



Pszi

A gondolkodó elme hatalmas erőforrásokat rejt, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk testünk minden porcikáját, befolyásolhatjuk az anyagi világ törvényeit, vagy akár mások tudatát. Ezt az erőt Pszinek (Ψ) nevezzük. A Pszi olyan rejtett tudás, mely minden élő, gondolkodó elmében ott rejlik, s olykor még teljes képzetlenség esetén is megnyilvánul. A képzés folyamán a Ψ -alkalmazó feltérképezi ezeket az erőforrásokat, szigorú diszciplínákkal akarátát gyémántkeménységűre csiszolja, tudatalatti folyamatait átrendezi és tudata irányítása alá rendeli. A Ψ alkalmazó agya úgy viszonyul egy képzetlen tudathoz, mint a csiszolt drágakő a hegy mélyéből kibányászotthoz.

A Pszi tudományát két egymástól teljesen független kaszt mesterei dolgozták ki.

A *harcművészek* által megteremtett **Slan út** a maga nemében a Ψ -alkalmazás legmagasabb fokát jelenti - diszciplínái segítségével a harcművész olyan hatalmat nyer saját teste és tudata felett, mely már-már természetfelettné tűnik.

A *kyr mágusok* a mágia alapelemének tekintették a Ψ -energiákat, kutatásaikat ez irányban tökéletesítették, s elérték, hogy a Ψ -erőt elméjük hatalmával közvetlenül **Manává** alakíthatták. A Ψ alkalmazásának ezt a módját **Kyr metódusnak** nevezik, s kizárólag a mágusoknak oktatják.

Pyarronban dolgozták ki a Pszi mindenki számára megtanulható fajtáját, mely segítségével önmagunk és mások felett is korlátozott befolyásra tehetünk szert. A **Pyarroni módszer** nem alkalmas sem Mana előállítására, és nem is oly hatékony, mint a Slan út, ám nagy előnye, hogy rövidebb idő alatt elsajátítható, mint az előbbi kettő, és gyakorlatilag bármely kaszt számára elérhető.

A negyedik ismert módszert a különböző vallási irányzatot követő (elsősorban pyarroni, illetve shadoni) szerzetesek dolgozták ki. A **szerzetesi pszi** nehezen sorolható be a fenti iskolák közé. Bizonyos szempontból a legszélesebb körű tudást birtokolják, hiszen vallásától és rendjétől függetlenül minden szerzetes képes a Slan-út és a Kyr metódus egyes pszi diszciplínáinak alkalmazására, ugyanakkor (a Telepátia kivételével) csak önmagukon képesek azokat alkalmazni.

A pszi képzettség megtanulásának feltétele továbbá, hogy a karakter Intelligencia, Akaraterő és Asztrál értékei egyaránt elérjék vagy meghaladják a 12-öt.

PSZI – PYARRONI (2×)

Akaraterő + Asztrál

Segítségével saját testünk és akaratunk felett nyerhetünk hatalmat, elménk köré *asztrális* vagy *mentális* pajzsokat építhetünk. Az alapfok alkalmazói az Általános Diszciplínák mindegyikét végrehajthatják, ám csak saját magukon. Elsajátításához elegendő 2-3 év.

A pyarroni pszi-képzettség értékének növekedésével már mások tudatára vagy fizikumára is hatást gyakorolunk. Képesek lehetünk mások Ψ -pajzsait lebontani, és az Általános Diszciplínákat nemcsak magunkon, hanem másokon is végrehajthatjuk. Igaz, ilyenkor a befolyásolni kívánt személy Mágiaellenállásra dobásra jogosult – asztrálisra vagy mentálisra, attól függően, hogy a diszciplína a tudat melyik síkját támadja.

PSZI – KYR-METÓDUS (4×)

Akaraterő + Asztrál

Magába foglalja a Pyarroni módszer teljes tudását, diszciplínái segítségével az elme hatékonyabban védhető és támadható, mint a Pyarroni módszerrel. Tökéletesebb uralmat ad mások tudata és teste felett, mint bármely egyéb Ψ -alkalmazási eljárás. Legnagyobb érdeme mégis az, hogy képes a Ψ pontokat Mana-pontokká alakítani. A Kyr metódust csakis varázslóknak és mágusoknak oktatják. E tudást gondosan őrzik, így más kaszt tagjai soha nem juthatnak hozzá. Megértéséhez és elsajátításához legkevesebb hat, kemény tanulással töltött esztendő szükséges, meg olyan kézikönyvek, melyek ritka példányaikat biztos helyeken rejtegetik. A pyarroni Fehér Páholy és az északi Doran beavatottjai századok óta dolgoznak újabbnál újabb diszciplínákon, ám ezeket csak a felső kasztba tartozó mágusok számára teszik elérhetővé.

Pszi képzettségek

A pszi képzettségeket összefoglalóan az alábbi táblázat mutatja be:

Pszi-képzettség	×	Kép.
pyarroni	2×	Ak + Asz
Slan út	4×	Ak + Asz
szerzetesi	3×	Ak + Asz
Kyr metódus	4×	Ak + Asz

Vagyis a pyarroni pszi megtanulása két alapfokba kerül stb., az alapfok értékét pedig az Akaraterő és az Asztrál képzettségek határozzák meg (ld. a képzettségeknél). A karakter csak egy pszi-képzettséget tanulhat.

PSZI – SLAN (4×)

Akaraterő + Asztrál

Niarei szerzetesek évezredek tapasztalatát, munkáját foglalták egységbe a Slan út megalkotásakor. E Ψ -alkalmazás használói – kizárólag harc- és kardművészek – a testük és tudatuk feletti tökéletes uralmat valósították meg. Képesek végrehajtani bármit, amely a Pyarroni módszer része, ám saját diszciplínáikat (kevés kivétellel) csak önmagukra tudják vonatkoztatni. A Slan út segítségével felépített Statikus Ψ -pajzs lebonthatatlan, csak megalkotója tudja megszüntetni. A Slan-pszi nem törekedett a mások felett gyakorolt ellenőrzés módszereinek tökéletesítésére – a Kyr metódus e téren felülmúlja –, s energiáit sem képes Manává alakítani.



Mindettől függetlenül az elme és az akarat csiszoltságának magasiskolája, az önkontroll legtökéletesebb formája. Elsajátításához tíz-tizenkét esztendő szükséges, és egy Slan tanár útmutatásai. Egyszerű harc- vagy kardművész – aki nem tanítómester – képtelen továbbadni tudását, bármekkora hatalma legyen is a Ψ -energiák felett.

PSZI – SZERZETESI (3×)

Akaraterő + Asztrál

Használója ismeri a Pyarroni módszer diszciplínáit, de azokat (a Telepátia kivételével) csak önmagukon képes alkalmazni. Továbbá bizonyos Slan és Kyr diszciplínákat is ismer, a karakter szintjének függvényében az alábbiak szerint (ha teljesíti a Ψ -küszöb értéket):

TSZ	diszciplína	Küszöb
1	Aranyharang (slan)	10
1	Levitáció (slan)	10
1	Statikus Ψ -pajzs (slan)	10
1	Tetszhalál (slan)	10
1	Láthatatlanság észlelése (kyr)	10
2	Jelentéktelenség (slan)	12
2	Mentál szem (kyr)	12
2	Asztrál szem (kyr)	12
3	Érzékelhetetlenség (slan)	12
4	Belső idő (slan)	14
5	Auraérzékelés (kyr)	14

Pszi-pont

A Pszi-energia mennyiségét Pszi-pontokban (Ψ p) mérik. Azt, hogy egy Ψ -alkalmazó mennyi Ψ p-ot képes elméje pihentetése nélkül, egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, **maximális Ψ p-jainak (max. Ψ p)** száma mutatja meg. A max. Ψ p tehát nem más, mint egy teljesen kipihent és feltöltődött tudat rendelkezésére álló Pszi-energiák mennyisége. A maximális Ψ p-ok száma a Ψ -alkalmazó szintjétől és a pszi-képzettségétől, és az szintenként vásárolt Ψ p-ok számától függ. Minél magasabb szintű Ψ -alkalmazó valaki, annál több maximális Ψ p-tal rendelkezhet.

Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy a karakter a pszi-képzettségétől függően Tapasztalati szintenként (már az 1. Tsz-en is) mennyi Pszi-pontot vásárolhat meg:

Pszi-képzettség	Max. vásárolható Ψ p/szint
pyarroni	4 Ψ p
Slan út	5 Ψ p
szerezeti	6 Ψ p
Kyr módszer	6 Ψ p

A **maximális Ψ p-ok kiszámítása** mind a négy képzettség esetében egyforma: 1. Tsz-en = Intelligencia 10 feletti része + vásárolt Ψ p-ok száma +1, a további szinteken pedig a vásárolt Ψ p-ok száma hozzáadódik a karakter maximális Ψ p-jainak számához.

Ugyanakkor a pszi-képzettség értéke meghatározza azt, hogy a karakter elméje legfeljebb mennyi Ψ p-ot képes tárolni, vagyis mennyi lehet a maximális Ψ p-jainak száma. A karakter ennél az értéknél több Ψ p-tal nem rendelkezhet, akármennyi KKP-t is költene el e pontokra. A **Ψ -limit** értéke a fölvett képzettségtől függ:

Képzettség	Ψ -limit
pyarroni	képzettség értéke $\times$ 3
szerezeti	képzettség értéke $\times$ 5
Slan út	képzettség értéke $\times$ 5
kyr-metódus	képzettség értéke $\times$ 5

Amint a karakter pszi-képzettsége eléri a 20-at, attól kezdve elméje már korlátlanul képes Ψ p-okat tárolni.

Példa: egy 3. szintű karakter Intelligenciája 15, Asztrálja 12, Akaratereje 12, pyarroni pszit használ, és szintenként 3 Ψ p-t vásárolt. Eddig a kezdeti pszi képzettségének értékét 1 ponttal fejlesztette. Értékei tehát: Pszi-képzettsége 8, Ψ p: 15. A Ψ -limit értéke = $8 \times 3 = 24$, tehát maximálisan 24 Ψ p-ot bírna el az elméje. Amikor a 4. szintre lép, ismét vesz 3 Ψ p-t (ekkor 18 Ψ p-j a lesz), ám a képzettségét nem fejleszti. A képzettsége fejlesztési nélkül az 5. és a 6. Tsz-en összesen 6 Ψ p-ot vehet, mivel a Ψ p-jainak száma el fogja érni a Ψ -limit értéket (24). Ha az 5. Tsz-en a képzettségét 1 ponttal, 9-re, akkor a Ψ -limitje 27-re nő.

Az **aktuális Ψ p-ok** száma arról tanúskodik, hogy a Pszi-alkalmazó max. Ψ p faiból mennyit tud még felhasználni a következő pihenésig. Bármiféle Pszi-tevékenység – Ψ -pajzs emelése, Dinamikus Ψ -pajzs fenntartása, Ψ -ostrom folytatása, vagy akármely diszciplína alkalmazása – adott mennyiségű Ψ -energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Ψ p-ba kerül.

Egy teljesen pihent elme Pszi hatásfoka maximumán áll. Ha azonban elkezdi használni tudata energiáit, ezek lassan elfogynak. Amikor már minden Ψ p-ját felhasználta, a Ψ -alkalmazónak pihennie kell, hogy elméje regenerálódjon, és ismét energiákkal teljen meg.

Leegyszerűsítve: képzeljük az emberi agyat kehelynek. A benne tárolt bor a Pszi. Azt, hogy összesen mennyi bor (Ψ p) fér a kehelybe, a max. Ψ p-ok száma mutatja meg. Az aktuális Ψ p-ok száma pedig arról tájékoztat, hogy éppen mennyi bor (Ψ p) van a kehelyben.

Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy különböző helyzetekben milyen mértékben regenerálódik az elme.

Tevékenység	1 Ψ p visszanyeréséhez szükséges idő
Meditáció*	2 perc
Alvás**	10 perc
Pihenés (üldögélés)	20 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	30 perc
Utazás, ügetés v. vágta	60 perc

* A meditáció az elme egyfajta pihentetése, a tudat akaratlagos kiemelése a valóságból, elzárkózás minden benyomástól. Az elme teljes tehermentesítése egy érzékelés és gondolatok nélküli, az álomtalan álomnál is mélyebb tudatállapotban. Az ebbe az állapotba való



átmenet 30 percnyi nyugalmat kíván. Így nehezen elképzelhető egy harctéren, vagy verem fenekén meditáló személy. Ilyen esetekben a KM jogköre eldönteni, lehetséges-e meditáció, illetve, hogy megkezdéséhez szükséges-e egy sikeres Akaraterő-próba.

** Teljes pihenés után, azaz amikor az alvás természetes ébredéssel ér véget, és az elme saját akarata és tempója szerint merül alá a valóságba, a pszí alkalmazó maximális képességei birtokában, maximális Ψ -ponttal ébred.

Erőltetett menet, fárasztó utazás során Ψ_p nem nyerhető vissza.

Diszciplínák

A *diszciplínák* azok a gyakorlatok, módszerek, amelyek segítségével a Ψ -alkalmazó energiáit használni tudja. Minden iskola különböző formákat talált ki egy-egy általuk kívánatosnak vélt hatás elérésére. A *diszciplínák* nem igényelnek mást, mint nagyfokú koncentrációt (ez mindegyikre igaz), a különbség annyi, hogy mire, milyen módon koncentrálnak a Ψ -alkalmazók. Egy Telekinézis alkalmazásánál, a karakter kiüríti elméjét, s felvillantja benne az emelkedő tárgy képét. Ez a legalapvetőbb fajtája a Ψ -koncentrációnak. A Slan-út és a Kyr metódus alkalmazói gyakran bonyolult mintázatok vagy szimbólumokat idéznek fel – zavaró gondolatoktól megtisztított – tudatukban. A Ψ -alkalmazás szintjétől függ, hogy ezt milyen gyorsan és hatékonyan képesek végrehajtani. Minél kevesebb energiát emészt fel a koncentráció, annál hatékonyabban képesek a maradék energiát a diszciplínák végrehajtására fordítani, így érthető, hogy több Ψ_p -ot tudnak elméjük rendelkezésére bocsátani. Ezért lehet szintenként (ahogy gyakorlottságuk növekszik) több Ψ_p -juk.

A diszciplínákhoz olykor nem elég a pillanatnyi koncentráció, néha a tökéletes tudatállapot megteremtéséhez meditálni kell. A meditációhoz azonban nem szükséges mozdulatlanul a földre kuporodni, elég a tudatosságot igénylő cselekedetekkel felhagyni. Az igazi meditációs pózok – iskolánként és mesterenként különböznek – persze tökéletesebb eredményt hoznak, de nem kötelezőek. Meditációs állapotban csak egy legalább 5. szintű harc- vagy kardművész képes harcolni, ám ő is csak Védekező Harcot folytathat.

A harc- és kardművészek a 11. szintet elérve már képesek meditáció közben harcolni, ám ez a *Sárkány táncára* (lásd *Slan-út*) nem vonatkozik. Más kasztok tagjai meditáció közben semmiféle harcot nem folytathatnak.

Több Pszi-diszciplína egyidejű alkalmazása csak akkor lehetséges, ha az elsőként használt fenntartása nem igényel Pszi használatot kizáró erős koncentrációt. Adott esetben erről a diszciplína leírása is tájékoztat.

Minden Pszi-diszciplína hatékony alkalmazásához (amennyiben az egy másik lényre hat, nem magára a Pszi-alkalmazóra) tisztán látnia kell az áldozatot (arcvonások felismerhetőek legyenek). Ez a gyakorlatban szabad szemmel, segédeszközök nélkül, jó látási viszonyok és nappali megvilágítás mellett 100 m-t jelent.

