elvégre az tudomány –, de

elutasítja az összes, tudományosságot nélkülöző csengő-bongó, ráolvasós hókusz-pókusz dolgot. A modern technológiával rendelkező társadalom Konzensusán kívül, a karaktered szerint, minden csak ostobaság.

Vagy: a mágusod hisz a mágiában, tündérekben, kísértetekben és vérfarkasokban, de tagad minden olyan furcsaságot, amit tudománynak neveznek. Ennek a világszemléletnek nincs sok értelme a XXI. század emberének, de sokkal inkább érthető perspektíva egy XVI. századi látogató esetében.

Persze, még ha a mágus tudatos elméje le is tagadja, avatárja eléggé *felébredett*, és segíteni fogja a varázslásban is és/vagy a technikában. Végezetül, csak mert ténylegesen nem is *hiszed el*, hogy Isten angyalokat és égő szekeret küld a megmentésedre, nem jelenti azt, hogy ne imádkozhatnál Őhozzá, hogy küldje érted őket...

Egy pontos Hátrányként csak egybeeső mágiával vagy szuperteknikával tudsz bántani. A mágus nem hisz a vulgáris dolgokban és tagadja, amikor szembekerül vele. (Azaz a karakter *alvónak* minősül a vulgáris mágiát és a szuperteknikát illetően.) Kétpontos Hátrányként sem a mágiában, sem a szuperteknikában nem hisz, és alvónak számít mindkettő vulgáris hatásaira nézve. Kétszer ennyi pontért képes vulgáris mágiát és/vagy szuperteknikát alkalmazni, de saját hatásait tekintve alvóként viselkedik. Ezen kívül jóval racionálisabban fogja fel az eseményeket. („Hogy érted azt, hogy pokolbéli démonok ragadták el? Én csak azt mondtam, hogy „Ördög vigyen!”, mire ő elémvágta a nindzsa füstgránátját, és elmenekült.”) Éppen ezért még egy Szentélyben is Paradoxon sújtja a saját vulgáris hatásai miatt.

A Mesélők óvatosan bánjanak ezzel a Hátránnyal, ne engedjék, hogy a játékosok eltápoltt technokratákat alkossanak, akik extra Paradoxont hoznak ellenségeikre, miközben ők megússzák minden jelentősebb gond nélkül.

## BESZÉDHIABA (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Komoly selypítés, pöszeség, dadogás, farkastorok, elfajult Tourette-szindróma vagy más hasonló gond nehezíti meg a tiszta beszédet. Próbáld meg eljátszani a Hátrány nyújtotta szerepet! Két ponttal nagyobb a célszám minden verbális kommunikációra irányuló dobás esetén.

## KÉNYSZERKÉPZET (1-4 PONTOS HÁTRÁNY)

Van valami, amire a mágusod kényszert érez, hogy megtegye vagy épp ne tegye meg. Az, hogy szereti-e vagy sem, az lényegtelen. Ez a Hátrány megnyilvánulhat pszichológiai, fiziológiai vagy természetfölötti módon. Ha pusztán lélektani jellegű, dobhatsz Akaraterő-próbát, hogy ellenállj a választott kényszerképzetnek (6-os célszám + a Hátrány értékével szemben). Azonban ha fiziológiai vagy természetfölötti, nem számít mennyire erős az akarat, hiszen a lélek meg van kötve vagy béna a test, és a mágus képtelen ellenállni, bárhogya is próbálkozzék. A Hátrány bizonyos esetekben további két pontot ér.

A kényszerképzetek is különbözhetnek. Az, hogy valamit nem vagy képes *megérinteni* és hogy valaminek képtelen vagy *ártani*, két teljesen különböző dolog. Egy gonosz boszorkány talán képtelen fizikailag megérinteni egy ártatlant, ennek ellenére hátraléphet, és pokolra küldheti egy sörétes puskával vagy egy halálos tűzvarázslattal.

Ez a Hátrány a képzet mértékétől és ritkaságától függően különböző pontokat érhet.

## Hátrány Kényszerképzetek

- 1-pontos Nem léphetsz át engedély nélkül a küszöbön, sosem mutatod ki a félelmed ellenségednek, sosem kérdőjelez meg egy felsőbb utasítást
- 2-pontos Sosem utasítasz vissza egy ésszerű fogadást, sosem mutatod ki érzelmeidet, nem érintesz meg semmilyen szent vagy kivételes hittel átitatott tárgyat, sosem ártanál egy gyereknek
- 3-pontos Sosem utasítasz vissza egy párbajt, sosem ütsz meg nőt, sosem utasítasz vissza szexuális ajánlatot, sosem hazudsz, sosem ontasz ki életet
- 4-pontos Sosem mondasz igazat, táncolsz, valahányszor zenét hallasz, elbűvölnek a tükrök, könyvek vagy a szépség, sosem utasítasz vissza kihívást, a légynek sem ártasz

## LÁGYSZÍVŰSÉG (1-PONTOS HÁTRÁNY)

A karaktered képtelen tétlenül nézni mások szenvedését. Kerül minden olyan szituációt, ahol fizikai vagy lelki fájdalmat okozhatna valakinek, hacsak nem dob Akaraterő-próbát (8-as célszámmal).

## MIÉLYALVÁS (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Horkolsz, forgolódsz az ágyban és nem ébredsz fel a csörgésre – a mágusod úgy alszik, akár a tej. Valahányszor fel akar ébredni, kettővel nagyobb célszámmal dobsz és fátyolos szemekkel, kótyagosan tántorog a jelenet további részében (ami újabb egypontos célszámnövekedéssel jár).

## RÉMÁLITOK (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Szörnyű lidércnyomás gyötri a karaktert, ami vagy természetes oknak, például éjszakai rémületnek, átoknak, vagy esetleg egy az emlékezetében élénken élő, rettenetes eseménynek tulajdonítható. Nehezebbé esik eleget aludni és gyakran ébred ijedten, verejtékben úszva, ziháltnak. Akaraterő-próbát kell dobnod, amikor a mágusod felébred. Ha sikertelen, minden kockatartalékokból veszítesz egy kockát a nap hátralévő részében. Balsiker esetén a karakter úgy érzi, a rémálomban rekedt (és a Mesélő gyorsan ki is használhatja ezt a benyomást).

Természetesen nem veheted fel ezt a Hátrányt a *Könnycsúszás* Előny hárompontos verziójával egyetemben.

## TEHETSÉGTLENSÉG (1-PONTOS HÁTRÁNY)

A karakter igen megszívtá egy bizonyos Képességet illetően. Meglehet, az istennek sem képes boldogulni a vezetéssel vagy a számítógépek lángra kapnak és rózsaszín füst száll fel róluk kezei közt. Válassz ki egy Képességet, amiben legalább egy pontod van – leginkább olyat, ami valamilyen oknál fogva fontos lehet a karakter számára! (A Mesélő tudni fogja, ha nem így tettél, és azt csúnyán megjárhatod ám!) Kettővel nagyobb célszámmal dobsz minden ilyen Képesség-próbát.

## AITNÉZIA (2-PONTOS HÁTRÁNY)

A mágus semmire sem emlékszik a múltjával, előtörténetével, életének eseményeivel kapcsolatosan. Bár képes alkalmazni a különféle Képességeit, fogalma sincs, hol és hogyan tanulta azokat. A Mesélő az utolsó szó a történeteddel illetően, és némely dolog esetleg meglepetésként érhet. Kettő-öt ráadás pontot oszthat szét a Mesélő a Hátrányok között; ezek *eggyel kevesebb* pontot érnek (így ha négy pont értékű emlékezethiányból eredő Hátrányt akarsz felvenni

még, akkor a Mesélő három pontnyi Hátrányt választhat ki, te viszont négy szabadon elkölthető pontot kapsz érte). Természetesen nem tudod, mik ezek a Hátrányok, így valószínűleg meglepetésként fognak érni.

## BŐSSZÚVÁGY (2-PONTOS HÁTRÁNY)

Valaki igen felhúzta a mágusodat, aki most elégtételt akar venni rajta. El akarja látni a baját egy illetőnek vagy egy csoportnak. A kiszemelt áldozat esetleg nem is az ellenség – az alany talán lényegtelen semmiségnek gondolta a dolgot – ám a mágusod komolyan vette és élete fő részének számít. El kell költened egy Akaraterő pontot, hogy kiverd a karakter fejből a bosszúvágat, amikor a helyzet odáig fajul, hogy kitöltené haragját a kérdéses ellenfelel.

## FÓBIA (2-PONTOS HÁTRÁNY)

Valami egyszerű inger nyomasztó félelmet vált ki a mágusodból. Esetleg fél a kígyóktól, a magasságtól vagy a nagy embertömegektől. Akaraterő-próbát kell dobnod, valahányszor szembekerülsz rettegésed tárgyával. Ha elrontod, a karakter visszakozik, míg balsiker esetén fékeveszetten menekül vagy reszketve magzati pózba húzza össze magát. Ha esetleg arra kényszerülne, hogy állja a sarat egy ilyen helyzetben (például egy óriási mágikus kígyóval küzd), kettővel nagyobb célszám ellen dobod az összes próbát.

## TÉBOLYODOTTSÁG (2-PONTOS HÁTRÁNY)

A karaktert megőrjíti, hogy a dolgok folyton kicsúsznak a kezei közül s képtelen irányítani a körülményeket. Ez az állapot eredhet veleszületett agyi rendellenességből, vagy olyasmiket látott, amiket nem kellett volna, és ez elvette a józan eszét. Habár Akaraterő segítségével ideiglenesen felülkerekedhetsz a tébolyon, soha nem szabadulsz a gyötrelmetől. A mágus azonban, még ha örült is, nem feltétlenül marta. Mágijája vagy tudományja, ami azt illeti, esetleg egyike lehet az őt körülvevő értelmes dolgoknak. Dolgozd ki az örületet!

## TÜRELIMETLENSÉG (2-PONTOS HÁTRÁNY)

A mágusod hamar dühbe gurul. Valahányszor piszkálják a karaktered, Akaraterő-próbát kell dobnod (6-os célszámmal) hogy ne támadd meg az illetőt. Ez a Hátrány főleg az *Ámokfutás* Előnnyel veszélyes, amikor is ez kettővel növeli az ellenállásra tett próba célszámát.

## HIÁNYOSSÁGOK (5-PONTOS HÁTRÁNY)

A karakter nem egészen ismeri ki természetadta tehetségét, ötlet kevesebb pontot oszthatsz szét az Adottságok, Jártasságok vagy Ismeretek között. Így, a legtöbb, amit egy kategóriában elkölthetsz, legfeljebb nyolc lehet, a legkevesebb pedig nulla. Természetesen, ennek ellenére vásárolhatsz szabadon elkölthető pontokért Képességeket az adott oszlopban. Azonban nem lehet több egy ottani Képesség értéke három pontnál a játék kezdetén.

## TERMÉSZETFÖLÖTTI

## BŰVÉSZTRÜKK (1-PONTOS ELŐNY)

A karaktered veleszületett képessége, hogy akarata segítségével kisebb mutatós vagy hasznos varázstrükkökre képes. Ez nem olyasvalami, ami hatalmas károkat vagy komoly kellemetlenségeket



okoz, de éppen elég ahhoz, hogy ellásson valami apróbb feladatot vagy kisebb előnyben részesítse a mágust. A karakter esetleg képes lehet lidércfényt teremteni a tenyerébe vagy lángra lobbantani az ujját. Olyan kiborg is lehet, aki magába telepített egy villanykörtét vagy órlángot tud gyújtani a fejében hasonló céllal. Ha gyakran használod az olyan mágikus érzékedet, mint az éjszakai látás, megteheted, hogy a szemed a vámpírokéhoz hasonlóan izzon, és ilyenkor képes vagy a teljes sötétségben is látni. Ha a karakter tudományos érdeklődésű, előfordulhat, hogy röntgensugart tud kibocsátani magából, s így röntgenlátással bír, vagy mutatóujja lézerfényel világít csak a poén kedvéért. Nem kell sem dobnod, sem bármit elköltened, hogy igénybe vedd ezeket a képességeidet.

A Mesélők azért vegyék figyelembe, hogy ez az Előny a játék színesítésére való, s nem arra, hogy kibúvókat nyújtson eltápotl gyakorógépezetek megalkotására. Ezzel lámpa nélkül is világíthatnak a mágusok, rózsákat és martiniket teremthetnek a hátuk mögül, frankó zene szólalhat meg körülöttük, esetleg bicska vagy karom vágódhat ki ujjá hegyéből. Igen, ezekre jobb, ha odafigyelsz, bár egy zsebkész pengéje és egy egyszerű tigriskarom közötti különbség a harcban elhanyagolható.

## FELTÉTELES VARÁZSLÁS (1-6 PONTOS ELŐNY VAGY HÁTRÁNY)

Van valami a világban, ami nagy áldás – vagy átok – a karaktered mágiájára nézve. Talán varázslatai különösen hatásosan működnek férfiakra, keddenként vagy vihar után, esetleg minden fekete ruhás emberre. Meglehet, képtelen gyakorolni a hatalmát azokon, akik bizonyos tulajdonságokkal bírnak vagy valami egyedi tárgyat viselnek. Például, mágiája hatástalan a keresztényekre vagy olyanokra, akik berkenyét vagy vörös szalagot hordanak. Esetleg bizonyos egyedi jellemző hatalmat ad fölöttük, de az is lehet, hogy ez a legdöntőbb védelem mágiája ellen a mágus egyik esküje következtében vagy egy ráruházott varázslat okán.

A mágiára kiható feltételek lehetnek szokványosak és szokatlanok vagy ritkák is, és az Előny – ill. Hátrány – értéke e kikötések ritkaságától függ.

### Érték Feltételek

- |        |   |
|--------|---|
| 1 pont | Egyedi: Roland kardja, a MECHA Konstrukció Matriarchája, szökölév   |
| 2 pont | Ritka, mint a fehér holló: a Kilencek Tanácsának volt vagy jelenlegi tagjai, korábbi Mentoraid, néhanapján kiskedden              |
| 3 pont | Ritka, de nem hallatlan: mágnes, a svéd királyi család, vérfarkasok, berkenye vagy vörös szalag, az arkangyalok szent ünnepnapjai |
| 4 pont | Különleges igény: szüzek, közép-keleti sármos pillantás, az X Iteráció bármely tagja, felhőszakadás közepette                     |
| 5 pont | Beszerezése nem jár sok gonddal: hideg vas, ezüst, keresztények, a Tradíciók bármely tagja, egy szeles nap, megszentelt föld      |
| 6 pont | Közönséges, mint a pelyva: férfiak, bárki, akit megkereszteltek, színesbőrűek, felhőtakaró alatt, keddenként                      |

## SZÜLETETT KERTÉSZ (1-PONTOS ELŐNY)

Virágok nyílnak lépteid nyomán, fák rügyeznek ki érintésedtől. Kezed oly meleg, akár a napfény vagy mint drágakövek egy vidám szívből. Általánosan elterjedt Előny a verbénák között.