DISZCIPLÍNA-KÉPZETTSÉG KÜSZÖB

A karakter csak akkor használhatja az adott diszciplínát, ha az adott, ha pszí-képzettségének értéke eléri a táblázatban feltüntetett értéket (zárójelben a diszciplína másokra való alkalmazásához szükséges küszöbértéket, ha ez a diszciplína esetében lehetséges):

Pyarroni módszer	Képz. értéke
fájdalomcsillapítás (kínokozás)	6 (10)
tudatnyitás	6
ébredés (ébresztés)	8 (10)
érzékelésítés (tompítás)	8 (10)
képességjavítás (rontás)	8 (10)
statikus pszí-pajzs (másokon)	8 (12)
testhőmérséklet (másoknál)	8 (10)
transz	8
dinamikus pszí-pajzs	10
emlékfelidézés (másokban)	10 (12)
hatodik érzék	10
pszí-lökés	10
pszí-roham (megfékezés)	10 (12)
telepátia (gondolatátvitel)	10 (12)
testsúlyváltoztatás	10
tiszta elme	10
abszolút látás	12
csettintés	12
energia felszabadítás	12
membrán (másokon)	12 (14)
pszí ostrom	12
telekinézis	12

Slan út	Képz. értéke
a Sárkány dühe	8
aranyharang	10
jelentéktelenség	10
levitáció	10
tetszhalál	10
a Sárkány ébredése	12
a Sárkány tánca (Chi-harc)	12
belső idő	12
érzékelhetetlenség	12
halálos ujj	12
kiáltás	12
kitérés	12
zavarás	12

Kyr Metódus	Képz. értéke
energiagyűjtés	8
asztrálszem	12
auraérzékelés	12
erősített pszí-ostrom	12
láthatatlanság észlelése	12
mágikus tekintet	12
mentálszem	12
pszeudó	14

Általános (pyarroni) diszciplínák

Az Általános Diszciplínákat minden Ψ -alkalmazó képes használni, függetlenül attól, hogy az alkalmazás mely módjában járatos. A Pyarroni módszer alkalmazói, kezdetben a diszciplínákat csak saját magukon képesek végrehajtani. A zárójelben írt képzettség-küszöböt elérve a diszciplína hatását másokra is kiterjeszthetik. Igaz, ilyenkor a befolyásolni kívánt személy, a Mágiaellenállásról szóló részben leírt mód szerint ME dobásra jogosult. A Slan út és a Kyr metódus használói az Általános Diszciplínák kapcsán már első TSz-en is mesterfokú alkalmazónak minősülnek.

Azon diszciplínák, melyek neve után nincs zárójelben egy újabb név, csak alapfokon használhatók.

A diszciplína neve mellett feltüntetett zárójeles név, a diszciplína mesterfokon történő alkalmazására vonatkozik, azaz, ha hatását másokra akarjuk kiterjeszteni, még mire használható.

A Ψ azt mutatja, hogy a *diszciplína* végrehajtása mennyi Ψ p-ba kerül. (Ennyit kell levonni az aktuális Ψ p-okból.) Ha nincs meghatározva, úgy a diszciplína nem fogyaszt Ψ p-ot, ám legalább 1 Ψ p-tal kell hozzá rendelkezni.

Az **ME** arról tájékoztat, hogy a diszciplína a tudat mely részére hat, tehát asztrális vagy mentális támadásnak minősül-e.

A **meditáció ideje** megmondja, hogy a diszciplína végrehajtása mennyi időbe kerül.

Az **Időtartam** arról árulkodik, hogy a diszciplína hatása mennyi ideig tart. Amennyiben nincs meghatározott időtartam, a diszciplína a pillanatnyi hatás kifejtése után megszűnik működni.

Az **Erősség** azt mutatja, hogy a diszciplína milyen erős asztrális vagy mentális támadásnak minősül. Az Általános Diszciplínák mindegyike 6 erősségű.

ABSZOLÚT LÁTÁS

Ψ p: 8 Ψ p

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: ld. a leírást

Képzettség-küszöb: 12

Az Abszolút Látás alkalmazója nem anyagi testének tökéletlen látószervén, a szemén keresztül lát, hanem sokkal kifinomultabb lelki szemét használja. A Dinamikus pajzshoz hasonlóan elméje köré gyűjtött energiákat alkalmazza, csak sokkal kisebb intenzitással, mintegy letapogatva a tárgyak vetette árnyakat, a személyek és élőlények vetette fodrozódásokat a Belső Síkok anyagában. Ezáltal egyszerre, nem csak egy irányba láthat, hanem a tér minden irányába – jobbra, balra, előre, hátra, fel és le – egyidejűleg: mi több, mindezt élesen, hisz a szellemi síkokon nem kötik a fizikai korlátok.

Az Abszolút látással érzékelhető terület (látótávolság) 20 ynevi láb sugarú gömb, azon túl mindent az átjárhatatlan feketeség ural. Az érintett területen belül viszont az alkalmazó tökéletesen lát, függetlenül a fényviszonyoktól – azaz teljes sötétben is minden látható. A diszciplína segítségével sem pillanthatók meg ellenben

a láthatatlan tárgyak és lények, a rejtőző emberek vagy takarásban lévő dolgok.

Néhány hátulütője is van a diszciplína alkalmazásának. Amennyiben vannak a látótávolságon belül jelmágikus szimbólumok, azok rögtön kifejtik a hatásukat, kivétel persze, ha mégsem látja ezeket, mert például takarásban vannak. Ám, az Abszolút látás használata semmiféle kihatással nem jár a Mágikus tekintet diszciplína alkalmazásával kapcsolatban, hiszen annak épp a szemkontaktus misztikus hatása az alapja.

A lelki szem által érzékelt képi világ megértéséhez elvont gondolkodás szükséges, hiszen nehéz felfogni a fókuszálás nélküli teljes gömbhéjú látást, az addig igencsak behatárolt terű és szögű látáshoz szokott emberi elmének. Éppen ezért – az átállás miatt – igényel sok Mentális energiát (Pszi pontot) a diszciplína alkalmazása.

Maga az Abszolút látás – a normál látáshoz hasonlóan – nem igényel Pszi pontot, csak az átállás: a lelki szemre való átkapcsolás. Azaz bármeddig használható, míg csak alkalmazója vissza nem kíván térni a szokványos módszerhez; ekkor újra a diszciplínához kénytelen fordulni, hogy normál látását visszanyerje. Viszont éppen a nehéz feldolgozhatóság miatt a korlátlan használat igen veszélyes. Senki számára nem javasolt a diszciplína megszerzésének szintjétől számítva szintenként 6 körnél több időt tölteni a diszciplína hatása alatt. aki ezt túllépi, annak Intelligenciája további Abszolút látásban töltött körönként eggyel csökken. Ez annyi körig tart, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött, ezután óránként 1 Intelligencia pontja visszatér. Ha Intelligencia pontjainak száma 12 alá csökken, úgy a karakter időlegesen elveszíti a Pszi használat képességét és a diszciplína alkalmazása félbeszakad, a karakter pedig 1k6 órára eszméletlenül válik, amiből természetes módon nem ébreszthető fel.

Amíg valaki a lelki szemére hagyatkozik, a szemhéj meg lecsukódna, így a hirtelen felvillanó éles, természetes fény nem tehet kárt az alkalmazó látásában.

A diszciplínát vakok és bekötött szeműek is használhatják.

A diszciplína használata alatt az alkalmazót nem lehet meglepni, ugyanakkor a használó képtelen más diszciplínát vagy varázslatot alkalmazni.

CSETTINTÉS

Ψ p: 1

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

Alkalmazásakor a tudat felhalmozott energiája a Ψ -ostromhoz hasonlóan a célpont felé tör ki, de csak érinténi erővel.

Egyszerre csak egyvalakivel szemben használható, s mindössze annyi történik, hogy az illető tudomást szerez a diszciplína alkalmazójáról. A hatás hasonló ahhoz, mint amikor valaki egy csendes teremben csettint. A csettintést csak a célpont hallja, nem tudja, kitől származik, de tudja, milyen irányban keresse őt. Tapasztalatlan emberek első reakciója feltétlenül az, hogy az alkalmazó irányába néznek, netán rápillantanak.



DINAMIKUS PSZI-PAJZS

Ψp: nincs meghatározva, de minimum 1 Ψp

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör; lásd még a leírást!

Időtartam: végleges; lásd még a leírást!

Képzettség-küszöb: 10

A Statikus Pajzsokra építhető egyetlen újabb védelmi réteg, az úgynevezett *Dinamikus Pajzs*. Az 1 körig tartó meditáció után a Dinamikus Pajzs megmarad mindaddig, amíg az alkalmazó meg nem szünteti, vagy Ψ-ostrommal le nem bontják. Felépítése után bármikor további Ψp-ok adhatóak hozzá (azaz erősíthető), vagy vonhatóak el belőle. Ez minden alkalommal 1 körig tartó, rövid, meditatív koncentrációt igényel. Erőssége minden esetben megegyezik az éppen benne tárolt Ψp-ok mennyiségével, ám az aktuális Ψp-ok számánál sosem lehet több. A Dinamikus Pajzsokban tartott Ψp-ok beleszámítanak a karakter aktuális Ψp-jaiba, azaz az asztrális és mentális Dinamikus Pajzsban működő Ψp-ok és a diszciplínákra felhasználható pontok összessége a karakter max. Ψp-ja.

Fenntartása folytonos, gyenge koncentrációt igényel, amire a Ψ-alkalmazó szinte bármely esetben képes – kivéve, ha alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan. Ha az elmét valamilyen erős sokk éri, akár csak egy pillanatra is, vagy a tudatot megbénítják, a Dinamikus Pajzs rögtön lebomlik.

A Dinamikus Pajzsnek két formája létezik, asztrális és mentális, és erőssége hozzáadódik a ME-hoz. A benne tárolt Ψ-energia bármikor hozzáférhető, s felhasználható egyéb diszciplínák alkalmazásához vagy Ψ-ostrom folytatásához. Hátránya, hogy a Dinamikus Pajzs lebontásával a támadó nem csak közelebb jutott az elméhez, hanem az alkalmazót, a diszciplínákra felhasználható Ψp-jai egy részétől (a Dinamikus Pajzsban tároltaktól) is megfosztotta.

Dinamikus Pajzs más elméje köré nem építhető.

ÉBREDÉS (ÉBRESZTÉS)

Ψp: -

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 8 (10)

A Ψ-alkalmazó képes beprogramozni magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyás nélkül felébredjen. Az önszugesztiónak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő múlva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia. Mivel az érzékszervek alvás alatt is működnek – noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmen kívül hagyja – a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket határozhat meg ébredési pontnak, mint hajnali kakaszszó, az Éjközép teljes sötétje, lova ideges horkantása, stb.

A diszciplína nem működik, ha a karakter elájult, kábítószeres álomba merült, vagy valamely mentális támadás hatására kapcsolt ki tudata. Az alkalmazáshoz legalább egy Ψp-tal kell rendelkeznie.

EMLÉKFELIDÉZÉS (EMLÉK FELIDÉZÉSE)

Ψp: 1 Ψp

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör vagy 1 perc

Időtartam: 3 év vagy 10 kör, és lásd a leírást!

Képzettség-küszöb: 10 (12)

A diszciplína helyszínek, szövegek, vagy események megjegyzésében, illetve régi – egyébként már elfelejtett – emlékek felidézésében nyújt segítséget. Ha a Ψ-alkalmazó valamit szeretne úgy az elméjébe vésni, hogy arra később – minden részletében – visszaemlékezzen, akkor rövid (két körig) tartó meditációval mintegy beleégeti a kívánt dolgot az agyába. Ezek után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés (vagy diszciplína alkalmazása) nélkül felidézhető. Az emlék három év múltán ugyanúgy halványodni kezd, mint egy nem efféle beégetéssel szerzett kép.

Ha a Ψ-alkalmazó olyan emléket kíván felidézni, melyet nem a fenti módon tárolt agyában, akkor a diszciplína használatával erre is mód nyílik. Az így felidézett emlék 10 körig tökéletesen éles lesz, ám utána semmivé válik, s csak a diszciplína újbóli alkalmazásával kerül elő megint.

ENERGIAFELSZABADÍTÁS

Ψp: 8 / E

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

E diszciplína a Pszi-roham kontrollált, tovább tökéletesített formája. Lényege, hogy egy igen rövid meditációs formulával – általában az alkalmazó által előre kondicionált kulcsszó – egyetlen lökeshullámban felszabadítja a rejtett energiatartalékokat. (Ez leginkább az alkalmazó erejének hirtelen megnövekedéséből észlelhető). A hatás csak egy pillanatig tart, amilyen gyorsan jött, el is múlik. A rövidke idő azonban gyakran elegendő egy előre eltervezett manőverhez.

Ez sok minden lehet, például egy hatalmas ugrás, egy ajtót bezúzó rúgás vagy akár támadás. Fegyvertelen manőverek esetében az alkalmazó hozzávetőleg a megszokott kétszeresét képes teljesíteni, azaz, aki eddig két métert tudott ugrani, most jó négy métert ugrik. Újabb 8 Ψ-pont befektetésével már 3-szoros teljesítőképesség érhető el.

Közelharc támadásnál a karakter TÉ-je +10-zel, Sebzése +1-gyel nő a módszer minden 1 E-je után.

ÉRZÉKÉLESÍTÉS (TOMPÍTÁS ÉS MEGZAVARÁS)

Ψp: érzékszerveként 2 Ψp

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Képzettség-küszöb: 8 (10)

A Pszi-energiák lehetőséget nyújtanak arra, hogy felhasználásukkal az alapvető öt érzékszerv hatásfokát növeljük vagy csökkentjük. A diszciplína arra ad módot,



hogy a látást, hallást, szaglást, tapintást és ízlelést akaratunk szerint befolyásoljuk.

A *Látás* befolyásolásával nemcsak élesíthetjük a szemet (esetleg elhomályosíthatjuk), hanem lehetőségünk nyílik a megzavarására is. A látás élesítésével legfeljebb megkétszereződik a látótávolság, tompításával azonban vaklás is okozható.

Megzavarás esetén a szem nem tud kellőképpen fókuszálni, így felléphet kettős látás, esetleg a távolság, vagy egy közeledő tárgy, lény sebességének felmérése okozhat problémát. A valóságtól való eltérés 10% és 60% között mozoghat. (Kiszámítása: $1K6$, majd az eredmény megszorozandó 10-zel.)

A *Hallás* élesítése kétszeresére növeli a hallótávolságot, míg tompítása akár sükettséghez is vezethet.

Megzavarásakor a hangok távolságát, esetleg irányát véti el a befolyásolt lény. Az eltérés és a kiszámítás módja megegyezik a *Látás* befolyásolásánál leírtakkal.

A *Szaglás*, a *Tapintás*, és az *Ízlelés* felerősítése megkétszerezi ezen érzékszervek hatásfokát. Tompításuk az érzékek teljes kikapcsolásával is járhat. Megzavarásukkal elérhetjük, hogy más szag, anyagi minőség (esetleg hőmérséklet), vagy íz érződjék. A Megzavarás mértékének eldöntése a Kalandmester feladata.

FIGYELEM! A diszciplína nem alkalmas arra, hogy bármely érzékszerv befolyásolásával valós kárt okozzon. Pl.: nem lehet a hőérzetet annyira fokozni, ami sebesüléssel jár.

A diszciplína végrehajtása érzékszervenként 2 Ψ p-ba kerül, és hatását 6 körig fejt ki. 4 Ψ p-ért két érzékszervet lehet befolyásolni 6 körig, vagy egy érzékszervet 12 körig, stb.

FÁJDALOMCSILLAPÍTÁS (KÍNOKOZÁS)

Ψ p: 1/1 Fp

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Képzettség-küszöb: 6 (10)

A diszciplína segítségével az agy fájdalomközpontjára gyakorolhatunk hatást. Lehetőség nyílik fájdalomérzet tompítására vagy keltésére. Miután nem gyógyít vagy okoz valódi sebesüléseket, az Életerő Pontokra nincs befolyással, csak Fp-t adhatunk vissza, vagy vehetünk el. Az Fp-ok teljes elvonásával – 0 Fp-re kényszerítjük, hogy az áldozat elájuljon, ám igazi seb ekkor sem keletkezik rajta. Maximum Fp fölé sem önmagunkat, sem másokat nem juttathatunk, bármennyi Ψ p-ot is áldoznánk rá. Asztráltesttel nem rendelkező lényekre a diszciplína nem működik.

HATODIK ÉRZÉK

Ψ p: 3 Ψ p

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Képzettség-küszöb: 10

A *Hatodik Érzék* az agy azon különleges képességét használja fel, mely lehetővé teszi, hogy az idő szövedékén átszűrődő eseménymozaikokat összerendezve

megérezze a közeljövőben bekövetkező történések irányát.