## KORTALANSÁG (2-PONTOS ÉLŐNY)

A mágusod soha nem öregszik. Valószínűleg valami elixírt hörpinthetett fel a mitikus korban vagy belekóstolt a Halhatatlanság Barackjába, esetleg evett a Heszperidák Almájából, vagy akár tiltott sellőhúst is vacsoráztatott. Az is lehet, hogy tökéletes iterációs nanotechnikával injekciótzták be, vagy beléültettek egy örökítő szimbiótát. Előfordulhat, hogy időtlen kő vagy fém alkotja testét. Talán az ok a rejtélyek homályába vész. Mindenesetre az évek múlásával változatlan marad, csupán sebhelyeit és tudását gyarapítva.

## MIÉDIUMI (2-PONTOS ÉLŐNY)

Mágusod személyes összeköttetésben áll a Túlvilággal. Habár ez az Élőny nem csökkenti a szellemmágia alkalmazásainak célszámát, inkább azt jelenti, hogy a karakter természeténél fogva hallja a szellemeket. A mágusod meglehetősen, nem látja a lidérceket a megfelelő mágia nélkül, de gyakran előfordulhat, hogy megszállják, beszélnek hozzá vagy kísértik őt, és arra kérik, hogy tegyen meg számukra ezt-azt. Ez az adottság egyes esetekben hasznos lehet; a lidércek alig várják, hogy szólhassanak valakihez, aki képes meghallani őket. Azonban gyakorta követelőzők, és nehéz megszabadulni tőlük, ha a mágusnak nincs elég hatalma a Szellem Szféra fölött.

## ÓVATOSRÓDÓ AVATÁR (2-PONTOS ÉLŐNY)

Miféle avatár? A mágusod sohasem látta még az avatárját. Valójában senki sem látja, hacsak nem az a tűkörképe vagy árnyéka vagy valami hasonló mindennapi velejáró.

Persze van azért avatárja, csak tartózkodik a nyilvános fellépéstől. Legtöbb esetben egyszerűen a mágus tudatalattiját testesíti meg és épp csak oldalba bökdösi és saját Ébredésének felfedezése felé toszogtatja.

Az óvatos avatár nem azt jelenti, hogy a mágusnak nincsenek *epifániái*, és nem folytathat Keresést. Az ilyen események valószínűleg valós gyökerűek lesznek. A mágus talán rájöhet, hogy a fizikai világban tapasztalt szokatlan események egyre inkább a megvilágosodás felé vezetnek, anélkül, hogy álombéli tájak nyilvánulnának meg előtte. Kinek kell az, hogy álmokban és bizarr fantáziavilágokban vájkáljon azt kutatva, kik is vagyunk valójában?

## CIKLIKUS MÁGIA (3-PONTOS ÉLŐNY)

A karakter mágiája valamilyen szabályosan ismétlődő ciklushoz – éjjelek és nappalok, a hold, a nap, apály-dagály változások, évkerék, vagy akár az értéktözsde vagy a kínai teaárak – kötődik (ez utóbbiak nagyon fontosak egy szindikátusbeli tőzsdeügynöknek). Ekképpen a mágiád célszáma ingadozhat (de legfeljebb hárommal térhet el a szokásostól) attól függően, hogy a személyes körforgás melyik szakaszát választottad tetőpontnak. Kötődhetsz a hold sötétségéhez, holdtöltéhez, a Bika- vagy a Medve-ciklushoz. Mindenesetre elég hasznos bizonyos körülmények között, amikor mágiád ciklikus természete gondot okoz, hogy a karakter kiszámítsa, melyik a legmegfelelőbb időpont hatalma gyakorlására.

## MEGRÖTHETETLENSÉG (3-PONTOS ÉLŐNY)

Vámpírvérrel képtelenség igába hajtani a mágus akaratát. Nem számít mennyit fogyaszt belőle, a rettegett vérkötelék nem jön létre. Ebből az okból kifolyólag immunis arra a végtelen áhítatra és elragadtatásra, amit egy parázna csókja kelthet, és a lélekkötő hatalommal felruházott ősi *varázstárgyak* is

hatástalanok vele szemben. Ezzel az Élőnnel igen nagy hatalomra – egyes krónikákban egy kicsikét túlságosan is nagyra – lehet szert tenni, ha kombináljuk a *Ghoul* Élőnnel. Éppen ezért, ha a karakter szabad akarattal rendelkező ghoul akar lenni, biztonságosan akar viselni egy lélekkötő gyűrűt, vagy bármilyen más olyan helyzetben kíván lenni, ahol hűbéreskü nélkül kapná meg a királyi javakat és kiváltságokat, kétszerannyi pontot kell fizetnie, mint szokásos.

Másrészlől meg a mágusod nem iszogathat vámpírvért csak úgy. A kárhözott élőholtak lopott hatalma bizonyára csúnya Rezonanciát von maga után.

## MEGTESTESÜLT AVATÁR (3-PONTOS ÉLŐNY)

A legtöbben csak a Keresés során pillanthatják meg avatárjukat, ha ugyan megpillantják. Ám a mágusodé, ha nincs is szakadatlanul vele, de mindennap tisztelgetés teszi nála. Ez az avatár a karakteredet (és azokat, akik képesek a gondolataiban olvasni) kivéve mindenki számára láthatatlan, hacsak nem a *Szövetségesek* Háttérrel kombinálva veszed fel, emberi vagy familiáris testet alkotva neki. Ebben az esetben testi-lelki jőpajtásoddá válik, ki-be ugorva a létezésbe, amikor csak óhajtja. Ha megölik, csak a halandó porhüvely pusztul el, nem az avatár – hacsak nem az *Filakterion* Hátrányt is felvetted, amikor is az avatár alakja immunis minden fizikai sebzésre, de állandó alakban ölt testet. Ez esetben elrabolhatják, átváltoztathatják és így tovább.

A Mesélők ne felejtsek el, hogy az avatárnak nem kell *bevallania*, hogy mi is ő, és csak mert egy filakterionba zárták, nem jelenti azt, hogy mindent amit mond, az az avatár kinyilatkoztatása. Egy VA esetben talán a laptopja szolgál filakterionként, és hacsak nem vette fel mellé a *Megtestesült avatár* Élőnyt, a laptop figyelmeztetései semmivel sem jelentősebbek, mint az, hogy frissítsd a vírusirtó szoftvered. Egyébként is, miért *kellene* bevallania, hogy ő más, mint a te legjobb barátod?

Egy testet öltött avatár cseveghet veled és más emberekkel is, mint a Hálón felbukkanó intelligenciák, amik vezérlik útjukon a virtuális adeptusokat és beszélgetnek kortársaikkal. A helyes trükkökkel fellelkesíthetik a karaktert, harcolhatnak vele, megfélemlíthetik vagy akár egy forró randit is elintézhetnek neki.

## ORÁKULUMI KÉPESSÉG (3-PONTOS ÉLŐNY)

Nem, a mágusod nem a misztikus *mesterek* közül való, akik a Mélyumbra elefántcsonttornyaiban élnek. És semmi köze a neves szoftvergyártó céghez sem. Annál inkább egy látnoki képességekkel megáldott hétköznapi mágus, aki belepillanthat múltba, jelenbe s jövőbe.

Valahányszor a Mesélő úgy érzi, olyan helyzetbe kerül a karakter, hogy jelet vagy óment láthat, tehetsz egy Észlelés + Tudatosság próbát az előjel elrejtettségéhez viszonyítva. Ha sikeres, akkor dobj Intelligencia + Okkultizmusra, hogy megértsd, mit láttál – a célszám a látottak bonyolultságától függ! Minden jóslásra irányuló mágiád (általában az Idő Szféránál) célszáma kettővel csökken.

## TERMÉSZETES CSATORNA (3-PONTOS ÉLŐNY)

A mágusod a világok közötti Mezsgye természetes gyengepontja. Áthatolás esetén a célszám eggyel kevesebb a mágia-próbáknál, s jóval érdeklődőbbek a szellemek is a karakter iránt. Ha rálel egy különösen gyenge pontra a Mezsgyén (Tudatossággal vagy 1-es Szellem Szférával), mágia nélkül is átjárhat a világok között.



### VIHARŐR (3 VAGY 5-PONTOS ELŐNY)

Valamilyen oknál fogva a Mezsgyén dúló avatárvihar nincs hatással a mágusodra. Amikor átkel a Mezsgyén, nem szenved semmilyen bántódást a vihartól.

Ötpontostként mindenki mást is megvédelmez, akiket megérint (beleértve a Tér-mágián keresztüli érintést is) és akiket meg akar védeni.

Az Előny mindkét fajtája elég ritka, és egy egész társaságnak egy szem illető köré kell csoportosulnia, ha akadálytalanul át akarnak kelni a Mezsgyén. Nincs nyilvánvaló minta arra, ami megtestesíti ezt az áldást, – egyes mágusok, akik sohasem tanultak Szellem Szférát egyszer csak ráébrednek erre az adottságukra, amikor átvánszorognak az Umbrán, míg a szellemmágia mesterei máig képtelenek színlelni ezt.

### ALAKVÁLTÓ ROKONSÁG (4-PONTOS ELŐNY)

A sors furcsa fintorából a mágusod a vérfarkasok, -macskák, -hollók, -medvék közé tartozik, vagy esetleg egyike a még rejtélyesebb fajtáknak. Alakváltó vér nem pezseg benne – legalábbis nem a hagyományos értelemben –, de rajtahagyja bélyegét. Immúnis a Delíriumra (az örületre, ami azokra csap le, akik félelme formában látnak meg egy bőreváltót), és vannak barátai abban a Fajban, amelyhez tartozik. Ez az Előny nem azt jelenti, hogy ismeri a titkaikat, vagy hogy büntetés nélkül járhat-kelhet a szent helyeiken, de olyan dolgokat tapasztal, amit halandó ember fel sem mérhet ép ésszel. Ha a karakter bűbajos, esetleg elsajátíthat néhány szellemi Adományt, *felébredtként* pedig a Paradoxon fenyegetése nélkül használhatod ezeket a benned rejlő mágikus erőket. Azonban sosem lesz Gnóziisa, azaz a szellemvilággal összekötő természetes kapcsolata, ami az alakváltók sajátja.

Jó eséllyel szerezhetsz némi ismeretet népközlésről és esetleg lehetnek közös kapcsolataik, szövetségeseik. Valószínűleg kiválthatasz valamilyen fokú ragaszkodást a rokonaid törzsetől, némi ellenszenvet meg rosszakaróitok irányából.

### IKERLELKEK (4-PONTOS ELŐNY)

Mágusod avatárja kettészakadt, és van egy „lelki társa” – ugyanolyan hatalommal, Esszenciával, Természettel és Viselkedéssel. Egy valódi ikertestvér, egy hasonmás, egy másik mágus, vagy egy teljesen idegen alak (aki akár *alvó* is lehet) birtokolhatja ezt a töredéket. Amikor fizikai kapcsolatba kerülsz lelki társaddal (vagy szellemi társaddal, ha az umbrabéli tevékenységeket nézzük), a két fél megoszthatja egymással Kvintesszenciáját és egyként varázsolhatnak, Aretéjük és Szféra értékeik legmagasabbikát véve, emellett a Kvintesszenciájuk mértéke is megnő a külön-külön birtokolt erőnek megfelelően.

A részek együtt többek, mint önmagukban. Azonban ezt az egyesített tartalékot egy gócnál végzett meditációval lehet csak feltölteni, a szokásos módszer mintájára. Az egyesített varázslatokból származó Paradoxon-pontok nem oszlanak szét, hanem mindkét fél ugyanazt a mennyiséget szenved el.

Egy pontos Térrel a karakter mindig tudni fogja, merre jár lelki társa. Egy ponttal az Élet Szférában tisztában lesz pontos egészségi állapotával, valamint hasonló jártassággal a tudatmágiában, képesek lehetnek megosztani egymással gondolataikat. Ha az egyik fél meghal, a másik játékosának Akaraterő-próbát kell dobni (8-as célszámmal), hogy elviselje a pszichikai sokkot. Várnia kell, amíg társa nem reinkarnálódik, hogy az energia ismét egyesüljön. Egyébként ezek ketten nem Előnyök két lábon járó tárházai, hanem karakterek, akikkel eszerint is kell játszani, s esetleg jobb, ha külön csapatban is vannak. Azt se felejtse el, hogy egy mágusnak nem kell feltétlenül jól kijönnie társával... Az ikertestvérek távoli és egymástól elkülönült egyéniségek, nem pedig egy pusztán kimeríthetetlen erővel rendelkező páros.

### SZERENCSE (4-PONTOS ELŐNY)

Mágusod egyszerűen mázlista. Történetenként (nem ülésenként) háromszor megismételheted sikertelen dobásaidat,

beleértve akár a balsikert is. Azonban csak egy újradobást tehetsz, és nem alkalmazhatod ezt varázslási próbákra (Areté, Szférák stb.).

## TÜNDÉR VÉRVONAL (4-PONTOS ELŐNY)

Habár a karaktered nem cseregyerek, örökségük ott folyik az ereiben – szó szerint. A tündérek vére lehetővé teszi számára, hogy úgy járkáljon az Álomban, mintha ő maga is tündér lenne. Bár az ilyen tevékenység kiteszi őt a kimérikus támadásoknak, egy új és csodákkal teli világ kapuit is megnyitja előtte.

Tündér kifejezéssel élve ő egy *kinain*, egy ember egy kis veleszületett Káprázattal, aki korlátozott hókuszpókuszokra képes mágiájával. (Részletekért lásd a magyarul még meg nem jelent **Changeling: The Dreaming** (Cseregyerek: Az Álom) és az **The Enchanted** (Az Elbájtoltak) c. könyveket! Ne feledkezz meg arról, hogy a mágusnak nem lehet teljes Káprázat-tartaléka!) Ha a karaktered zugmágus, ezek a varázstrükkök remekül kiegészítik Ösvényét; ha *felébredett*, akkor ezek ösztönös, paradoxonmentes trükkök!

A karakter Banalitása is elég alacsony (általában 2-5), és gyakran látott vendég lehet a tündérek udvarában. Természetesen az effajta ajándékok kötelezettségekkel is járnak: az ő politikájuk szerint kell játszani. Mindazonáltal remek kis játék lehet.

## AVATÁRTÖREDÉK (5-PONTOS ELŐNY)

Habár nem feltétlenül gyenge, a mágusod avatárja darabokra törött. A karaktered birtokolja az egyik szilánkot – ez a te *Avatár* értéked, ha egy van, a Háttereknél szokásos árat fizeted érte – és a többi darab valahol máshova szóródott szét. Azonban ami egyszer eltört, össze is lehet illeszteni, legalábbis ebben az esetben. Ha a kutatás és szerepjáték útján megleled az avatárod többi darabját, karakteralkotás után megnövelheted az értékét.

A többi töredék szétszóródhatot szerte a kozmoszban, dimenzióntúli rejtett zugokban szfinxek és más teremtmények őrizhetik, vagy egy amulett darabkái is lehetnek, amikből nálad van egy vagy több rész. Meglehet, például, hogy tíz csodás gyűrűbe zárták, melyek közül három van nálad (és ennek megfelelően 3-as *Avatár* értékkel rendelkezel), ám el kell mennie a többiért, és elvenni azoktól, akik birtokolják. Vagy esetleg vannak más mágusok is, akik osztoznak a karaktered avatárján, és ha megölöd az egyiküket, az *Avatár* értékük átszáll rád, értékét hozzáadva a már meglévőhöz. Számos a többi mágus is hasonló okokból meg akarja ölni a te karakteredet...