A diszciplína alkalmazója megérzésekhez juthat az időtartam alatt. Ezek a megérzések semmiféle pontossággal nem bírnak, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. A megérzések lehetnek jó, vagy rossz előjelűek.

Rossz előérzetet kelt minden olyan történés, mely ártalmas lehet, vagy gonosz szándékkal cselekedték.

Jó előérzethez juthat a diszciplína alkalmazója, ha az időtartam alatt semmiféle baj nem történik vele, illetve a rá váró események a javára válnak.

A *Hatodik Érzéknek* két alkalmazási módja lehetséges. Az első esetben a karakter csupán általánosságban kíváncsi az időtartam alatt bekövetkező események rá vonatkozó előjelére. Ennek tipikus példája, ha a karakter egy sötét barlang szájánál megtorpanva alkalmazza a diszciplínát. Amennyiben a barlangban ellenséges lények lapulnak, akik valamilyen módon a biztonságára törnek a diszciplína hatásának időtartama alatt, akkor a karaktert *Rossz Előérzet* fogja el. Nem tudja az okát, sőt, a leselkedő veszedelem mértékét és pontos irányát sem ismeri, csupán arról szerez tudomást, hogy valami vár rá. Belépve a barlangba fokozódik *Rossz Előérzete* – ahogy az időben egyre közeledik az ártalmas esemény –, majd a baj közvetlen megtörténte előtt egy pillanattal megérzi irányát is. Ha ez támadás volt, már nem érte a diszciplína alkalmazóját váratlanul, s ebben az esetben az ellenséges akció nem minősül Meglepetésnek.

A *Hatodik Érzék* másik alkalmazási módja, ha a karakter arra kíváncsi, hogy egy általa végrehajtott cselekmény milyen hatással jár rá nézve. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása után megkérdezheti Kalandmesterét, hogy milyen előérzetei vannak, érdemes-e megtenni, amire készül. A válasz minden esetben csak annyi, hogy jó vagy rossz érzések ébrednek benne. Indoklás sosincs. Jellemző helyzet, amikor karakter egy sírt kíván kibontani. Végrehajtja a diszciplínát, s megkérdezi a Kalandmesterét érzeteiről. Ha a sírban élőhalott fekszik, a karakternek *Rossz Előérzetei* támadnak. Ha a sírban semmi sincs (legfeljebb egy porladó tetem), vagy a koporsó mélyén kincs hever, a karakterben jó előérzetek ébrednek.

A diszciplína 3 Ψ p-ért 6 körig engedi efféle korlátozott módon a jövő titkainak felfedését. 6 Ψ p felhasználásával az időtartam megduplázódik, stb.

KÉPESSÉGVÁLTÁS (RONTÁS)

Ψ p: lásd a leírást!

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Képzettség-küszöb: 8 (10)

Olykor – különleges veszélyhelyzetekben – az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hihetetlen gyorsasággal képes felkúszni egy sudár, ág nélküli fa törzsén, s miután a veszély elmúlt, nemcsak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemászni sem tud magától. Ez jellemző példája a pszi akaratlan megnyilvánulásának, hiszen ilyenkor az agy szabadít fel a test-



ben olyan erőforrásokat, melyek egyébként nem hozzáférhetőek.

A diszciplína ugyanezt képes végrehajtani, természetesen a tudat teljes irányítása alatt. A Ψ erők segítségével a fizikai képességek – kivéve a Karizmát – megváltoztathatóak. A változtatás időleges, s a diszciplína hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti értékek. Ugyanakkor lehetetlent nem szabad elvárunk a Ψ -től sem: egyik képességünket sem emelhetjük 20 fölé.

FIGYELEM! Bármely képesség nullára – vagy nulla alá – csökkentése azonnali halálhoz vezet.

A *Képességjavítás* az egyik legkedveltebb Általános Diszciplína. Gyakorta használják a Méregellenállás – az Egészség – megnövelésére. Valójában igen hasznos minden olyan esetben, amikor Tulajdonság-próbára kényszerülünk, hiszen az adott pillanatban valóban erősebbek, gyorsabbak, egészségesebbek vagy ügyesebbek leszünk. Nem szabad elfelejteni, hogy ha harc folyamán megnöveljük egészségünket – és egy csapást csak az így nyert Ép-kel élünk túl –, amint a diszciplína hatása elmúlik, a nyert Ép-k is semmivé lesznek, s ebbe akár bele is halhatunk.

Ha Rontással az ellenfelünk Egészségét annyira lecsökkentettük, hogy ettől elveszíti maradék Ép-it, akkor meghal. Hiába jönne vissza az Ép-k a diszciplína hatásának megszűntével, a lélek nem költözik vissza a halott testbe.

+/- módosítás
az eredeti Tulajdonsághoz képest

	1	2	3	4	5	6
Szükséges Ψp	1	2	4	8	16	32

A táblázatban feltüntetett Ψ p értékek a diszciplína alap időtartamára (6 kör) vonatkoznak. A felhasznált Ψ p-ok megduplázásával a hatás időtartamának megduplázását érhetjük el, triplázásával a hatás ideje megháromszorozódik, stb.

MEMBRÁN (MEMBRÁN MÁSON)

Ψ p: 10

ME: -

A meditáció ideje: 5 perc

Időtartam: lásd a leírást

Képzettség-küszöb: 12 (14)

A Membrán a Dinamikus Ψ -pajzs egy változata, csak annál sokkal képlekenyebb matéria, nem védi az elmét, hanem figyelmezteti a rá irányuló passzív vagy aktív pszi-tevékenységre. A Membrán felépítője megérzi, ha huzamosabb ideig figyelik, s azt is meg tudja határozni, merről. Azonnal tudomására jut, ha Asztrál- vagy Mentálszemmel, illetve Auraérzékeléssel rápillantanak.

Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha Asztrál- vagy Mentálvarázslattal próbálnak hatni a viselőjére. Ha a pszi-használó nem a saját, hanem más elméjét övezi Membránnal, bármilyen távol tartózkodjék is, tudomására jut, ha a viselőre a fent említett mágikus módszerekkel hatnak.

A Membrán magától csak akkor vész el, ha felépítője elalszik vagy öntudatát veszti, máskülönben csak 10E erősségű célirányos Ψ -ostrommal lehet lebontani.

PSZI-LÖKÉS

Ψ p: 1 Ψ p / 5 kg

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 10

Más nevén *Energialökés*. A mágiához legközelebb álló, alapvető diszciplína. Használata során a Ψ -alkalmazó kis mennyiségű mágikus energiát gyűjt magába, ám mivel tárolására nem készíti fel a módszert, azonnal ki is áramlik belőle. A Ψ -lökés irányítható, gyenge szél fuvalat formájában nyilvánul meg. Taszító ereje felhasznált Ψ p-onként 5 kg. Apróbb dolgok felborítására, arrébb lökésére szokták használni, olykor – kellő erővel alkalmazva – tárgyak vagy emberek egyensúlyi helyzetét lehet megszüntetni vele.

PSZI-OSTROM

Ψ p: nincs meghatározva, de minimum 1 Ψ p

ME: ld. a leírást!

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

A tudat védelmére felépített Ψ -pajzsok megsemmisítésére szolgáló diszciplína. Két különböző típusa létezik: a *Ψ -rombolás* és a *Ψ -bontás*.

A *Ψ -rombolással* a Statikus Pajzsokat lehet megszüntetni. A Statikus Pajzsok nem bonthatóak Ψ p-onként – egyszerre kell lerombolni őket. Ez a következőképp történik:

A diszciplína alkalmazója meghatározza, hogy a Ψ -romboláshoz hány Ψ p-ot kíván felhasználni. Ennyi lesz a Rombolás erősítése. Ha ez nagyobb (egyenlő), mint a Statikus Pajzs erősítése, akkor a Statikus Pajzs megszűnik, s a pajzshoz felhasznált energia semmivé válik. Ha a Ψ -romboláshoz valaki kevesebb Ψ p-ot használ, mint amennyiből a Statikus Pajzsot felépítették, akkor a pajzs teljes erősítéssel megmarad, míg a Romboláshoz felhasznált Ψ p-ok elvesznek. A Ψ -rombolás nem árt a Dinamikus Pajzsoknak.

A Dinamikus Pajzsok kiiktatására a *Ψ -bontás* szolgál. Segítségével akár Ψ p-onként is bontható a Dinamikus Pajzs. Ilyenkor a Bontáshoz felhasznált Ψ p-ok mennyiségével megegyező Ψ p bomlik le a Dinamikus Pajzsból. Ψ -bontással nem támadható a Statikus Pajzs.

Egy 10 Ψ p erősségű Statikus Pajzs, csak egy, legalább 10 Ψ p erősségű (vagy nagyobb) Ψ -rombolással semmisíthető meg. Ekkor a pajzs viselője (a pajzs építéséhez felhasznált, ám az aktuális Ψ p-jaiba nem beleszámító) és a Rombolás alkalmazója (a Romboláshoz felhasznált) Ψ p-jalt is elveszíti. Ha a Ψ -romboláshoz kevesebb, mint 10 Ψ p-ot használtak, a Statikus Pajzs teljes erősítéssel megmarad, míg a Romboláshoz igénybe vett Ψ p-ok elvesznek.

Egy 10 Ψ p nagyságú Dinamikus Pajzs lebontható 1, 2 vagy 3 Ψ p-onként, de felhasználható egyszerre 10 vagy több Ψ p is. A Dinamikus Pajzs mindig elveszít annyit az erősségéből, ahány Ψ p erősségű a Bontás. Persze, ha már nincs pajzs, a Romboláshoz vagy Bontáshoz felhasznált Ψ p-ok elvesznek, hiszen ugyanúgy levonódnak az aktuális Ψ p számából, mintha lett volna pajzs.



A pszi alapfokú alkalmazói nem érzékelik, ha egy elmét pajzsok védenek. Aki már ismeri a Ψ -ostrom diszciplinát (pszi-képzettsége elérte a 12-t) már gyenge (Ψ p-ot nem igénylő) koncentrációval megállapíthatja, ha a tudatot övezi valamiféle védelem. Azt azonban, hogy Statikus vagy Dinamikus Pajzsok működnek, csak a Kyr metódus alkalmazói tudhatják (lásd *Kyr Diszciplínák, Auraérzékelés*).

A Ψ -ostrom folytatója következtethet a pajzsok típusaira, hiszen pontosan érzékeli, ha az Ostrom valamely fajtája sikerrel jár, vagy ha a felhasznált energiák nem ütköznek ellenállásba.

PSZI-ROHAM (MEGFÉKEZÉS)

Ψ p: 1 Ψ p = +2 TÉ

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 támadás

Képzettség-küszöb: 10 (12)

A diszciplína alkalmazója egyetlen csapásra összpontosítva, teste és elméje minden tartalmát kiadja egy leroohanásszerű támadásban. Az alkalmazó mély, torokhangú kiáltás kíséretében hajtja végre a rohamot.

A diszciplína felemészti az alkalmazó összes aktuális Ψ p-ját, beleértve a Dinamikus Pajzsban tároltakat is. Ez azt jelenti, hogy a támadó kénytelen felhasználni minden Ψ p-ot, amivel rendelkezik, s az ebből nyert energia hozzáadódik a Támadó Értékéhez. 1 Ψ p +2 TÉ-t jelent. (Azaz 5 Ψ p felhasználása +10-zel növeli a TÉ-t.)

Amennyiben az ellenfél nem ugyanezt a diszciplinát alkalmazza, a kezdeményezés automatikusan a Roham alkalmazóját illeti, kezdeményező dobás nélkül.

Megfékezés esetén a diszciplína végrehajtója ezzel a módszerrel megakasztja, megzavarja támadóját, az elveszíti kezdeményezését és a fenti módon kiszámított érték levonódik a Támadó Értékéből.

Ez a diszciplína olykor igen hasznos lehet, ám nem szabad figyelmen kívül hagynunk veszélyét: agyunk feltöltődéséig képtelenek leszünk bármiféle Ψ -alkalmazásra és elménket is csak a Statikus Pajzs védi.

STATIKUS PSZI-PAJZS

Ψ p: nincs meghatározva, de min. 1 Ψ p

ME: -

A meditáció ideje: 90 kör

Időtartam: lásd a leírást!

Képzettség-küszöb: 8 (12)

A *Pszi-pajzsok* hivatottak megvédeni az elmét a mágikus és Pszi befolyások ellen. Az alkalmazó agyi energiáiból erőteret épít tudata köré, melyen a tudati támadások fennakadhatnak. A Statikus Pajzs állandó védelem, amely addig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti, vagy valaki le nem rombolja.

A Statikus Pajzs erőssége annyi, ahány Ψ p-ból építették. Gyakorlati hatása abban nyilvánul meg, hogy a pajzs erősségét hozzáadjuk a Tudatalatti Mágiaellenálláshoz és így dobjuk az ME-t. Két különböző típusú Statikus Pajzs létezik: *asztrális* és *mentális*. Az Asztrális Pajzs az asztrális támadások elleni ME-t a Mentális Pajzs pedig a mentális ME-t növeli.

A Statikus Pajzs, miután felépült, többé nem befolyásolható: Ψ p-okot sem elvonni, sem hozzáadni nem lehetséges. Védő hatását akkor is kifejti, ha a Ψ -alkalmazó alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hiszen immár az elmétől függetlenül működik. Lebontani is csak újabb kilencven körön át tartó meditációval lehet, vagy Pszi-ostrommal.

A Statikus Pajzshoz felhasznált Ψ p-ok a későbbiekben nem számítanak bele az aktuális Ψ p-ok számába. Ez azt jelenti, hogy az alkalmazó megteheti, hogy egy békés napon az összes Ψ p-ját Statikus Pajzsok emelésére fordítja, majd pihenés után ismét maximális Ψ p-jaira támaszkodhat - noha tudatát már védik a Statikus Pajzsok. Minden elme köré legfeljebb egy asztrális és egy mentális Statikus Pajzs építhető.

A Statikus Ψ -pajzs 12-es képzettség elérésekor bárki elméje köré (nemcsak ember, de lélekkel rendelkező állat) építhető, ám a más elme köré épített pajzs, akárki építette is (harcművész, kardművész vagy varázsló), bárki által alkalmazott Ψ -ostrommal lerombolható, ám az így felépített pajzs az építő Max. Pszi-pontjait csökkentik, amíg az fennáll, vagy az alany meg nem hal.

TELEKINÉZIS

Ψ p: 2 Ψ p/1 kg

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 12

Agyi energiáink segítségével kisebb tárgyakat mozgathatunk látótávolságon belül. Elfordíthatunk a zárban egy kulcsot, a tőlünk távol heverő fegyvert magunkhoz húzhatjuk, vagy észrevétlen elcsenhetünk az ékszerészműhelyből némi drágaságot. A diszciplína alkalmazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket. Amint elfordulunk, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlanra válik, esetleg - ha a levegőben volt - lepottyan. A Telekinézis csak lassú mozgásra alkalmas - egy futó ember sebességénél nagyobbbat nem érhetünk el vele - fegyvert dobni, sebesülést okozni vele szinte lehetetlen.

A diszciplína kifejti hatását mágikus tárgyakra is.

2 Ψ p felhasználásával 1 kg súlyú tárgy mozgatható 1 körig. 4 Ψ p rááldozásával mozgathatunk 1 kg-os tárgyat 2 körig, vagy 2 kg-ot 1 körig, stb.

TELEPÁLIA (GONDOLATÁTVITEL)

Ψ p: lásd leírást

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: lásd leírást

Képzettség-küszöb: 10 (12)

Az egyik legősibb Ψ -alkalmazás, más néven *Gondolatátvitel*. Az Általános Diszciplínák azon kivétele, mely igazán csak másokon használható. Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni, vagy a Ψ -alkalmazó által felidézett képeket közölni. A *Telepátia* csak Ψ képzettséggel rendelkezők között működik. Az, aki nem érte el a képzettség-küszöböt, nem tud beszélgetést kezdeményezni, sőt válaszolni sem, csupán a hozzá intézett gondolati üzenetet képes venni.



A 12-es képzettség-küszöb elérése ad módot arra, hogy valaki a Gondolatátvitelt megindítsa. 10-es képzettség-küszöb elérésekor a karakter csak válaszolni tud a másik fél által kezdeményezett beszélgetésben.

A Telepátia alkalmazásához a Gondolatátvitel megkezdőjének tökéletesen ismernie kell a gondolatokat fogadó személyt – ebben az esetben a távolság nem számít –, vagy látnia kell azt.