Dolgozd ki a Mesélőddel a szétszóródás jellegét és mindemellett döntsétek el, hogy mit kell tennie a mágusodnak, hogy újra összeillessze a darabokra törött szellemet!

## GHOUL (5-PONTOS ELŐNY)

Valamikor régebben, egy vámpír megitta vérével a karaktert, valószínűleg, hogy örök szolgálatra kárhóztassa. Valamiképp megszabadult a köteléktől, ám a vér felruházta úrnője hatalmának egy részével. A vámpírok társadalmáról birtokolt homályos ismereteken kívül alig öregszik a karakter és kap egy automatikus sikert minden Erő-próbára, és egy extra kockányi sebzést okoz minden közelharcos támadáskor a megnövelt erejének következtében. Ha a játékban használjátok a **Vámpír: A Maszkabál** szabályait, akkor a karakternek lehet vértartaléka, egypontos Őserővel. Költhet pontokat Diszciplínákra, legfőképpen Őserőre, Szívósságra és Domitora által választott hatalmára.

Ez az erő azonban nincs ingyen. Alkalmassint a mágusodnak továbbra is vámpírvért kell fogyasztania. Vagy, visszanyeri a halandóságát, örökre korábbi úrnője esszenciájának édes mámoráért eszedezve. Ha hátat fordít ennek (a szent vitae nélkül eltöltött egy vagy több hónap után), örökre elveszíti a természetfölötti erejét (és Diszciplínáit). (Hacsak nem teszik vámpírrá egy Őleléssel, amikor is visszakapja azokat egy másik élet és az avatárja árán.)

Ne felejtse el azt se, hogy Káin gyermekeinek kárhozott vérért fogyasztva mindenféle káros hatások jelentkezhetnek! A mágus egy pontot kap statikus és az entropikus Rezonanciában, amikor először ghoulá teszik. A kortalanság átka a Keresést is megnehezítheti. Az ebből származó büntetés a Mesélő belátásán múlik, de általában a mágus saját statikus természetéből és a Kárhozat gyengeségeiből adódóan hajlamos lehet eltévelyedni a Keresésben.

## LEGENDÁS TULAJDONSÁG (5-PONTOS ELŐNY)

A karakter emberfeletti Tulajdonsággal bír, valamilyen téren többre képes mint embertársai. Bár ez a Tulajdonság nem jár feltétlenül *automatikus*an jobb értékkel, de a mágus képes túlszárnyalni az emberi képességek korlátait. Az ilyen adomány ritka és értékes, és sok embernek ezzel a tulajdonsággal sem sikerül soha elérni képességeinek csúcsát.

A mágusod legendás Tulajdonságában elérhető maximum a hat pont. Így rendelkezhetsz Herkules erejével vagy Occam eszességével. Ez az Előny nem jár mindjárt ilyen nagy értékkel; Tulajdonság, szabadon elköltethető és tapasztalati pontokból kell megvásárolni.

Az emberfeletti hatalomra való képesség következtében a karakterednek csodás tehetsége van az adott Tulajdonságot illetően. Legendás Állóképességgel, például, *bármilyen* formában megnyilvánuló sebzés ellen dobhatsz sebtűrést, legendás Felfogással pedig képes lehetsz bármelyik körben automatikusan eggyel korábban kezdeményezni, mint tennéd. Ez az erő általában automatikus, és a Mesélő dönt arról, miben nyilvánul meg. Ereje a karakter aktuális Tulajdonság-értékétől függően változhat, így egy 1-es legendás Állóképességgel rendelkező mágusnak gyér hatalma van, ami idővel és tapasztalattal növekedhet.

Ezzel az Előnnel magától értetődően könnyen vissza lehet élni, és nem javasolt minden krónikába vagy karakternek.

## SZFÉRATERÍTÉSZET (5-PONTOS ELŐNY)

A karaktered magasabb fokon képes alkalmazni a Szférák mágiáját, mint a többi mágus. Valamiféle okból (veleszületett tehetség, örökölt hatalom, előző élet, természetfölötti alku stb.) érzéke van egy bizonyos fajta mágiához. Hamar ragad rá az efféle ismeret és szokatlan léptékben fejlődik benne.

Karakteralkotáskor válassz ki egy Szférát! Ennél csupán a szokásos ár háromnegyedét fizeted (lefelé kerekítve), amikor megveszed a szinteket, rituálékat és az adott Szféra mágiájának fejlesztését. Az előnyben részesített Szférát a karakter elkészítésekor kell kiválasztani, és csak egyszer lehet felvenni.

## AVATÁR KÍSÉRŐ (7-PONTOS ELŐNY)

A mágusod a reinkarnáció körforgásában van, az élet-halál-újjászületés ciklusát járja újra meg újra. Azonban az a furcsa ebben, hogy az avatárjához egy kisebb avatár kapcsolódott. Ez a töredék is belép az új ciklusba, követve a mágusod avatárját minden egyes inkarnáción át és gyakran emlékeket hordoz magában előző inkarnációiból.

Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy van egy élő utitársad, aki a tiedéhez kötődő avatással rendelkezik. Lehet némi emléked korábbi életeidből, és előfordulhat, hogy a társad nem feltétlenül felébredett, ám ő hordozza magában a korábbi inkarnációk tudásának és tapasztalatainak legjavát. Ezért dolgokat vagy leckéket adhat azokból, amiket korábban sajátított el. Gondolj csak Corumra és Jhary-a-Conelre!

A Mesélő dolgozza ki ezt a társat, kivéve, ha a *Szövetségesek* Háttérrel együtt veszed föl ezt. Nincsenek különleges képességei azon kívül, hogy a karakteredhez lélekvándorlásához kötődik és emlékszik a múltra.

## IGAZHIT (7-PONTOS ELŐNY)

Egy olyan világban, ahol a rettenés és a bizonytalanság az úr, mágusod a sugárzó hit kicsinyke magvát képviseli. Erős a hite és szeretete a Mindenható hatalmában, ami a világegyetemet élteti – legyen az Isten, Allah, a hindu pantheon vagy akár a pusztá hit abban, hogy minden jóra fordulhat egyszer.

A karakter egy pontos Hit Jellemzővel bír. Ez egy kockányi ellenmágiaként szolgál, és hozzáadódik az Akaraterő-próbákhoz. További Jellemzők szerzése alighanem lehetetlen, és elképesztő munka és elszántság szükséges hozzá. Még a pusztá Hit Jellemző is hihetetlen magasatos lelket kíván. A karakter bizonyára egy kódexben gyűjti össze a legtöbb szabályt, hogy megőrizze a hitét. Azok, akik kapcsolatba kerülnek vele, hamar felismerik, hogy ő különleges, áldott és valamihez rendíthetetlen hűség fűzi, amit ritkán látni ezen a világon, s a karakternek a legmagasatosabb spirituális elvek szerint kell élnie. Előfordulhat, hogy az ellenségesség vezérli – Isten igaz katonájának – hitét, de ez igen ritka. A legtöbb hívőt könyörület, őszinteség és túlradó szeretet jellemez a Teremtés minden lényé iránt.

Időről időre a karaktered csodákat tehet hitével; az ilyen mélyen bennünk rejlő mágia pontos részleteiről a Mesélő dönt. Az ilyen tettek kimeríthetik az illető hitét egy időre, amíg újra meg nem erősödik, lecsökkentve a Hit értékét. Az efféle csodák nem vonzanak maguk után Paradoxont, és úgy tűnik, valami más forrásból merítenek erőt. Talán tényleg *van* valami gondviselő hatalom, ami az egész világegyetemen rajta tartja szemét.

## KETTŐS TRADÍCIÓ (7-PONTOS ELŐNY)

A mágus két hagyomány mellett is elkötelezte magát. Leginkább az Üresek tagja lehetett, aki egy kicsit ebből is, abból is elsajátított, és sok dolog gyakorolt rá nagy hatást. Vagy talán az egyik Tradíció tanára *ébresztette fel*, de aztán egy másik mestertől tanult és megélt egy második *epifániát* eme új ismeret következtében. A tapasztalatszerzés folytán mindkét Tradíció Szféra-specializációjában megkapod a bónusz szorzót (s így olcsóbban fejlesztheted mindkettőt). A karakter sokkal nyitottabb a fókuszokat illetően is, és mindkét Tradíció kellékeit használhatja. (Az egyedi fókuszokból adódó levonások továbbra is járnak.) Ha például a mágus elveszíti hermetikus látókövét, vagy beszerez egy másikat, vagy muszáj pusztán a másik Tradíciójának eszközeire támaszkodnia.

## DALNØKI SZAVAK (1-PONTOS HÁTRÁNY)

A karaktered titokzatos módon csak igazat szól. Amiket mond, előbb-utóbb hajlamosak valóra válni. Ez a Hátrány nem ruház fel az áldás vagy átkozás hatalmával, vagy bármiféle tudatos irányítás hatásával (2-es Idő Szférát helyettesítve). Azonban történetenként legalább egyszer egy szerencsétlen igazság feldereng előtte valamilyen helyzetre vonatkozólag, és aztán szavakba önti azt. Hogy elkerülje a jövődömondást, az ezt az „adományt” birtokló illetőnek el kell szenvednie egy Horzsolt

egészség szintnyi sebzést a feszült ellenállás folytán (főleg, ha átharapja a nyelvét).

## A GØNØSZ BÉLYEGE (1-PONTOS HÁTRÁNY)

Valamikor élete során a mágusod paktumot kötött valamilyen démonnal vagy ördöggel, és magába fogadta hamis hatalmát, amely rajtahagyta bélyegét.

Ez a szégyenfolt (bibircsökként is ismert) sötét és beteges kinézetet kelt, de érzéketlen a fájdalomra. A múltban az Inkvizíció „boszorkányszurkálói” speciális tükkel ellenőrizték ezeket a jegyeket, mielőtt máglyára küldték volna a szerencsétleneket. Napjainkban az emberek alig gyakorolják ezt a puritán ördögűzést, s a legtöbben anyajegynek nézik a jelet. A „bibircsök” szokványos képével ellentétben bárhol kinőhet a mágus testén.

Ráadásul, ha van egy démonikus familiárisod, az ördögfiókád képes elszívni a Kvintesszenciát a bibircsökon keresztül, a velejárá fájdalomtűrési bónuszokkal együtt – igazán üdítő látvány, amint a macskád csócsálja a mellbimbód.

## MØGKØTØS (1-5 PONTOS HÁTRÁNY; EGY MÅSIK HÅTRÅNYHØZ VAGY ELØNYHØZ KELL KAPCSØLNI)

Van valami, amit a karakternek muszáj vagy tilos megtennie, és élete, szerencséje, mágiája (s talán még a lelke is) múlhat rajta. Lehet olyasvalami, ami mindig rajta áll, a druidák születésekor megjósolták az egyik *geas*-át, vagy tündér-átok szállt rá a kereszteløjén. Lehet akár szent eskü vagy fogadalom, ígret vagy alku, és Valaki (nagy V-vel) tanúja volt ennek, és be akarja tartatni a karakterrel. Ha megszegi, a következmények borzalmasak lesznek, ha nem is halálosak.

Egy *geas* [ejtsd: ges] értéke attól függ, hogy milyen könnyen lehet megszegni, és hogy milyen büntetés jár az áthágásáért. Ha ez néhány Előny vagy Háttér elvesztését jelenti, vond ki az adott Előny vagy Háttér értékéből és vedd azt végső értéknek! Például, a karakter kardja egy öt pontos *varázstárgy*, de megmondták neki, hogy „ha e pengét haraggal a szívedben emeled a magasba, az angyalok, kik adták, el is veszik azt.” Ez például egy kisebb áldozatnak minősül, ami két pontos *geas*, így összességében csak három pontba kerül az a Háttér. A megkötéssel összekapcsolt Hátrányok hatásai mindaddig nem érvényesülnek, amíg a fogadalmát betartja a mágus – így csak a *geas*-ból járnak a szabadon elkölthető pontok.

Amikor felveszel egy megkötést, válaszod ki a Hátrány(oka)t, Háttér(ke)t és/vagy Előny(öke)t, ami(k)hez kötöd azt! Aztán csökkensd a Hátrány(ok) végső értékét vagy az Előny(ök) és/vagy Háttér(ek) árát! Ha egy Előnyt többször is fel lehet venni, a megkötést is ugyanannyiszor fel kell vened, hogy levond a költségéből. Azonban a megkötésednek legalább egy ponttal kevesebbnek kell lennie, mint az Előny(ök), Háttér(ek) és/vagy Hátrány(ok) összértéke, ami(k)hez kapcsolad. Magyarul nem vehetsz fel ingyen csak úgy Előnyöket vagy Háttéreket, hogy felhalmozod ezeket a megkötéseket és korlátozásokat. A Mesélőknek felül kell vizsgálniuk valamennyi megkötést, hogy biztosak legyenek abban, hogy a történetben van-e értelme felvenni, minthogy mindenféle furcsa kötöttségeket és parancsolatokat halmoznak egymásra, amiket csak azzal lehet magyarázni, hogy a tündérek savat cseppentettek a keresztvízbe.

A Mesélőknek ki kell zárnia minden olyan megkötést is, ami nem okoz tényleges problémát. Halálozod elveszteni a lelked az már probléma, és az is az, ha szűességéd elvesztésével búcsút inthetsz legendás Tulajdonságodnak. Azonban teljesen magától értetődő, hogy ha meghalsz minden Tulajdonságod nullára

zuhan, elvárásolódsz vagy más ilyesmi történik veled, tehát ez nem számottevő probléma, hacsak nem térhet vissza a karaktered valamiképp holtából.

A megkötések pontértékei itt csak irányadóak, és sokban függenek a karaktertől és a körülményektől. (A **Storytellers Handbook** (Mesélők kézikönyve) alapján javítva – ford.)

#### Érték Geas

- |        |  |
|--------|--|
| 5 pont | Elkerülhetetlen körülmény vagy hihetetlen áldozat: Ha meghalsz; ha hagyod, hogy a nap sugarai megérintsék bőröd; ha hagyod, hogy lábad a földet tapossa; ha egy szót is szólsz.  |
| 4 pont | Csaknem elháríthatatlan körülmény vagy jelentős áldozat: Szűznek maradni, sosem ártani élő teremtménynek, sosem hazudni  |
| 3 pont | Mindennapos körülmény vagy szokványos áldozat: Sosem hátrálsz meg a harcból, sosem árulsz el titkot, sosem utasítod vissza a vendéglátást, sosem házasodsz meg, sosem akarsz gyereket  |
| 2 pont | Valószínűtlen körülmény vagy kisebb áldozat: Megállsz, és ölbeveszel minden kóbor macskát, amit meglátsz, sosem eszel állati eredetű terméket, sosem ártasz egy bizonyos fajta állatnak vagy személynek, sosem ragadsz kardot haraggal a szívedben |
| 1 pont | Könnyedén elkerülhető körülmény vagy egyszerű áldozat: sosem osztod meg étked vörös hajú férfivel, minden éjjel imádkozol, szeded a vitaminjaidat, sosem ártasz a királynak, nem eszel sonkát, apró titkot őrzöl magadban                          |

A klasszikus büntetés a geas megszegéséért sötét vég, az avatár elvesztése, az, hogy a szerencséd balszerencsére fordul (különösen, ha egy szörnyeteggel kötött paktummal jött létre), totem, minden barát vagy az anyagi javak teljes elvesztése.