Ha a Telepátiában résztvevők látják egymást, csupán 2 Ψ p-ba kerül az 1 körig tartó gondolatátvitel. Ha nem látják egymást 1 szegmensenként kerül 1 Ψ p-ba. A Ψ p-ok növelésével egyenlő arányban növelhető a diszciplína időtartama is.

Egyszerre legfeljebb két elme kapcsolható össze Telepátiával, tehát a gondolati úton történő beszélgetésbe nem lehet harmadik részről sem beleszólni, sem azt lehallgatni.

A Telepátiát a Dinamikus Pajzs feltartóztatja. Ha egy efféle pajzsot viselőnek küldenek Telepátiával üzenetet, az csak azt fogja érzékelni, hogy kapcsolatot keresnek vele, ám a beszélgetés csupán a fogadó Dinamikus Pajzsának lebomlása után jöhet létre.

A Telepátia mindig csak annak a Ψ -alkalmazónak kerül Ψ p-ba, aki a gondolati közlést kezdeményezte.

TESTHŐMÉRSÉKLET NÖVELÉS (HÚTÁS)

Ψ p: 2 fokonként 1 Ψ p

ME: Mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra

Képzettség-küszöb: 8 (10)

A diszciplína alkalmazója képes saját – ill. más – testének hőmérsékletét növelni vagy csökkenteni. Így lehetősége nyílik a vizes ruhát megszáritani magán, vagy egy lángoló házból kimenekülni égési sérülések nélkül. Minden felhasznált Ψ p 2 fokkal képes megváltoztatni a testhőmérsékletet.

Az ötven fok fölé növelt testhő hat kör múltán ájulást eredményez, hosszabb távon halállal jár. A hús fokra csökkentett hőmérséklet Tetszhalálhoz vezet – ilyen formán még egy felkészületlen szervezet is képes életben maradni néhány hónapig –, a hús fok alá csökkentett testhő maradandó egészségkárosodással jár, míg a negyedórát meghaladó öt fok alatti állapot visszafordíthatatlan folyamattá válik, és az áldozat meghal.

A diszciplína lehetőséget ad arra, hogy 1 Ψ p-ért 2 fokkal eltérő hőmérsékletet 1 óráig fenntartsa, 2 Ψ p-ért a 2 fokos befolyásolást 2 óráig, vagy a 4 fokos változtatást 1 órán keresztül biztosítsa, stb.

TESTSÚLYVÁLTOZTATÁS

Ψ p: 1 Ψ p/ 3 ynevi font

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Képzettség-küszöb: 10

A diszciplína használatával a Ψ -alkalmazó képes saját testsúlyát megnövelni, avagy lecsökkenteni. Ezáltal képessé válik több emelet magasra felugrani, a havon futni anélkül, hogy mély nyomot hagyna, esetleg gyors-

sabban úszni. A diszciplínával nem változtatható meg az alkalmazó által hordott vagy viselt tárgyak súlya.

1 Ψ p-ért 3 ynevi font (kg) mértékben változtatja meg a test tömegét az eredetihez képest pozitív vagy negatív irányba. A felhasznált Ψ p-ok növelésével a diszciplína Időtartama is meghosszabbítható.

Háromszorosnál jobban növelni, vagy harmadánál kevesebbre csökkenteni a testsúlyt bármennyi Ψ p rááldozásával sem lehet.

TISZTA ELME

Ψ p: 1 / 5 Mentál ME

ME: -

A meditáció ideje: amíg a litánia tart

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 10

A varázslatok egy része az emberek elméjében örvénylő gondolatok között fejt ki hatását – ha az áldozat tudata üres, a mágia nyilvánvalóan nem képes utat találni a gondolataihoz. Ezt a tényt használták ki e diszciplína megalkotói. Az elv rendkívül egyszerű: az alkalmazó semmi másra nem koncentrál, csak egy rövidke litániára, amit folyamatosan ismételget. Nem kell persze valójában megformálnia a szavakat, azoknak pusztán az elméjében kell megjelenniük. A litánián kívül minden egyebet száműz tudata legeldugottabb zugába. Minél erősebb a koncentráció, annál hatékonyabb az elmét kitöltő litánia, annál nehezebb az alkalmazó Mentálestét befolyásolni. A szüntelenül zsolozsmázott szöveg bármi lehet, a hatás szempontjából ez nem bír jelentőséggel. Általában valami rövidke mondat, amihez az alkalmazó kötődik. Ilyen lehet például: „Domvik irgalmazz!” vagy „Nem, nem NEM!”

A játérendszer szempontjából minél erősebb a koncentráció – minél több Pszi-pontot használ fel az alkalmazó –, annál hatékonyabb a védelem. 1 Ψ p +5 módosítót ad a Mentális ME-hez, 2 Ψ p +10-et, és így tovább. A diszciplína hátránya a folyamatos koncentráció, így emellett semmilyen más, koncentrációt igénylő cselekedet nem végezhető. Lehet viszont harcolni, menekülni, lovagolni, stb., amennyiben ez az alkalmazónak megszokott, rutinszerű cselekedete.

FIGYELEM! Ezek az értékek körönként értendők, azaz, ha valaki egy percig (6 kör) +30-cal akarja növelni Mentális védelmét, az $30/5 \times 6 = 36$ Ψ -pontba kerül.

TRANSZ

Ψ p: 1

ME: -

A meditáció ideje: 5 perc

Időtartam: korlátlan

Képzettség-küszöb: 8

A diszciplína segítségével a végrehajtó transzállapotba kerülhet. Hogy ez megtörténjék, tíz percig mozdulatlan meditál, teljes szellemiséggel a transz elérésére összpontosít. Ez idő alatt nem végezhet fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul áll, vagy ül, netán fekszik.

Transzban lassú mozdulatokkal képes mozogni, akár egy sétáló lovat is megülni, vagy gyalogolni, mágikus jeleket rajzolni, beszélni, írni; de nem képes fürge



mozdulatokra, közelharcra, a transztól eltérő összpontosításra. Maga a végrehajtó bármikor visszatérhet normális tudatállapotba; más azonban csak nehezen képes kizökkenteni. A transzban levő emberhez hiába beszélnek, rázzák, öntik nyakon vízzel; a transz csak Ép vesztést okozó „zavarás” hatására szakad félbe.

A transzállapot feltétlenül szükséges egyes mágikus tanok gyakorlásánál (pl. jelmágia), s a varázslók ilyenkor e diszciplínához folyamodnak. Egyetlen Ψ-pont felhasználásával a végrehajtó korlátlan időtartamra transzba kerülhet. Természetesen léteznek más módszerek is a transzállapot elérésére, mint például a koplálás, a kántálás vagy a törzsi tánc – ám ezek a javasasszonyok, boszorkányok, sámánok fegyvertárába tartoznak.

Transzállapotban az ember testi funkciói lelassulnak, így jóval (ötször) hosszabb időt képes kibírni evés, ivás vagy levegővétel nélkül.

TUDATNYITÁS

Ψ-iskola: Pyarroni Módszer

Ψ-pont: 1/1 perc

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: min. 1 perc

Képzettség-küszöb: 6

A legalapvetőbb szellemi képesség, a Harmadik szem felnyitása. Ezen esemény első bekövetkeztétől számít valaki mindhárom – az Asztrál-, a Mentál- és az Anyagi síkon kifejtett tudatnak. Az eddig csupán az Anyagi síkot érzékelő tudat eztán már nem csak Létezőként, de passzív szemlélődőként is részt vehet a Belső Síkok életében.

A karakter rövid elmélyüléssel felnyitva tudatának védműveit – TME, Pszi pajzsok, egyéb védelmek –, a Belső síkok egyikére pillanthat. Megfigyelheti az adott sík mozgását, örvényeit, színeit: a háborúskodás, az öldöklés vonagló vöröseit, melyek mérföldekről, vagy akár órák távolságából árulkodnak a képzett pszi használó számára a vérontásról, vagy akár a szeretet, szerelem izzó, pislákoló ezüstjét, vakító fehérségét.

A létezők, hacsak nem rejtik el magukat valami módon, messzire fénylenek a síkokon. Ha pajzsok mögé rejteneznek, az alacsonyabb fokú (a pszi képzettség értéke kisebb) pszi felhasználók számára, akik Tudatnyitással tekintenek a Belső Síkokra, nyomtalanul eltűnnek, míg 12-es pszi-képzettségtől halovány ezüstben derengenek föl az elméjüket óvó védművek (azonban ezek nagyságáról és összetételéről a diszciplína semmilyen információval nem szolgál).

Ha a karakter beleegyezik, hogy diszciplínát, Asztrál- vagy Mentálalapú varázslatot alkalmazzanak rá, ezzel a diszciplínával nyithatja fel védműveit, így a varázslat akadálytalanul hatol át rajtuk (az alkalmazó Mágiaellenállása ideiglenesen 0-ra csökken az adott varázslattal vagy diszciplínával szemben).



Slan diszciplínák

A SÁRKÁNY DÜHE

Ψp: 1/kör

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: Ψ-pontoktól függ (min. 1 kör)

Képzettség-küszöb: 8

E diszciplína a képesség-növelés lassan ébredő, a test és szellem tartálékait pillanatok alatt felemésztő zabolázatlan energia-folyamának mederbe terelése, a lélek felsőbb harmóniájának és tökéletességének megnyilvánulása a Slan mozdulataiban. Ettől lesz több minden egyéb pusztakezes verekedőnél és fegyverforgatónál – ez a harc művészete. Az alkalmazás közben mozdulatai csiszoltabbá, pontosabbá válnak, saját belső ideje lelassul. Ütéseiben nemcsak izomzatának ereje és testének súlya nyilvánul meg, hanem felszabadított tudati energiái is. A harcművész pusztá keze – ha úgy kívánja – a legélesebb karddal lesz egyenértékű vagy buzogányként zúz. A kardművész eggyé válik fegyverével, mintegy saját végtagjaként érzékeli azt.

A diszciplína alkalmazása folyamán nem lehet meglepni az alkalmazót, s semmilyen más harci manővert (lefegyverzés, fegyvertörés) nem lehet végrehajtani. Használata során az alkalmazó vonásai összpontosításról árulkodnak, arca kifejezéstelen kőmaszkként hat, tekintete maga elé mered, hiszen nem csak a szemére, hanem érzékeinek együttesére hagyatkozik.

A Sárkány dühe alkalmazásával a Slan tanokat eljáratító karakter minden közelharc sebzéséhez +1 bonuszt kap az alkalmazás minden második szintje után. Ez nem a karakter tapasztalati szintjét jelenti, hanem azt a szintet, amióta birtokában van a diszciplínának (az 1. szint az, amikor elérhetővé válik számára e diszciplína a képzettség-küszöb miatt).

A diszciplína fenntartása gyenge koncentrációt igényel, ezért ezzel párhuzamosan csak az Aranyharang, Kiáltás és a Sárkány tánca és a Sárkány ébredése diszciplínák alkalmazhatóak.

A SÁRKÁNY ÉBREDÉSE

Ψp: 3/kör

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: Ψ-pontoktól függ (min. 1 kör)

Képzettség-küszöb: 12

A Sárkány ébredése a határvonal a mágiahasználat és a Slan pszi között. A Slan már olyan szinten képes uralni a saját maga és a környezete fizikai valóját a pusztá akarásával, hogy képes belátni a világ mögötti homályba, és képes az ott megbúvó erővonalakat elmozdítva kárt tenni olyan lényekben, ütéseivel, rúgásaival vagy fegyverével a diszciplína hatása alatt, akiket csak mágiával átitatott gyilokszerszámokkal lehetett volna legyőzni.

A diszciplína fenntartása gyenge koncentrációt igényel, ezért ezzel párhuzamosan csak az Aranyharang, Kiáltás, és a Sárkány dühe és a Sárkány tánca diszciplínák alkalmazhatóak.



A SÁRKÁNY TÁNCA (CHI-HARC)

Ψp: 2/kör

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: Ψ-pontoktól függ (min. 1 kör)

Képzettség-küszöb: 12

A Sárkány tánca az ősi szörnyetek időtlen álmaihoz hasonló állapotba, egyfajta transzba ragadja alkalmazóját. Amíg korábban a Sárkány dühe alkalmazásakor még csak a szellem harmóniáját terjesztette ki a testre, addigra most már a szellem harcol. Az alkalmazó csapásai mintegy rendre az ellenfél védte len pontjaira találhatnak, mintha tudná, hová kell sújtania.

A megérzések és a belső látás vezette harcmódor miatt a Slan elmélyülve az összpontosításban szellemi fölényét fizikailag is érvényesíti. Ezt mutatja meg az alábbi táblázat.

Alkalmazás szintje*	+TÉ/VE
1.	+4
2.	+5
3.	+6
4.	+8
5.	+10
továbbiakban	Alk. szintje ×2

* Nem a karakter Tapasztalati Szintjét jelenti, hanem azt a szintet, amióta birtokában van a diszciplínának (elérte a képzettség-küszöböt). Ha pl. a karakter 3. szinten éri csak el a 12-es Pszi-képzettséget, 1. szintű alkalmazónak minősül.

A diszciplína fenntartása gyenge koncentrációt igényel, ezért ezzel párhuzamosan csak az Aranyharang, Kiáltás és a Sárkány dühe és ébredése diszciplínák alkalmazhatóak és a Statikus Pajzsok sem bomlanak le.

A diszciplína alkalmazása nagyon megterheli a testet és a szellemet. Ezért a harcművész a Sárkány táncát maximálisan annyi körig képes fenntartani, amennyi a Tapasztalati szintje. A Sárkány táncának befejeztével annyi kört kell pihenéssel töltenie, mielőtt újra használná az alkalmazást, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. A pihenés itt mindössze annyit jelent, hogy a karakternek hagyományos harcot kell folytatnia, de más diszciplínákat alkalmazhat.

A harc- és kardművészek nem mindegyik általuk ismert fegyverrel képesek Sárkánytáncot folytatni: csakis az általuk a Harcművészet képzettségénél kiválasztott fegyverrel (vagy a pusztá testükkel).

ARANYHARANG

Ψp: 1 Ψp/ 1 SFÉ

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör

Képzettség-küszöb: 10

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplínában. Segítségével az alkalmazó képessé válik testét élő páncéllá alakítani. Ezt izomzata átrendezésével, és Ψ-energáinak erős kisugárzásával éri el. Az Aranyharang éppen olyan Sebzés Felfogó Értéket ad alkalmazójának, mint bármilyen páncél – az így

nyert SFÉ megegyezik a felhasznált Ψp-ok számával. A diszciplína az egyik legnehezebben elsajátítható és legveszedelmesebb Ψ-alkalmazási módszer. Éppen ezért az alkalmazó nem használhatja korlátlanul: maximális mértéke megegyezik az alkalmazó Tapasztalati szintjével. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Aranyharang SFÉ-je sosem lehet nagyobb a diszciplínát használó Tapasztalati Szintjénél (azaz egy 4. szintű Slan legfeljebb 4-es SFÉ-jű Aranyharangra képes).

1 Ψp-ért 1-es SFÉ nyerhető 2 körre, 2 Ψp-ért 2-es SFÉ 2 körre, vagy 1-es SFÉ 4 körre, stb.

BELSŐ IDŐ

Ψp: 10 Ψp

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

Képzettség-küszöb: 12

A Slan Pszi mentális alkalmazásának tökélyre vitele. A diszciplína alkalmazója képes saját belső idejét annyira lelassítani, hogy minden – a valóságban – 1 szegmensnyi időt egy teljes körnek érzékel. Ez lehetőséget nyújt az alkalmazónak, hogy az eseményeket jobban végiggondolva mérlegeljen, s hogy az eltelt valós idő helyett a saját belső ideje szerint alkalmazzon Ψ-diszciplínákat. Mindemellett a Slan-út *Belső Ideje* a gondolati folyamatokat gyorsítja fel, így hihetetlen gyorsasággal reagál a történésekre, teste ugyan nem gyorsul fel, viszont megváltozott észlelése miatt mindeképp őt illeti meg a kezdeményezés.

A külső szemlélő érzékei szinte követhetetlen gyorsaságúnak találják a diszciplína alkalmazójának reflexeit. A használat során az alkalmazó képes kitérni a mágikus lövedékek elől, a rálőtt nyílvevesszőket akár pusztá kézzel is megfoghatja, és lehetetlen meglepetés-szerű támadást intézni ellene.