Lehet több megkötésed is, amik hathatnak egymásra. Cuchulain például „sohasem utasíthatott vissza vendéglátást” és „sosem bántott egy kutyát” (a névrokonát). Három banya aztán meghívta egy sültkutyavacsorára, és Cuchulainn nem sokkal később meghalt. Következésképpen a legtöbb mágus megpróbálja titokban tartani fogadalmát, minthogy mások felhasználhassák ellenük. Sajnos kideríthetőek egy egyszerű első szintű entrópikus hatással, vegyítve egy kis jövőmondási jártassággal. Bonyolult kelepceket eszeltek ki, hogy a mágus megszegni kényszerüljön a esküjét, színpompás pusztulásba vezetve ezzel őt. A ferde hajlam miatt a geas-ok, átkok, szent fogadalmak, eskük mind-mind a magas pozíció ismertetőjegyei valamennyi Tradícióban, különösen az Akasha Testvériségénél, a Verbénánál és a Mennyei Kórus tagjai között, akik az efféle Hátrányokkal nyerik el státuszukat. Egyszerűen kijelenthetjük, hogy a lényegtelen embereknek nincs megkötésük vagy családi átkuk, és az, aki esküt vagy szent fogadalmat tesz (és be is tartja azt), tiszteletet érdemel. Másrésztől a legtöbb technomantát nem igazán nyűgözik le azok az emberek, akik szüzességi vagy némasági fogadalmakat tesznek, és hasonló közönnyel szemlélik azokat is, akik megszegik ezeket.

Hagyományos értelemben alig lehet tenni valamit a geasa ellen, amik egyszerűen valaki sorsának megnyilvánulásai vagy ördögien terhes átkok (és a Hátrányt törleszteni kell, ha megszabadulnak tőle). Azonban az eskük, szent fogadalmak kötésével, totemszellemelek átkaitól terhesen a karakter, aki megszegi ezeket, *véletlenül* előfordulhat, hogy megfizet bűnéért. Egy boszorkány, aki megfogadta, hogy nem eszik vörös húst, majd egyszer csak disznócombot talál a borsólevesében, esetleg böjtöléssel vezekel majd kihágásáért, és csekket küld a PETA-nak (People for Ethical Treatment of Animals – Emberek az Állatok Erkölcsi Jogaiért Egyesület). Azonban, ha a mágus akarattal, tettének teljes

tudatában szegi meg esküjét – és túléli –, esküszegővé válik, az egyik legtisztátalanabb jelzővel illetett személlyé a Tradíciók soraiban. Örökre elkárhoztatott az ilyen ember, és a jegyek tisztán kimutathatóak egy első szintű entrópikus varázslattal, ami felfedi a mágus végzetét. Ekképpen kis híján lehetetlen találni egy tutort vagy bármifajta segítséget az elárult feleknél. Egyes Tradíciók, különösen a Hermész Rendje és a Verbéna, helyben megölik az esküszegőket, s nefandusként tekintenek rájuk, akiknek sötét ösvényei az egyetlen nyitott kapu számukra. Ironikus, hogy sok esküszegő fiatal infernalista, aki felbontott egy Sötét Mesterrel alkotott szövetséget – és a megkötött esküt – miután felismerte a hatalom árát. A Végzet azonban nem kedveskedik senkivel, és azokon, akik megszegik pokoli ígretüket, éppúgy megjelennek a stigmák, mint azokon, akik megcsalják a Mennyei országot.

Azoknak, akik esküszegőként indulnak, javasolt felvenni a *Sötét végzetet* vagy valami hasonló átkot. Nyilvánvalóan jó és nemeslelkűek azok a karakterek, akik valamilyen ostoba esküt kötöttek a múltban, majd megszegték, nehogy valami rossz történjen. Lehetetlen eltörölni a lelken esett csorbát, de néhány barát még mindig mellettük állhat, még ha a legtöbb mágus köp egyet nevük említésekor.

A *Megkötést* annyiszor lehet felvenni, ahányszor a *Kényszerképzet Hátrányt*, feltételezve, hogy a kényszer nem teszi lehetetlenné a geas-t. Például egy boszorkánynak lehet olyan megkötése, ami egyben kényszere is, hogy ha nem kap ölbe úton-útfélen minden macskát simogatni, csúfos véget ér az élete.

## VISSZHANGOK (1-5 PONTOS HÁTRÁNY)

A mágusod a természetfölöttihez társított hagyományos jegyeket hordozza magán. Talán annyiban nyilvánul ez meg, hogy nincs árnyéka, de lehet komolyabb is: aurája félelmet kelt. Előfordulhat, hogy a tej megsavanyodik a mágus körül és a tükrök összetörnek, ha dühös.

Nézz utána a Tradíció örökségéhez kapcsolódó babonáknak és szedj föl néhányat! A Mesélő határozza meg a Hátrány értékét a természetfölötti problémák komolysága függvényében.

## DÖNTŐ ÖSSZETEVŐ (2-5-PONTOS HÁTRÁNY)

Van egy nyers összetevő, ami elengedhetetlenül fontos a mágiához, beleértve magát a varázslást is. Ez a komponens lehet ritka vagy ezoterikus, mint például a gyémánt vagy a szellemelek ektoplazmája, vagy esetleg valami hétköznapi, könnyen beszerezhető, mint a mérge, alkohol vagy az elektromosság. E döntő elem nélkül nem képes varázsolni, és ha a döntő összetevő csütörtököt mond varázslás közben, hát akkor keresned kell egy másik hatást.

Ez a Hátrány nem pusztán a technokraták a tudományos eszközökbe és alapelvekbe vetett bizalmát szemlélteti. Egy virtuális adeptusnak nincs szüksége a számítógépére, hogy elvégezze a számításait; ha mégis kellene, használhatna egy mérőszalagot vagy papírt és ceruzát, vagy az egészet akár fejben is elvégezheti – csak tovább tart. De Dr. Va-Voomnak Diesel-olaj kell, hogy beindítsa Készülékét, és nem működnének – vagy legalábbis neki nem –, ha napelemeket vagy éterikus protontekercset használna. Ennek a szernek nem feltétlenül kell közvetlenül a forrásból származnia – a holdfényt be lehet gyűjteni holdkövekbe és a szentelt vizet is lehet palackba zární – de gondosan kell tárolni, legyen az bármiféle metódus vagy rituálé. (A feltöltött holdköveket fekete selyemzacskóban, napfénytől

védve kell tárolni, míg a szentelt vizet az erre a célra megáldott palackban.)

Érték	Döntő összetevő
2 pont	napfény, tojás, motorolaj, tea, aszpirin, elektromosság, érzelem, ektoplazma
3 pont	méhviasz gyertyák, vér, friss levendula, temető földje, szentelt víz, düh, szellemi maradvány
4 pont	szüzek vére, hasis, emberi hullák, arany, plátói szerelem, a Pokol lángjai
5 pont	gyémánt, élő emberek, ritka orchideák, villámcsapás, átszellemült élvezet, angyalok könnyei, Rezonanciától függetlenül bármiféle Tass

## SÖTÉT VÉGZET (5-PONTOS HÁTRÁNY)

Valami szörnyű végzet vet árnyékot a mágusra, és ami még rosszabb, ő tudja ezt. Rettenetes módon fog meghalni, vagy örök szenvedésre kárhoztatik. Talán előre látja a saját Gilgulját, vagy ahogy átlép a nefandusok Burkain. A karaktered nem menekülhet végzetétől, az pedig eljő, korábban, mint hitte. Alkalmasint a helyzetek emlékeztetik a mágust létezésének hiábavalóságára. El kell költened egy Akaraterő-pontot, hogy felülkerekedj az ilyen lehangoltságon, vagy minden dobásból elveszítesz egy kockát a nap hátralevő részében. Egyedül a Mesélő ismeri a végzeted pontos természetét, és rajta áll, miben fog megnyilvánulni.

## SZFÉRA ALKALTIATLANSÁG (5-PONTOS HÁTRÁNY)

Valamilyen oknál fogva a mágusod igen megszívta a mágia egyik területén. Ennek lehet valami karmikus oka vagy küszködés egyes metafizikai fogalmakkal. Talán előző életében elültette tudását valamilyen tárgyban, és még nem sikerült belebotlania ebben az inkarnációjában. Ez a Hátrány ugyanúgy működik, mint a *Szféatermesztet*, csak fordítva. Egy adott Szféra fejlesztése (melyet karakteralkotáskor választanak ki) negyedannyival több tapasztalati pontba kerül, mint normális esetben (felfelé kerekítve). Hogy felvedd ezt a Hátrányt, válassz ki egy Szférát, amit a karakter meg akar majd tanulni! Csak egyszer lehet választani, és ezt a karakter indulásánál kell megtenni.

## FILAKTERION (7-PONTOS HÁTRÁNY)

Történelmi szempontból filakterionnak szokás nevezni a zsidók reggeli imáihoz használt, karjukra és fejük köré tekert imaszíjat, vagy a szútrákkal, isteni hatalommal, esetleg viselője lelkének egy darabjával teli imadobozkát. A mágusok a mágikus hatalom felfogására alkalmas kelyheket értenek alatta. A mágusod avatárja anyagi síkon létezik, egy tárgyba vagy egy helybe zárva, esetleg egy teremtménybe vagy személybe plántálva (mint például egy familiáris vagy egy szövetséges), de akár testének egy része is lehet. Ritka esetekben valamilyen elvont fogalomba, mint a vérvonal, titkos társaságokba vagy vallásokba zárják. A jó hír az, hogy e tárgy vagy lény nullás *tértávra* van hozzád képest, ami azt jelenti, hogy bárhol vagy, pontosan tudod, hogy van, hacsak nem leplezték el védővarázzsal. Egy filakterionként szolgáló gyűrűt leteleportálni az ujjadról vagy a hasonló szerepű kardodat eldobatni a kezedből épp olyan nehéz feladat, mint leteleportálni az ujjadat a kezdről vagy arra kényszeríteni, hogy levágd a saját karod. A rossz hír az, hogy közvetlen fizikai kapcsolatban kell lenned vele, hogy működjön a mágiád – még ha ez a kapcsolat nagy távolságokat is hidal át, mint egy virtuális adeptus esetén, aki a hálószobájában lévő házhoz

egy modemen keresztül kapcsolódik. Ezen kívül legyen nagyon nyilvánvaló, mi az, amit használsz a varázslásodhoz. Ha a mágus filakterionja a saját botja, idézés közben végig lóbálnia kell a feje fölött; ha egy korona az, fel kell szegnie fejét és viselnie a fejdíszt mindenhol, ahol varázsolni szándékozik.

Ha a filakterion képes beszélni a mágussal az avatárhoz hasonlóan, vedd fel mellé a *Megtestesült avatár* Előnyt is! Ha egy tárgy, javasolt egyedi fókusznak választani azt. Mint bármelyik egyedi fókusz, ezt is meg lehet javítani vagy vissza lehet szerezni, ha megsérült vagy ellopták.

Ha a mágustól elkerül a filakterionja, dobhatsz egy Észlelés + Tudatosság próbát, hogy megérezd a körülötte lévő dolgokat, attól függően, hogy az érzékelhet-e ilyen dolgokat. Ha eleven dolog (például egy macska, egy ló vagy egy levágott, de még élő kézfej), az is megtesz minden tőle telhetőt, hogy visszatárljon hozzád, hasonló érzékkel a hazataláláshoz.

A fentiekhez hasonlóan, ha az avatárt egy helyhez láncolták, például a Deani Királyi Erdő vagy San Francisco, akkor a mágust eltávolítani onnan, legalábbis mágikus értelemben, épp olyan lehetetlen, mint kiteleportálni egy városnegyedet Isztambulból. Ha világi módon választják el filakterionjától, érzékei visszavezetik őt. Abban az esetben, ahol egy hely a filakterion, az avatár összeolvad a terület városatyjával. Azaz, mondhatni, az avatárod az adott hely egyik totemszellemévé válik – mint a San Francisco-i Norton császár, az atlantai Belle, és az az igen-igen komoly védjeggyel ellátott egér Disneylandben. Az avatár értékét a karakter működési területével egyenértékűen válasz meg! A vadon színhelyeihez – erdőkhöz, sivatagokhoz, folyókhoz vagy akár óceánokhoz ugyanúgy lehet kapcsolódni, habár a karakternek benne vagy rajta kell lennie, hogy működjenek a varázslatai.

A Csendes-óceán *hatalmas*, de ha ez a mágusod filakterionja, a hozzá fűződő kapcsolat megszakad, amint szárazföldet érint a lábaid. Általánosságban elmondható, hogy nem a terület *mérete*, hanem az *identitása* az, ami igazán fontos. Lehet, hogy az Angyalok Királynője irányítja Los Angeles legnagyobb részét, de van különbség Hollywood és Malibu identitása között.

Hely esetében a Mesélő megengedheti azt, hogy olyan helyeken is tudd használni a mágiád, amelyek valamiképpen kapcsolódnak az filakterionod területéhez. Ha Hashberry testesíti meg az avatárod, valószínűleg működik a mágiád San Francisco többi részén is, a Haight-tól való távolság függvényében megnövelt célszámmal, és még erősebb avatárok olyan külföldi helyeken is képesek alkalmazni mágiájukat, amik kapcsolódnak a szellemiségükhöz.

Végezetül, ha fizikai vagy ideiglenes megtestesülésről van szó, mint például a római katolikus egyház vagy az X Iteráció, a boszorkányszombat vagy a Karácsony ünnepe, addig használható a mágiád, amíg az adott intézmény elfogadott tagja vagy ünnep résztvevője vagy. A jelképek és eszközök azt jelzik, hogy természetesen el lehet pusztítani, ideiglenesen megfosztva ezzel a mágust mágiájától, de pótolhatóak.

A filakterion identitása miatt a mágusod elveszíti avatárjával a kapcsolatot, ha elhagyja a helyet, elúszik onnan, kitaszítják, kiátkozzák a rendjéből, vagy bármi más módon kirúgják. Következésképpen az ezzel a Hátránnyal élő tagok szenvedélyesen hűségesekek. Ha a szervezetet vagy a filakterion más koncepcióját elpusztítják, megsemmisül az avatár is, de egy szervezetet nem lehet eltörölni, amíg egyetlen tagja is él vagy hívei ténylegesen meg nem tagadják azt. Ha egy koncepciót választottál, akkor az avatár annak az eszmének a védőszelleme vagy kabalája.

Ha egy filakterionnal rendelkező mágus meghal, az avatár vagy kiszabadul vagy nem, a Mesélő dönti el. Ha nem szabadult ki, megmarad annak, ami, várva a mágust, hogy újra birtokba vegye a következő inkarnációjában.





S. H. Lee