10 Ψp felhasználásával a valós idő 1 szegmense lassítható le, 20 Ψp-ért már két szegmens, stb.

ÉRZÉKELHETETLENSÉG

Ψp: 8 Ψp

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Képzettség-küszöb: 12

A diszciplína alkalmazója mozdulatlanra dermedve képes érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotában még a legélesebb érzékszervek (pl.: látás, hallás, szaglás, stb.) számára sem fedezhető fel, és kikerül a *Hatódik Érzék* hatósugarából is. Az *Érzékelhetetlenség* folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc, Ψ-alkalmazás, vagy kommunikáció) nem végezhető.

A Kyr metódus *Auraérzékelése* előtt is rejtve marad, csupán olyan *Láthatatlanság észleléssel* fedezhető fel, mely legalább 4-es erősítésű.

Nyolc Ψp felhasználásával 6 körig alkalmazható a diszciplína, 16 Ψp-ért 12 körig, stb.



HALÁLOS UJJ

Ψp: 3 Ψp / 1 Ép

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 nap

Képzettség-küszöb: 12

A Pszi energiák koncentrált, romboló kisugárzásának módszere *Yadegori Chunin* nevéhez fűződik. Yadegori, ellentétben a híresztelésekkel kardművész volt, noha a pusztakezes harcművészet nagymestereként tartják számon. Ennek oka, hogy közel tíz évet töltött az *Olthalmazó Keleti Szél* kolostorában, ahol Enoszukéról magával hozott tudását tanította a szerzeteseknek. Hamar híressé vált, s elterjedt róla, hogy egyetlen érintésével képes ölni. A Gyémántok évének nyolcadik havában Yi Chien Mu császári herceg, máig ismeretlen okból párviadalra hívta ki. Yadegori többször visszautasította a kihívást, ám egy ízben a herceg meditáció közben zavarta meg, s tiszteletlenségével addig provokálta, míg az enoszukei mester – anélkül, hogy egy szót szólt volna – odalépett a herceghez és mutatóujjával megbökte. Yi Chien Mu azonnal kiszenvedett. Az esetnek hamar híre ment, így Yadegori kénytelen volt menekülni. Azonban mielőtt elhagyta volna a kolostort, megtanította a rendfőnököt arra a diszciplínára, melynek segítségével megölte a császári herceget. A Halálos ujjat – nevezik Yadegori érintésének is – sokáig titkos tanításként kezelték, csak nemrég jutott el Tiadlanba, ahol is a legtöbb Slan iskola.

A diszciplínát a legveszélyesebb Ψ-alkalmazásnak tartják. Használatával időzített első sérülések okozhatók. Az alkalmazónak meg kell érinteni valamelyik mutatóujjával ellenfelét. Ez harci szituációban sikeres támadást igényel. Az okozott sérülés az alkalmazó akaratára szerinti – de huszonnégy órán belül eső – időpontban keletkezik, gyógyítása nem lehetséges. A diszciplína mindig Ép veszteséget okoz, s a páncélok Sebzés Felfogó Értéke nem vonódik le belőle, sőt az Aranyharang sem jelent védelmet hatása ellen.

Nehézsége okán nem alkalmazható korlátlanul: minden Tapasztalati Szinten csak 1 Ép sérülés okozható, mely 3 Ψp felhasználásába kerül. Második TSz-en már 6 Ψp-ért 2 Ép veszteség érhető el, stb.

Létezik egy másféle alkalmazása is: a diszciplína minden 3E-je után a Slan képes a Méregk c. fejezetnél feltüntetett hatások egyes szintjeit elérni. E szinteket a Méregkeverés képzettségénél a hatások táblázatában lehet megtalálni (tehát a gyengeséghez 12 Ψp kell, a kábultsághoz 18 Ψp stb.)

JELENTÉKTELENSÉG

Ψp: 6 Ψp

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 6 kör

Képzettség-küszöb: 10

A Slan-ek életük nagy részét – míg ki nem kerülnek a kolostorból vagy iskolából – csendes önmagukba zárkózással, nyugalmas elmélyedéssel töltik. A szinte észrevétlen jelenlét, háttérbe húzódó viselkedés az effajta életmód egyik alapkövetelménye. Mindezt tö-

kélyre fejlesztve, és a Ψ-energiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes *jelentéktelenség* aurájába burkolózhassanak.

Használatakor az alkalmazó nem tűnik fel a legéberebb örnekek, a legfigyelmesebb szemlélődőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet nem érdemlő senkinek hat. A tudatos érzékelések persze felfedezik (*Auraérezékelés, Láthatatlanság Érzékelés, Hatodik Érzék*) és lelepleződik akkor is, ha a figyelmes szemlélő sikeres Intelligencia-próbát dob. Ha azonban az alkalmazó már elhagyta a helyszínt, hiába járt le az Időtartam, nem ébred gyanú senkiben.

Közönséges példája ennek, ha az alkalmazó úgy kíván halálos ellenségeinek táborán végighaladni – esetleg kikémlélni azt –, hogy járása-kelése észrevétlen maradjon. Ilyenkor a diszciplína segítségével jelentéktelenné válik, s az örök meg a táborlakók – sikeres Intelligencia-próba, vagy tudatos érzékelés híján – nem figyelnek föl rá: maguk közé tartozónak tekintik. Miután a táborot elhagyta, senkinek sem jut eszébe, hogy idegen járt közöttük. Távozása éppúgy jelentőség nélkül való, mint jelenléte. A diszciplína alkalmazása közben szólni, beszédbe elegyedni nem lehet – ez azonnali lelepleződéssel jár –, miképpen a harcba bocsátkozás is megszünteti a jelentéktelenséget.

A diszciplína értelmetlen alkalmazása szintén balul üthet ki: magányos emberhez odamenni, vagy hegyi óriások falujába besétálni – azaz bármi olyat tenni, amikor nincs mód a környezetben tartózkodókkal való azonosulásra – nem vezethet sikerhez.

A Jelentéktelenség 6 Ψp-ért 6 körig tartható fenn, 12 Ψp-ért 12 körig, stb.

KIÁLTÁS

Ψp: 5 Ψp / támadás

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

A diszciplína a Sárkányharc felfokozott pillanatnyi kitörésekben megnyilvánuló formációja, segítségével, szellemi energiájával támadásának erejét fokozhatja a harcművész. A Kiáltás kíséretében végrehajtott támadás rombolóerejét tekintve kivételes. Sebzésének meghatározásakor nincs szükség kockadobásra, minden esetben a dobás a lehetséges maximumot sebzí.

A belső energiákat elnyújtott kiáltás szabadítja fel – innen kapta a nevét a diszciplína. Kiáltás híján a várt hatás is elmarad. Mindig egyetlen támadást befolyásol, csak annak sebzését növeli. A felhasznált Ψ-pont akkor is elveszik, ha a támadás sikertelen. A diszciplínát a harcművész egy kör alatt legtöbb annyiszor használhatja, ahányadik Tapasztalati szintű – természetesen minden megerősített támadás további 5 Ψ-pontba kerül.

KITÉRÉS

Ψp: 3/kör

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: Ψ-pontoktól függ (min. 1 kör)

Képzettség-küszöb: 12



A Kitérés időtartama alatt a harcművészen egyfajta révület uralkodik el, melynek hatására a Chi-harchoz hasonlóan az Istenek idejébe merülve képes megérezni az erők legapróbb rezdülését, az őt fenyegető veszély árnyait. Ez nem jelenti azt, hogy a Hatodik érzékhez hasonló megérzései támadnak az alkalmazónak, inkább arról van szó, hogy a közvetlen életveszéllyel fenyegető események kitérésre készítetik. Valójában egyetlen konkrét felhasználása ismeretes, mikor a diszciplína alkalmazója célzott támadás elől próbál meg kitérni. Ilyenkor a célzó Célzó Dobásával szemben a harcművész Védő Értéke érvényesül, nem a távolság, s a kilőtt lövedékek számától függően érvényesül a Túlerő.

LEVITÁCIÓ

Ψp: 8 Ψp

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 10

A diszciplína az Aura-átalakítás egyik igen komoly szintű alkalmazása. A Slan a rövid pillanatnyi meditáció után Aurájába hihetetlen mennyiségű szellemi energiát zúdít, hogy az éteri létezésből egyfajta anyagi valót kölcsönözzön neki. Ezzel az alkalmazással a Slan képes a szokásos felületek helyett a tárgyak vagy élőlények Auráját alkalmazni kiindulási pontként ugrásaihoz, nekirugaszkodásaihoz, mivel az immáron szilárd Aurája számára ezek csak a Belső Síkokon létező lenyomatok ha nem is teljesen szilárd, de egyfajta ingoványos támaszként szolgálnak számára.

Így az alkalmazó képes rövid ideig futni akár a víz felületén, vagy esetleg egy sövény sor tetején. A diszciplína talán leghátborzongatóbb megnyilvánulása, mikor a Slan egy embertömeg felett halad át, szinte alig érintve lábaival a vállakat, fejeket.

A Slan haladási sebessége teljesen megegyezik a normál képességeivel, illetve a diszciplína hatása alatt ugrásainak magassága és hossza sem változik.

TETSHALÁL

Ψp: 6 Ψp

ME: -

A meditáció ideje: 10 kör

Időtartam: 1 óra

Képzettség-küszöb: 10

Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak felfüggesztésére. Ilyenkor az alkalmazó semmiféle életjelet nem ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra, de még levegőre sem. Mozdulatlanná válik – olyan ez, akár a halál dermedtsége – és kihűl, a tudati folyamatok megszűnnek, így lebomlik a Dinamikus Pszi-pajzs. Ezzel szemben az Asztrál- és a Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágijának. Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az időtartam lejárta előtt félbeszakítsák a diszciplínát. Tetszhalál állapotában a testet ért (Ép) sérülések feleződnek. Az egyetlen olyan diszciplína ez, melynek alkalmazása során valóban regenerálódik a test. Minden Tetszhalálban töltött óra

alatt 1 Ép regenerálódik – azaz gyógyul magától, azonban a Maximuma fölé nem emelkedhet. A szervezetbe került mérgek hatóideje háromszorosára lassul, ráadásul sebzésük is harmadolódik.

A Tetszhalál felfedezésére csak a *Kyr Metódus Aura-érzékelésével* lehetséges.

A Ψp-ok megduplázásával az időtartam megkétszereződik, triplázásával megháromszorozódik, stb.

ZAVARÁS

Ψp: 5

ME: ellenpróba (ld. leírás)

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 12

A Zavarás a Slan pszi kiterjesztett Aurára épülő alkalmazásainak legmagasabb szintű formája. Végrehajtásakor a Slan saját Auráját lepelként kiterjesztve borítja be ellenfelét, elzárva őt a Belső Síkoktól, illetve a Manahálótól. Az áldozat ezt egyfajta elcsendesülésként, kifakulásként éli meg. A körötte lévő világ elveszti minden érdekességét, az illatok eltompulnak, az emberek mosolya vagy haragja hiteltelenné válik, mivel az öntudatlan észlelése az Asztál és Mentálsíkon immáron nem látja benyomásokkal, nem egészíti ki az érzékszervei által nyújtott információkat, észleléseket.

Ennek hatásai többféleképpen is megnyilvánulnak: minden már megfogant varázslat, fohász és pszi alkalmazás, mely koncentrációt igényel, és nem az alkalmazó saját testére hat, azonnal megszakad, az időtartam alatt pedig az áldozat nem képes Mana-pontjai visszaszerzésére sem, illetve újabb varázslatok, fohászok, vagy pedig pszi alkalmazások végrehajtására.

A sikeres alkalmazáshoz azonban a Slannek meg kell érintenie áldozatát, hogy Aurájuk érintkezessen. Ez után sem távolodhat el a célponttól 5 ynevi lábnál messzebb, mivel ekkor a diszciplína azonnal megszakad. Emellett a megtámadott másféleképpen is védekezhet: a Slan és a megtámadott *ellenpróbát* dobna, a Slan a pszi-képzettségével, a megtámadott a pszi- vagy a mágiahasználat-képzettségével (amelyik magasabb). Ez az ellenpróba csakis a diszciplína megfogánaskor dobandó, s ha a megtámadott veszít, akkor önnön erejéből képtelen szabadulni.

A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, nem csökkenti azokat, csupán keresztülérkezik rajtuk, hatását még abban a szegmensben kifejti, és megszűnik. Az áldozat sem abban a körben, sem a következőben nem képes semmi olyasmit cselekedni, mely komoly koncentrációt igényel, azaz Pszit használni vagy varázsolni.

Kyr diszciplínák

A Kyr metódus diszciplínái erősségükben a varázslatmozaikokra hasonlítanak. Alaphelyzetben erősségük 1, ám az alkalmazáshoz szükséges Ψ-pontok többszörözésével a diszciplína erőssége is növelhető.



ENERGIAGYÚJTÁS

Ψp: ld. a leírásban

ME: -

A meditáció ideje: ld. a leírásban

Időtartam: -

Képzettség-küszöb: 8

A Kyr metódus legalapvetőbb diszciplínája, a varázslók tudományának alapja. Segítségével a varázsló elméjébe gyűjtheti a világegyetemet átható mágikus energiát (Mana-pont), az energiát, melyhöz a varázslatait létrehozta. Természetesen egyszerre maximum annyit, amennyit befogadni képes. Erről a mennyiségről a Tapasztalati Szint függvényében a max. Mana-pont tudósít. Az Energiagyűjtés leegyszerűsítve nem más, mint a Ψ-pontok Mana-pontokra váltása - a váltószám az Energiagyűjtésre alkalmazott módszertől függ. Itt csak a három alapvető módszer kerül ismertetésre: a Meditációs-formula, a Kivonás és a Kisajtolás.

A Meditációs Formula (1 Ψp = 10 Mp) alkalmazásához a varázslónak Meditációs Varázskörben kell tartózkodnia (ennek elkészítése 18 Mana-pontba kerül és 30 percbe telik) és ott 1 óra hosszan transzállapotban meditálnia (lásd Transz diszciplína). Már ebből is látszik, hogy ennél a módszernél jelentős előkészületekre van szükség, s a varázsló másfél óra hosszan helyhez van kötve. Mégis, a varázslók, ha idejük és körülményeik engedik, ehhez az energiagyűjtési módszerhez folyamodnak, mert így juthatnak a legtöbb mágikus energiához (Mp) a legkevesebb Ψ-pontért.

Ha a meditáció bármely okból félbeszakad, az Energiagyűjtés sikertelen lesz, s a felhasznált Ψ-pontok is elvesznek. Mi több, a varázsló elméjéből elillan a már korábban begyűjtött energia is, azaz Mana-pontjainak száma nullára zuhan.

Ha az 1 órás meditáció zavartalanul véget ér, azzal a varázsló sikerrel gyűjtötte elméjébe a kívánt mennyiségű mágikus energiát. Tízszer annyi Mana-pontot kap, ahány Ψ-pontot a diszciplína alkalmazására fordított; tehát a Meditációs formula alkalmazásával 1 Ψ-pontért 10 Mana-pont jár.

Kivonáshoz (1 Ψp = 3 Mp) a varázslók olyankor folyamodnak, ha kifogytak az elméjükben tárolt energiából, és sürgősen utánpótlásra van szükségük. A sietségért cserébe a kisebb hatékonysággal fizetnek - a módszer a Ψ-pontok valóságos pazarlása! Ellenben csak 2 körig tart, és sem Transz, sem Meditációs Varázskör nem kell hozzá; azaz semmiféle előkészületet nem igényel, mindössze némi összpontosítást. Közben a varázsló sétálhat, léptethet a lován, de nem harcolhat, varázsolhat, s nem alkalmazhat más diszciplínát.

A módszer alkalmazásakor a varázsló kivonja környezetéből a többletenergiákat, mindenhol csak keveset és csak a felesleget - nem árt senkinek és semminek. Kivonással háromszor annyi Mana-pontot jut, mint amennyit a diszciplínára áldozott; tehát 1 Ψ-pontért 3 Mana-pontot kap.

A Kisajtolás (1 Ψp = 5 Mp) természetéből fakadóan feketemágia! Alkalmazásakor a varázsló nem a felesleget vonja el a környezetétől, hanem kisajtol abból annyi energiát, amennyit csak képes. A folyamat eredményeként a varázsló Zónájában (20 m sugarú gömb) a növények elszáradnak (csak 20 Mp felett) és az élőlények

kínzó fájdalmat éreznek egész testükben. A fájdalom nem jár sebbel, de Sp-vesztést okoz a varázsló Zónájában tartózkodó összes lénynek. A veszteség minden megkezdett 20 Mp után k6 Fp (pl: 20 Mp = k6 Fp; 25 Mp = 2k6 Fp; 70 Mp = 4k6 Fp). Az áldozat ily módon Ép-t soha nem veszíthet!

A Kisajtolás 5 szegmens alatt elvégezhető, és ötször annyi Mp-ot eredményez, mint amennyit a varázsló a diszciplínára elhasznált, vagyis 1 Ψ-pontért 5 Mp jár.

A leírtak kivételével a Kisajtolás módszere teljesen azonos a Kivonással.

ASZTRÁLSZEM

Ψ p: 1 Ψ p / E

ME: Asztrál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

A diszciplína mások érzelmeinek, indulatainak kifejezésére alkalmas. Segítségével át lehet „látni” az Asztrál Pajzsán is. Bármilyen erősítésű Asztrál Szemmel tekintünk is valakire, egyet mindenképpen és biztosan megtudhatunk: az illető érzelmi kiegyensúlyozottságának mértékét, másként szólva, Asztrálját (lásd Tulajdonságok). Ezen túl az áldozat jogosult Asztrális ME-re.

Abban az esetben, ha Mágiaellenállása sikeres, az alkalmazó csak a legnyilvánvalóbb érzelmeiről szerez tudomást - melyek általában már pusztán emberismerettel is felfedezhetőek. Kimagaslóan erős érzelmekről van itt szó: ilyen a heves szerelem, a vak gyűlölet, a szamuráj hűsége vagy éppen a fellángoló szexuális vágy. Mindezeknek is csak a létére derül fény; a céljukra, arra hogy az illető kinek vagy minek az irányában érez, arra nem. Erre a diszciplína alkalmazója legfeljebb következtethet: például kitalálhatja, hogy a pap vak hűsége istene felé irányul.

Ha az áldozat elvétí Asztrális Mágiaellenállását, világossá válik az érzelmek célja is, mi több, a kevésbé nyilvánvaló érzelmek is napvilágra kerülnek. Persze az Asztrál Szem egyszeri használata nem egyenlő az áldozat teljes érzelmi életének feltérképezésével. Segítségével megpillantható öt nyilvánvaló, három átlagos vagy egy titkolt érzelem. Legutóbbiról akkor beszélünk, ha valaki összpontosít arra, hogy lelke mélyén elrejtse egy érzelmet illetve indulatot - egyszerre legfeljebb kettővel teheti.

A Szem alkalmazója vagy a KM-re bízta, hogy mesélje el, mi az, amit lát, vagy célirányosan kérdezhet is. Felteheti a kérdést, hogy a diszciplína áldozata miként érez meghatározott személyek vagy eszmék irányában. Kérheti az öt legnyilvánvalóbb érzelem felsorolását, vagy tudakozódhat egy esetleges titkolt érzelem felől. A választól függetlenül, a kérdezést annyiszor ismételheti meg, ahányszor a felsorolt feltételek lehetővé teszik.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 1 kör alatt a teljes információcsere lezajlik. Ez idő alatt az alkalmazónak meditatív tudatállapotban kell lennie.

Az alkalmazásra szánt minden egyes további Ψ-pont 1-gyel növeli a diszciplína Erősségét.

Az Asztrál Szem használatáról a diszciplína áldozata ill. áldozatai nem szereznek tudomást!



AURAÉRZÉKELÉS

Ψ p: 3 Ψ p / 1E

ME: Asztrális, Mentális

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

Minden kifejezett lélekkel bíró teremtmény kisugároz magából *Személyes Aurát*. Ez azon túl, hogy megvédi a lélek uralta testet a mágia bizonyos formáitól, messze-menően jellemző az illetőre. Egy varázsló képes arra, hogy különleges érzékeivel szemügyre vegye az Aurát. Ha már máskor is „látta” és megjegyezte, az Aura alapján felismeri a lelket, bármely testben lakozik is. Képes észlelni a szembeötlő természetellenességet is, mint mikor emberi lélek állatban lakozik, vagy fordítva. Továbbá meg tudja állapítani, hogy az illető milyen fajhoz tartozik.

Mivel azonban az Asztrál és Mentál Pajzsok az Aura körül épülnek fel, mindezen információt csak akkor szerezheti meg, ha „átlát” a Pajzsokon. Ezt csak úgy érheti el, hogy az Auraérzékelést annyira felerősíti, hogy áldozata elvéte külön-külön, mind Asztrál, mind Mentál Mágiaellenállását. Addig, míg ez nem történik meg, a diszciplína csak a pajzsok erősségéről szolgáltat adatokat. Nem számszerűen, hanem a következő táblázat szerint elárulja, milyen nagyságrendű az illető Statisztikus, valamint Dinamikus Asztrál és Mentál Pajzsa.

Pajzs E-je	Nagyságrend
0	nincs
1-10	elenyésző
11-20	gyenge
20-30	mérsékelt
31-40	közepes
41-50	erős
51-	nagyon erős

A diszciplínát előszeretettel használják alakjukat megváltoztatott személyek felismerésére, netán vélt azonosság vagy ennek ellenkezőjének tisztázására, mivel az Aura elváltoztatására nincs mód!

ERŐSÍTETT PSZI-OSTROM

Ψp: minimum 1 Ψp

ME: ld. a leírást

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

Mindenben azonos az Általános Diszciplínáknál leírt Ψ-ostrommal, ám ezzel 1 Ψ-pontért 2 Ψ-pont bontható le a Dinamikus Pajzsból, illetve 1 Ψ-pont kétszeresen számít a Ψ-rombolásnál.

LÁTHATATLANSÁG ÉSZLELÉSE

Ψp: 5 Ψp / 1E

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Képzettség-küszöb: 12

A diszciplína végrehajtója 6 körön keresztül látja a mágikusan láthatatlanná tett tárgyakat és élőlényeket. Természetesen csak azokat, melyeknél a diszciplína erőssége meghaladja a láthatatlanság Erősségét (E). Hasonlóképp a Leplezett varázslatok esetében: az alkalmazó megpillanthatja a láthatatlanná tett mágikus hatásokat, varázslatokat.

Alapesetben a diszciplína erőssége 1, de ez dupla vagy tripla stb. Ψ-pont felhasználásával a végtelenségig többszörözhető. Ugyanez igaz az 6 körös időtartamra is.

MÁGIKUS TEKINTET

Ψp: 4 Ψp

ME: Akaraterő-próba

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: ld. leírást

Képzettség-küszöb: 12

A diszciplína az Energiagyűjtés mellett a *Kyr metódus* másik csúcspontját jelenti. Kifejezetten új keletű, bár évek alatt széles körben elterjedt; kifejlesztése egy Ynev-szerte csak a *Smaragd Uraként* ismert pyarroni mágus nevéhez fűződik. Alapja az okkult tan, miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Épp ezért az alkalmazónak minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Akaraterő-próbát köteles dobni, amit ha elvét, többé nem képes tekintetét a varázslótól elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, minek eredményeként kiszabadulna a Mágikus Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A *Mágikus Tekintettől* csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó, tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetve, ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás keresztútjába.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, de elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

A varázsló az ellen a személy ellen, aki Mágikus Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. Ami természetesen feltételezi, hogy a varázslat ideje alatt az áldozat nem szabadul. Az említett magasabb hatásfokot a következő táblázat mutatja:

TSZ	+E	TSZ	+E
1.	+ 4 E	9.	+ 13 E
2.	+ 5 E	10	+ 15 E
3.	+ 6 E	11.	+ 16 E
4.	+ 7 E	12.	+ 17 E
5.	+ 9 E	13.	+ 18 E
6.	+ 10 E	14.	+ 19 E
7.	+ 11 E	15.	+ 21 E
8.	+ 12 E		

A varázslat Erősségéhez (E) hozzáadandó az adott Tapasztalati Szinten, a +E rovatban feltüntetett E érték. (Például: 4. TSZ-en, ha a varázslat E-je 13, Mágikus Tekintet rabságában az erősség 20-nak minősül.)



A varázslat létrejöttével – de még időtartamának lejártával sem – az áldozat nem szabadul a Mágikus Tekintet bilincseiből. Ez csak a fent említett esetekben történhet, addig a varázsló annyiszor varázsol rá a leírt kedvezménytel, ahányszor csak jónak látja, illetve ameddig Mana-pontjai el nem fogynak.

MENTÁLSZEM

Ψp: 2 Ψp / 1 E

ME: Mentális

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

A *Mentál Szem* egyetlenegy személy gondolati életének minőségéről ad felvilágosítást. Segítségével át lehet "látni" a Mentál Pajzson, bár ilyenkor nem égbekiáltó az eredmény – de nem is lebecsülendő.

A Mentál Szem használata ellen a kiszemelt áldozat mentális Mágiaellenállásra jogosult. Ha ez sikeres, az alkalmazó csak annyit tud meg róla, hogy figyelemre méltó elme-e, netán átlagos gondolkodó, vagy éppen afféle „ostoba tuskó”. Továbbá azt, ha valakitől, vagy valakihez Mentálfonál vezet. Hogy kitől kihez, az csak akkor deríthető ki, ha az alkalmazó mindkét áldozatot szemügyre veszi Mentál Szemével.

Ha az áldozat elvétí Mágiaellenállását, az alkalmazó számszerűen tudomást szerez Intelligencia és Akarat-erő Tulajdonságairól, Kasztjáról és plusz-mínusz 1 eltéréssel a Tapasztalati Szintjéről és pszi-képességei körülbelüli mértékéről (ld. az Auraérzékelésnél lévő táblázatot, csak itt a Ψ-pontok tekintetében).

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 1 kör alatt a teljes információcsere lezajlik. Ezalatt az alkalmazónak meditatív tudatállapotban kell lennie.

A Mentál Szem használatáról a diszciplína áldozata nem szerez tudomást!

PSZEUDÓ

Ψp: 5 + a Pszeudó Ψ-pontjai

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: ld. a leírást

Képzettség-küszöb: 14

A diszciplína alkalmazója tökéletes ura saját tudatának, ha szükséges, akkor képes elkülöníteni és leválasztani tudata egy részét, s a telepátia egy speciális változatával célba juttatni. A varázsló az isteni alkotás, a teremtés babérajaira törve egy új létezőt próbál megalkotni, még ha csak ideiglenesen is. A karakter saját Intelligencia és Asztrál tulajdonságpontjaiból ad át számára, miáltal önálló létre hívja. A megszületett Pszeudó Tudat – röviden Pszeudó – nem bír Anyagi Testtel, nincs is jelen az Anyagi Síkon, csak asztrálisan és mentálisan létezik. A teremtőjétől kapott Ψ-pontok tartják életben – számára ezek jelentik az Életerő Pontot. Ha Ψ-pontjai elfogynak, a Pszeudó meghal.

A Pszeudó nem igazi lélek, hanem ember által létrehozott életképtelen másolat. Ezért élettereje, azaz a Pszi-pontjai folyamatosan fogynak: minden körben 1 Pszi-pontot veszít, s ez ellen lehetetlen tenni.

A Pszeudónak soha nincs Mágiaellenállása, csak Pszi-pajzsokkal védheti önmagát. Minden Asztrál- és Mentálmágia hat rá, s így könnyen teremtője ellen fordítható. Ő a Kyr metódus alkalmazójának számít (képzettségének értéke megegyezik teremtője képzettségével), mágiát vagy bármi mást akkor sem használhat, ha teremtője jártas benne.

A Pszeudó egy vágató ló sebességével közlekedik.

A teremtő saját Pszi-pontjaiból bármennyit átadhat a Pszeudónak, mely ezáltal önálló Pszi-tevékenységre is képes lesz. Játéktechnikailag éppolyan Pszivel rendelkező lénynek számít, akár bármelyik karakter, éppúgy befolyásolható pszivel vagy mágiával, asztrálisan és mentálisan. Az anyagra ható varázslatok és diszciplínák viszont nem hatnak rá. A teremtőjétől kapott pontokból a Pszeudó Pszi-pajzsokat építhet magának és használhat más általános diszciplínákat is. Ezáltal hatékony fegyverré válhat. A Pszeudó a Tudatnyitás diszciplína, az Asztrál- vagy Mentálszem számára egy nagyon gyenge létezőként, egy kisgyermek fejletlen lelkeként jelenik meg. Ha bejutott a pajzsok mögé, akkor már csak akkor észlelhető, ha a diszciplínák vagy kutatómágiák átütik a célpont és a Pszeudó összesített védműveit.

A Pszeudó képes arra, hogy áthatoljon mások pszi-pajzsain, anélkül, hogy azokat lebontaná, így töménytelen Pszi-pontot veszítene. A Dinamikus pajzsok egyáltalán nem jelentenek számára akadályt, a Statikusok közül is csak az képes megállítani, melynek erőssége (E) nagyobb a Pszeudó erősségénél. (A Pszeudó erőssége annyi E, amennyi éppen aktuális Pszi-pontjainak száma). A nála gyengébb statikus pajzsokon a Pszeudó 1 kör alatt átjut. Ha bejutott, attól kezdve egyenesen az elmére hathat, azaz diszciplínái ellen a Pszi-pajzsok nem, csak a Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) védi áldozatát. Érdemes azonban úgy tartalékolnia a Pszi-pontjait, hogy kifelé is elegendő maradjon a Statikus pajzsokon való áthaladáshoz, különben mögöttük reked s idővel elpusztul; avagy kockáztathat is, remélve, hogy maradék Pszi-pontjaival megölheti áldozatát.

A Pszeudó önállóságát, a létrehozására áldozott Intelligencia pontok határozzák meg: 1 pont esetén csak előre meghatározott feladatok (cselekvések, diszciplínák) pontos, gépies végrehajtására képes. 2 pont esetén a teremtő a cselekedeteket feltételek teljesüléséhez kötheti, az utasítás-sorozatokban elágazásokat is elhelyezhet, Intelligenciája 5. 3 pont esetén a Pszeudó önállóan mérlegelve, saját elhatározása szerint cselekedhet: teremtője éppúgy „játszhat” vele, mintha második karaktere lenne. A 3 ponttal létrehozott Pszeudó Intelligenciája természetesen annyi, mint teremtőjéé.

A kvázi tudat létrehozására ugyanannyi Asztrál és Intelligencia pontot kell áldozni. Ezeket a teremtő ideiglenesen elveszíti, s csak akkor kapja vissza, ha a Pszeudó „életben” visszatér, s a két Tudatrész újra egybeolvad. Ekkor a Pszeudó természetesen megszűnik létezni, a teremtő visszakapja Tulajdonság-pontjait, s a Pszeudó megmaradt Pszi-pontjait is. Ha azonban a Pszeudó Pszi-pontjai elfogynak, s ezért „meghal”, a létrehozására áldozott Intelligencia és Asztrál pontokat a teremtő örökre elveszíti. Ez a Pszeudók használatának óriási kockázata.



DISZCIPLÍNÁK ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATA

ÁLTALÁNOS	ΨP	E	Medit. ideje	Időtartam	Hatótáv	ME	Küszöb
abszolút látás	8	6	1 kör	ld. leírás	önmaga	-	12
csettintés	1	6	1 szegmens	egyszeri	akit lát	-	12
dinamikus pszi-pajzs	min. 1	6	1 kör	ld. leírás	önmaga	-	10
ébredés (ébresztés)	-	6	1 kör	egyszeri	100 m	M	8 (10)
emlékfelidézés (másokban)	1	6	1 kör v. 1 perc	ld. leírás	100 m	M	10 (12)
energiafelszabadítás	8 / E	1	1 szegmens	egyszeri	önmaga	-	12
érzékelésítés (tompítás)	2/érzékszerv	6	1 kör	6 kör	100 m	M	8 (10)
fájdalomcsillapítás (kínokozás)	1 / 1 Fp	6	1 kör	végleges	100 m	M	6 (10)
hatodik érzék	3	6	1 kör	1 perc	önmaga	-	10
képességjavítás (rontás)	ld. leírást	6	1 kör	6 kör	100 m	M	8 (10)
membrán (másokon)	10	10	5 perc	ld. leírás	ld. leírás	-	12 (14)
pszi-lökés	1 / 5 kg	1	1 szegmens	egyszeri	100 m	-	10
pszi-ostrom	min. 1	6	1 szegmens	egyszeri	100 m	-	12
pszi-roham (megfékezés)	1 / 1 TÉ	6	1 szegmens	1 támadás	100 m	-	10 (12)
statikus pszi-pajzs (másokon)	min. 1	6	90 kör	ld. leírás	1 fő	-	8 (12)
telekinézis	2 / 1 kg	6	1 szegmens	1 kör	100 m	-	12
telepátia (gondolatátvitel)	ld. leírás	6	1 kör	ld. leírás	ld. leírás	M	10 (12)
testhőmérséklet növ./csökk.	1 / 2 °C	6	1 kör	1 óra	100 m	M	8 (10)
testsúlyváltoztatás	1 / 3 kg	6	1 kör	6 kör	önmaga	-	10
tiszta elme	1 / 5 Mentál ME	6	amíg a litánia	1 kör	önmaga	-	10
transz	1	1	5 perc	korlátlan	önmaga	-	8
tudatnyitás	1 / perc	6	1 szegmens	1 perc	önmaga	-	6

SLAN DISZCIPLÍNÁK	ΨP	E	Medit. ideje	Időtartam	Hatótáv	ME	Küszöb
a Sárkány dűhe	1 / kör	6	1 szegmens	ld. leírás	önmaga	-	8
a Sárkány ébredése	3 / kör	6	1 szegmens	ld. leírás	önmaga	-	12
a Sárkány tánca (chi-harc)	2 / kör	6	1 szegmens	ld. leírás	önmaga	-	12
aranyharang	1 / 1 SFÉ	6	1 kör	2 kör	önmaga	-	10
belső idő	10	6	1 szegmens	1 szegmens	önmaga	-	12
érzékeltetlenség	8	6	1 kör	6 kör	önmaga	-	12
halálos ujj	3 / 1 Ép	6	1 szegmens	1 nap	önmaga	-	12
jelentéktelenség	6	6	1 szegmens	6 kör	önmaga	-	10
kiáltás	5/támadás	6	1 szegmens	egyszeri	önmaga	-	12
kitérés	3/kör	6	1 szegmens	1 kör	önmaga	-	12
levitáció	8	6	1 szegmens	1 kör	önmaga	-	10
tetszhalál	6	6	10 kör	1 óra	önmaga	-	10
zavarás	1 / E	1	1 szegmens	1 kör	100 m	*	12

KYR-METÓDUS	ΨP	E	Medit. ideje	Időtartam	Hatótáv	ME	Küszöb
asztrálszem	1 / E	1	1 kör	egyszeri	100 m	A	12
auraérzékelés	3 / E	1	1 szegmens	egyszeri	100 m	A, M	12
energiagyűjtés	ld. leírás	1	ld. leírás	-	önmaga	-	8
erősített pszi-ostrom	1 / 2E	1	1 szegmens	egyszeri	100 m	-	12
láthatatlanság észlelése	5 / E	1	1 kör	6 kör	100 m	-	12
mágikus tekintet	4	1	1 szegmens	ld. leírás	100 m	Akr-pr.	12
mentálszem	2 / E	1	1 kör	egyszeri	100 m	M	12
pszeudó	5 + a Pszeudó	1	1 kör	ld. a leírást	önmaga	-	14

* Pszi-képzettség vs. Mágiahasználat vagy Pszi-képzettség ellenpróba (ld. a leírást).



KÉPZETTSÉG-KÜSZÖB ÉS PSZI-KÉPZETTSÉGEK

Küszöb	Pyarroni	Slan út	Kyr metódus
6	fájdalomcsillapítás tudatnyitás		
	ébredés érzékelésítés	a Sárkány dühe	energiagyűjtés
8	képességjavítás statikus pszi-pajzs testhőmérséklet növ./csökk. transz		
10	(ébresztés) (érzéktompítás) (képességrontás) (mások testhőm. növ./csökk.) (kínokozás) dinamikus pszi-pajzs emlékfelidézés hatodik érzék pszi-lökés pszi-roham telepátia testsúlyváltoztatás tisztá elme	aranyharang jelentéktelenség levitáció tetszhalál	
12	(statikus pajzs másokon) (emlékfelidézés másokban) (megfékezés) (gondolatátvitel) abszolút látás csettintés energiafelszabadítás membrán pszi-ostrom telekinézis	a Sárkány ébredése a Sárkány tánca (Chi-harc) belső idő érzékelhetetlenség halálos ujj kiáltás kitérés zavarás	asztrálszem auraérzékelés erősített pszi-ostrom láthatatlanság észlelése mágikus tekintet mentálszem
14	(membrán másokon)		pszeudó

Titkos pszi

Ebbe az alcímbe olyan pszi-diszciplínák kerültek, amelyek játékban való alkalmazásáról kizárólag a KM dönthet. Ha úgy látja jónak, hogy helyük van a játékban, elérhetővé teheti a játékosok számára, ha azonban nem látja indokoltnak, nem enged hozzáférést az alábbi diszciplínákhoz.

Titkos pyarroni diszciplínák

EGYENSÚLY

Ψp: 10

ME: mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Képzettség-küszöb: 10

Az egyensúlyérzék időleges növelésére szolgáló eljárás. Nemcsak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani – pl. kötéltánc –, de bizonyos harci helyzetekben is. A karakter *akrobatika* képzettségéhez a diszciplína +6 módosítót ad, és ugyanennyit minden más, egyensúlyt igénylő manőverhez. Enyhíti a szédülés és az émelygés hatásait is, akár méregtől, akár betegségből, akár mágiától származnak. Az ilyen negatív módosítókat az alkalmazó felelheti.

ÉRZÉKETLENSÉG

Ψp: 1 pszi pont/1 kör

ME: -

A meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Képzettség-küszöb: 10

A tan hasonló alapokon nyugszik, mint a fájdalomcsillapítás, alkalmazása azonban lényegesen eltérő. Az érzéketlenség diszciplína segítségével is a test fájdalomérzete szüntethető meg – ám ebben az esetben már előzetesen, tehát az alkalmazó a következőkben elszennvedett fájdalmat nem fogja érezni, így minden megkötés nélkül harcolhat, nem zavarják a sajgó sebek. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem veszít Fp-iből; a veszteséget ellenben nem észleli, s 0 Fp elérésekor nem ájul el. Ekkor már Ép-iből veszít, ha megsebesül. Az Ép veszteségből adódó levonások és módosítók csak 50%-ban hatnak a karakterre, azaz csak 2 Ép elérésekor kell Állóképesség próbát tennie, hogy elájul-e. Ha eléri a 0 Ép-t, holtan bukik fel (a morális szabály persze itt is véd).

A diszciplína nagy hátulütője, hogy az alkalmazó nem érzi, meddig bírja még, azaz nem tudja megmondani, mikor lenne tanácsos menekülnie. Ez a játékban úgy oldható meg, hogy ilyenkor a KM vezeti a karakter Fp és Ép veszteségeit, a játékosnak pedig csak annyit mond el, hogy eltalálták-e vagy sem.

A diszciplína alkalmazásához folyamatos, enyhe koncentráció szükséges, de emellett a karakter képes varázsolni, sőt, más diszciplínákat is alkalmazhat. Ha úgy dönt, menekül és megszünteti a koncentrációt, ez

egy teljes kört vesz igénybe. Ha ennél gyorsabban szűnik meg a diszciplína hatása, az alkalmazó egyetlen hullámban éli át a fájdalmat, amit eddig nem érzett. Ilyenkor köteles Állóképesség-próbát tenni (Nehézség = 18 + az elvesztett Fp-k tízes része), amit ha elvét, elájul, akármennyi Fp-je maradt is. Siker esetén átvészelte a sokkot. Természetesen, ha közben elfogynak az Fp-i, mindenképpen elájul.

ÉRZÉK-TISZTÍTÁS

Ψp: 1/érzékszerv

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Képzettség-küszöb: 8

A diszciplína alkalmazója 1 Ψ-pontért megtisztíthatja egyik érzékszervét, melyet a korábbi nagy erejű ingerek eltompítottak. Verőfényről a barlang sötétjébe lépve azonnal hozzászoktathatja szemét a megváltozott fényviszonyokhoz; a fülsértő ricsajt követő csendben is kifinomultan hallgatózhat; egyetlen röpke pillanat alatt számúzheti orrából a korábbi bűz vagy illatfelhő szaglászt bénító utóhatását.

FELEJTÉS (EMLÉK TÖRLÉSE)

Ψp: 5

ME: mentál

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: végleges vagy lásd a leírásban

Képzettség-küszöb: 12 (14)

A diszciplína alkalmazója képes bármilyen emlékét semmissé tenni. Mindaz az esemény, szöveg vagy helyszín, melyet valamilyen okból nem kíván többé felidézni, megszűnik a számára. Lehet ez valami kellemetlen történet vagy bármi, ami hátrányos, áruló, terhelő lehet rá nézve, amennyiben tudomása van róla. A saját maga számára kijelölt emlékeket 3 körig tartó koncentrációval tudja törölni. Nem képes arra, hogy később az ilyen módon törölt emlékeket újra felidézzék, de hagyhat nyomokat, ami alapján olyan támpontokhoz juthat, melyek segítségére lehetnek az emlék újbóli felidézéséhez. Ezek lehetnek önmagának készített feljegyzések, vagy utalások, amelyek alapján találkozhat olyanokkal, akik jelen voltak a feledésre ítélt események megtörténetekor.

Ha olyan emléket kíván megsemmisíteni, amelyet előtte az Emlékfelidezés diszciplína segítségével erősített meg, abban az esetben mind a meditáció ideje, mind a pszi-pont igénye a duplájára nő.

Más személyeken való alkalmazás esetén, ha az áldozat beleegyezik az emlék semmissé tételébe, a fenti szabályok vonatkoznak rá is, avval a különbséggel, hogy a törlendő tényeket ő maga határozza meg, s nem képes nyomokat hagyni az újbóli felidézéshez. Ha az illető nem egyezik bele a feledésbe, nemcsak (milyen?) mentődobásra jogosult, de a diszciplína hatása sem lesz végleges. Az alkalmazó nem képes meghatározni a törlendő emlékeket, valamiképpen áldozata eszébe kell juttatnia, amit vele elfeledtetni kíván. Nem ritka, hogy ezzel a módszerrel nem ér célt, és más dolgokat tüntet el, mint amit akart.



Ha valaki más személyen használja a diszciplínát, az időtartam annyiszor 10 perc lesz, amennyi az alkalmazó szintje. Utána az emlékek fokozatosan térnek vissza. Ily módon lehetetlen képzettségeket törölni az áldozat memóriájából.

KAMÉLEON

Ψp: 12

ME: -

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírást (max. az alkalmazó Tsz-je)

Képzettség-küszöb: 12

Ez a sajátosságos diszciplína a Slan-út Érzékelhetetlenség nevű diszciplínájával rokon, noha hatékonyság tekintetében nem veheti fel a versenyt amazzal. Általánosan elterjedt nézet szerint a Pyarron-hű államok titkosügynökei számára dolgozták ki a lelki gyakorlatok mesterei, ám jó ezer éve már, hogy egyes – nagytudású – kalandozók is használják.

A diszciplína alkalmazója, amennyiben teljes nyugalomba, mozdulatlanságba dermed, érzékelhetetlenné válik ellenfelei számára. (**FIGYELEM!** A gyakorlat csupán a látószerveket befolyásolja, a zaj- és szagingereknek nem szab gátat!) A karakter csak magára használhatja a diszciplínát, melynek időtartamát körönként plusz 2 pszi pont ráfordításával saját tapasztalati szintjének megfelelő számú körig növelheti.

KITARTÁS

Ψp: 1 pszi pont/1 óra

ME: -

A meditáció ideje: 6 kör

Időtartam: lásd a leírást

Képzettség-küszöb: 12

A metódus az alkalmazó kitartását, tűrőképességét nyújthatja meg. Rövid, egyperces meditáció után képes lesz órákat futni megállás, pihenés híján, vagy ébren maradhat a fáradság legkisebb jele nélkül.

Bármiféle cselekvést annyi órán át folytathat, ahány pszi-pontot a diszciplína létrehozásába fektetett. Ez minden órában egy pszi-pontjába kerül, tehát összesen annyi ideig képes fenntartani az állapotot, ahány pszi-pontja van. A folyamat során nincs mód a pszi-pontok visszanyerésére. Ettől eltekintve az alkalmazó bármit tehet: harcolhat, futhat, de akár varázsolhat, vagy egyéb diszciplínákat is használhat. A metódusra értelemszerűen csak akkor van szükség, amikor a természetes tartalékok már kimerültek. Ha tehát egy vándor hosszú útra kél, csak akkor folyamodik pszi-erejéhez, csak akkor folyamodik pszi erejéhez, ha a rövid pihenők már nem képesek felfrissíteni.

Ne feledkezzünk azonban meg az érem másik oldaláról: a kitartás nem helyettesíti a pihenést; csak mozgósítja a szervezet tartalékait, és elodázza az alvás szükségességét. Amint vége szakad a diszciplínának, az alkalmazót ólmos fáradság keríti hatalmába. 1K6 percen belül elalszik, s nem ébred fel annyi órán át, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. Ez az álom olyan mély, hogy a karaktert semmivel sem lehet felébreszteni, még pszivel sem. Alvás után frissen és kipihenten

ébred; ha legalább nyolc órát aludt, pszi pontjai teljesen visszatérnek; akárcsak természetes alvásnál.

KITÉRÉS

Ψp: 6

ME: -

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 12

A slanek összpontosításához hasonló eljárás, mellyel a feljükk lött vagy hajított fegyverek elől képesek kitérni. A diszciplína alkalmazásával bárki koncentrálni olyképpen, hogy legyen esélye a kitérésre. Akár közelharcban is megteheti, ekkor VÉ-jéhez +60 módosítót adhat. Alkalmazása azonban inkább a célzófegyverekkel szemben szokásos. Aki ezt a diszciplínát használja, az adott körben a +50 VÉ módosítót kap az ellene irányuló távolsági támadások ellen. A diszciplína hátránya, hogy folyamatos koncentrációt igényel, így sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni, de még harcolni sem lehet. Aki tehát kitérésre összpontosít, az nem támadhat, nem adhat le célzott lövést, sőt, még védekező harcot sem folytathat!

LÉLEGZET VISSZATARTÁSA

Ψp: 7+3/kör

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: lásd a leírást

Képzettség-küszöb: 10

Alapesetben ha egy karakter vissza akarja tartani a lélegzetét, annyi körig teheti, amennyi az Állóképessége. Ezzel a diszciplínával az időtartam megnövelhető. Minden egyes levegővétel nélküli kör 3 Pszi-pontot igényel az alap 7 pszi-ponton túl. A karakter, mielőtt használná a diszciplínát, el kell döntenie, hogy hány körre akarja visszatartani a lélegzetét. Az időtartam ugyan hosszabbítható, de ez már 5 Pszi pontot jelent körönként. Használható víz alatti hosszabb tartózkodásra, vagy mérges gázzal megtelt helyiségekben. Természetesen nem hatásos kontaktmérgekkel vagy bőrön keresztül is felszívódó mérgekkel szemben, ezek ugyanúgy kifejtik hatásukat. Hátránya a diszciplínának, hogy ha erős fizikai hatás éri az alkalmazót, a Lélegzet visszatartása azonnal megszűnik. Ezután levegőt kell vennie, különben 1 körön belül elájul, Fp-je nullára csökken. Ha ezután sem lélegezhet, 1 percen belül megfullad.

MEGFÉLEMLÍTÉS

Ψp: 12

ME: mentális

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 12

A metódus leginkább a gyenge akaratúak ellen hasznos. Az alkalmazó a rövid meditációs formula felidézése után áldozata szemébe néz, közben pedig elméjével az övének feszül. Ezzel gyakorlatilag szavak nélkül érezteti vele saját akaratának súlyát. Az áldozatot a



hatással szemben mentális mágiaellenállásra jogosult, mégpedig a kettejük Akaratereje közti különbségnek megfelelő módosítóval. Értelmszerűen, ha az áldozat tulajdonsága kisebb, a módosító negatív. Sikeres ellenállás esetén az áldozattal semmi sem történik, sikertelenségénél azonban kisebbfajta kétségbeesés lesz úrrá rajta. NJK-k bátorsága K6-tal csökken, és tartani fognak a karaktertől. Harcban az áldozat arra a körre automatikusan elveszti a kezdeményezést. Bár az egy körös időtartam lejártá után a diszciplínának nincs közvetlen hatása, emléke megmarad. Az áldozat nem szívesen bocsátkozik harcba az alkalmazóval; sőt hacsak teheti, kerüli. Hasznos ez a diszciplína akkor is, ha egy fogolyból kell fontos információt kihúzni. A hatás 1 pszi-pontért 1E-vel erősíthető.

ÖSSZPONTOSÍTÁS

Ψp: 1 / Diszciplína-használati Szint

ME: -

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Képzettség-küszöb: 10

A diszciplína legtöbb 1 kör időtartamig egyetlen adott feladat megoldására elegendő misztikus, belső erővel ruhazza fel alkalmazóját. Az illető ezáltal képes lesz olyan próbatételek sikeres végrehajtására, melyekre egyébként álmában sem lenne alkalmas. 1 Ψ-pont felhasználásával +1-gyel növelheti esélyeit (pl. képzettség-próbánál). Egyszerre legtöbb annyi Ψ-pontot képes felhasználni ilyen célra, ahányadik szint óta „átlépte” e diszciplínát érintően a Képzettség-küszöböt (pl. egy 6. szintű karakter, aki 3. Szinten érte el a 10-es képzettséget a pszi-ben, 4 Ψ-pontot képes felhasználni).

Mivel az 1 teljes körig tartó összpontosítás után az első tevékenység maga a próbatétel kell legyen, a diszciplína aligha használható közelharcban. Annál inkább lesből leadott, célzott lövésben (+5 CÉ/ Ψ-pont).

SZINESZTÉZIA

Ψp: spec. (lásd a leírásban)

ME: -

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Képzettség-küszöb: 12

A diszciplína alkalmazója képes Érzékközpontjában a látáshoz kapcsolni a más érzékszervein keresztül észlelt ingereket. Ily módon színes fénynyalábok formájában megpillanthatja a hangokat és a szagokat, és könnyűszerrel felismerheti forrásukat. Varázslók a Szinesztézia által a leplezetlen mágiát is megpillanthatják, mivel az derengő auraként világít a mágikus tárgy, személy, hely körül. Hatodik érzékkel együtt alkalmazva a diszciplína hasonló aurával leplezi le az alkalmazót veszélyeztető tárgyat, illetve személyt.

Nem szükségszerű, hogy éppen a látás legyen a kedvezményezett érzékszerv, ez csak az emberi és hozzá hasonló fajok esetében természetes, mivel ők leginkább a látásukra hagyatkoznak. Elviekben más érzékszerv használata is elképzelhető, bár ezt – úgy tudni – egyetlen pszi-mester sem oktatja és ismeri.

A Szinesztézia alkalmazásakor minden érzékszerv ingerei más színben és erősségüktől függően egyre világosabb árnyalatban (egyre nagyobb fényerővel) jelennek meg. Általánosan a következő színek használatosak:

Érzékszerv	szín	Ψp
hallás	sárga	1
szaglás	zöld	1
mágia	kék	2
hatodik érzék	vörös	3

A Ψ-pont rovat megmutatja, mennyi pszi energiát emészt fel az adott érzékszerv látáshoz kapcsolása 1 körre. Több érzék együttes átkapcsolásakor az értékek összeadódnak, az időtartam növelésekor pedig körönként többszöröződnek.

VÁGY KIOLTÁSA (VÁGY KIOLTÁSA MÁSOKBAN)

Ψp: 25

ME: asztrális

A meditáció ideje: 5 kör

Időtartam: lásd a leírást

Képzettség-küszöb: 12 (14)

Ősi eredetű, vegyes megítélésű metódus, melyet a felvilágosultabb államokban csak férfiaknak tanítanak. Mondják, kezdetben az asketikus elmélyülés eszköze volt, utóbb vált a kalandozók fegyvertárának részévé. Az asztrális támadások legveszedelmesebbikének semlegesítésére szolgál: képessé teszi a karaktert arra, hogy megszabaduljon a testi-lelki vonzódás okozta hátrányoktól.

Ahhoz, hogy a karakter alkalmazhassa a diszciplínát, mindenek előtt tisztában kell lennie azzal, hogy gondolatait és cselekedeteit a vágy motiválja. A felismerésig magának kell eljutnia, társai azonban – ha vannak – természetesen segíthetik ebben. A vonzalom elfojtása egyszeri cselekedet, hatása addig tart, amíg valamely benyomás – pl. a vágyat felkorbácsoló személy újbóli megpillantása – tápot nem ad neki.

Alapfokú alkalmazás (a pszi-alkalmazó saját magán hajtja végre e diszciplínát) esetén az Asztrális ME-vel számolni nem kell, ha azonban egy pszi-alkalmazó más-on óhajtja használni tudományát, az illető Asztrális ME-re jogosult.

Godoni örökség

A Pyarron szerinti 1300-as évek derekára Godon emlékéit is majdnem eltörölték Krán aquirjai és orgyilkosai által. A szétszóródott túlélők egy része a már nem is oly ifjú Pyarronban, mások a felemelkedő Shadonban látták a továbblépés lehetőségét. A lehetőséget, hogy tudásuk morzsáinak további szétforgácsolódását megállítsák, hisz a rend nagymestereinek halálával így is misztikus tudományuk nagy része odalett, talán örökre.

A lar-dor-i Keleti Iskola P. sz. 2647-es megalapítása volt az első lépése a régi hatalom és tudás újrafelfedezésének. Godon varázslóinak leszármazottai bűntudattól hajtva, immáron a pyarroni istenek égisze alatt



próbálták meg tudományukat az embernépek javára ismét összegyűjteni és kamatoztatni. A munkát az ősi pszionikus erejük felkutatásával kezdték: elsősre tökéletesítették és kibővítették a Pyarroni Módszer alkalmazásait, majd a régi-új utak felkutatására indultak. Krán azonban túl jó munkát végzett. Egészen a 3600-as évek elejéig, Sonor magiszter ordani útjáig a teljes godoni tudás visszaszerzésére irányuló munka reménytelen vállalkozásnak tűnt. Pyarron nagyjainak szerencséjére Ardae Magnus által Ordanba menekített feljegyzések pótolták a hiányzó mozaikokat, és sosem látott felledülés következett be a szellem tudományában.

A kutatásnak egy időre Pyarron 3676-os pusztulása, illetve az ezen esemény folyamányaként a Fehér Páholyon belül kibontakozó széthúzás vetett véget; a Páholytanácsának egyes tagjai a bosszút, mások inkább az újjáépítést szorgalmazták.

Egy azonban bizonyos, a jelenleg összeállított tudásanyagból már feltételezhető, hogy miféle félelmetes mértékű hatalommal bírhattak Godon nagyjai egykoron. Ezen diszciplínák erőt és hatalmat hordoznak, mely nem való felkészületlen alkalmazó kezébe, emiatt csakis a lar-dor-i Északi és Belső Iskola növendékeinek oktatják, illetve még Ordan leghatalmasabb varázstudói férhetnek hozzá a titkos tanokhoz.

A Godoni Örökség tükrözi a birodalom világszemléletét: ismerd meg a szabályokat, majd találd meg a bennük rejlő lehetőségeket, és ha már ez sem elég, alkossd újra őket. Alkalmazói hihetetlen fegyelemmel és erkölccsiséggel megáldott emberek, kik hatalmukat csakis építésre használják, s semmiképpen sem vallják a tüzet tüzzel elvet.

A godoni pszi alapja a Manaháló. Ahogy a kyr szellemiségű varázstudók megragadják varázshatalmukkal a szövődékét, és új mintázatokat csomózva változásra kényszerítik a valóságot, úgy változtatja meg a mana áramait a godoni pszi, melyhez leginkább hasonló alkalmazás talán a kyr Energiagyűjtés, mely szintén a Manahálóval manipulál.

A Godoni Örökség az újjító szellem, a tiszta és nyílt kíváncsiság miatt, mely megalkotóinak szellemiségét mélyen áthatja, képes bármely szemlélet befogadására, tehát alkalmazói bármely pszi irányzatot tanulhatják mellette – ha hozzáférnek a Godoni Örökséghez, az adott pszi-képzettség fejlesztésekor, a diszciplínát a leírt képzettség-küszöb elérésekor megtanulják.

GODONI TRANSZ

Ψp: 1 / E

ME: -

A meditáció ideje: 1 perc

Időtartam: lásd a leírást!

Képzettség-küszöb: 14

A metódus a világegyetemben hullámozó mágikus szubsztanciát, a manát rendezi, sűríti az alkalmazó lelkének szövődékébe, egyfajta mágikus áramlást hozva létre, mely folyamatosan pótolja az elhasznált erőket. A diszciplína alkalmazása során az egyperces elmélyülést követően a varázstudó képes az alkalmazás E-jével megegyező körig fenntartani az áramlást, és ez által Tapasztalati szintjével megegyező számú Mana pontot tölteni elméjébe körönként.

FELFEDÉS

Ψp: 3 / E

ME: -

A meditáció ideje: lásd a leírást!

Időtartam: lásd a leírást!

Képzettség-küszöb: 12

A Felfedés a Godoni Örökség legalapvetőbb diszciplínája, segítségével alkalmazója megpillanthatja a Manaháló szövődékét, mely áthatja világunkat, melynek fodra érzelmeink, csomói létezésünk és életünk, hullámai pedig a beavatottak által megidézett varázslatok. A diszciplína egyfajta látást kölcsönöz az alkalmazójának, mellyel ezt a szövődéket vizsgálhatja az Akaraterejétől függő távolságban (a diszciplína használójának Akarat-erő értékével megegyező számú ynevi láb sugarú körön belül), s merülhet el részleteiben a befektetett energiáitól (Erősség) függően.

A diszciplína időtartama alapesetben 1 kör, ez kitolható a befektetett Pszi pontok számának többszörözésével. Az alkalmazás ideje alatt a varázstudó lassan mozoghat, de nem harcolhat vagy varázsolhat, és semmilyen koncentrációt igénylő tevékenységet nem végezhet.

1E: Alaperősítésen csak a fizikai változásokat okozó rezdülések figyelhetők meg a hálóban, azaz azon jelenségek érzékelhetők, melyeket az alkalmazó saját érzékszerveivel is észlelhetne, de azon jelenségeket is, melyek előle takarásban vannak, például egy fal mögött, vagy egy másik szobában.

2E: Az alkalmazó ilyen Erősítés mellett képes a Manaháló szövődékét már elég behatóan vizsgálni ahhoz, hogy az anyag szerkezetének mintázatát kivehesse belőle, s így megfigyelhesse a fizikális testtel megfogható tárgyakat, a legapróbb repedésig, a legkisebb zárványig bezárólag. Képes megfigyelni az életerő áramlását az élő testekben, illetve az anyag tulajdonságait, akár tárgyakon belül. Így, sikeres Élettan vagy Alkímia képzettség-próba (a Nehézség a célpont Egészsége +3) után egészen beható ismereteket szerezhet a vizsgált személy vagy tárgy állapotáról, fizikai tulajdonságairól (pontérték szerint is), esetleges sérüléseiről, hibáiról.

3E: Az alkalmazó ilyen Erősítés mellett képes megpillantani a nyers mágia, illetve a varázslatok jelentett fodrozódásokat, azaz sikeres mágia képzettség-próba (a Nehézség általában 20) után az alkalmazó a Mozaikmágia Fürkészés nevezetű mozaikja által megszerezhető információk birtokába jut. Ha a próba sikertelen, akkor csak a varázslat Mana-pont költségéről, illetve Erősítéséről szerezhet információkat. Emellett pedig képes felfedezni az egyes személyekben, vagy tárgyakban rejtekező varázserőt, illetve Mágikus fogékonyságot. Ez az Erősítés szükséges egyes területek érzelmi és logikai hullámainak, formáinak felismeréséhez, az erős érzelmek, magvas gondolatok érzékeléséhez, melyek, akkor hagynak nyomot az adott területen, ha az őket indukáló személy nem zárta le elméjét pszi pajzsokkal, vagy más módon. A nyomok az érzelem vagy gondolat hevésségétől, erejétől függően 1-6 órán át érzékelhetők. Az Asztrál- és Mentálmágia nyomai azonban 12 órán át maradnak fenn. Leplezett varázslattal szemben a diszciplína hatástalan.



4E: Az ilyen magas Erősítés mellett az alkalmazó már képes a mágikus erővonalakat és hullámszámot szemmel követni, azaz behatárolhatja a hatótávon belül a koncentrációt igénylő varázslatok származási helyét, asztrál-, mentálfonalakat fedhet fel, illetve, ha a Leplezés E-je nem nagyobb a diszciplína E-jénél, akkor leplezett varázslatokat, illetve rejtőmágiákkal (pl. láthatatlanság) leplezett személyeket, tárgyakat is felfedezhet.

5E: Az alkalmazó ilyen Erősítés mellett már képes a Manaháló hullámaiból következtetni az elkövetkezendő percek eseményeire, azoknak a jelenbe vetülő árnyai alapján. Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy homályos utalásokból, érzetektől állíthatja össze az alkalmazó az elkövetkezendő egy perc legvalószínűbb eseményeit, hacsak, valamiféle rejtőmágia nem leplezi az abban résztvevő személyeket. Az előretekintés időtartama természetes a Pszi pontok többszörözésével kitölthető.

ÖRVÉNY

Ψp: 1 / E

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör vagy lásd a leírást!

Időtartam: Lásd a leírást!

Képzetszám-küszöb: 16

A diszciplína alkalmazója képes a Manaháló áramait befolyásolni, az Akaraterejétől függő távolságban (a diszciplína használójának Akaraterő értékével megegyező számú ynevi láb sugarú körön belül) a testétől. Az Örvény segítségével a diszciplína felidézője képes a teste körül örvénylő Manahálót a szellemébe irányítani, azaz körönként az alkalmazó Tapasztalati szintje plusz a diszciplína E-jének kétszeresével megegyező számú Mana pontot az elméjébe gyűjteni. Az Örvény fenntartása az E-jének megfelelő Pszi pontba kerül körönként, s alkalmazója nem töltheti magát a maximális Mp értéke fölé.

A diszciplína másik alkalmazási módja az, amikor létrehozója nem a saját elméjébe irányítja a mágikus erőket, hanem egy kiszemelt varázslatba, melynek szintén a diszciplína hatótávján belül kell esnie. Ekkor a diszciplína minden egyes E-je 5 Mp-nyi varázslat fenntartására képes a varázslat leírásánál említett időtartamhoz képest plusz egy körig. Az időtartam ennél komolyabb kitolása is lehetséges, ebben az esetben azonban a szükséges erősítésen túl annyi Pszi pontot igényel a diszciplína, amennyi Mp-ot egy hasonló Időtartamhoz szükséges Időmágia Mp igénye lenne.

A diszciplína harmadik alkalmazási módja, mikor az Örvénnyel egy varázslat mágikus energiáit fókuszban tartó erőket oldja fel az alkalmazó. Ekkor a fentiekhez hasonló módon 5 Mp-nyi varázserőt 1 Pszi pontért oszthat el. A diszciplína meditációjának ideje ezen esetben is 1 kör. Abban az esetben, ha az alkalmazó több Pszi pontot költ el a mágia feloldására, mint amennyi szükséges volna, akkor a plusz Pszi pontok elvesznek, és a varázslat eloszlik minden egyéb kísérő jelenség nélkül, mit azt tenné a megfelelő Erősítés mellett.

Az Aura

Mióta az értelemmel és a lélekkel bíró lények megjelentek a világban, azóta kutatják a belső utak törvényeit. Sokan gondolták már, hogy rájöttek az igazságra, és feltérképezték a lélek minden részletét. Mások szerint megismerhetetlen a lélek is, akárcsak a körülöttünk lévő világ, ill. világok sokasága. Kinek van igaza, talán majd kiderül. Néhány dolgot azért már most is bizonyosra vehetünk.

Az Asztrál- és a Mentáltest az Elsődleges Anyagi Síkon árnyékot vet, ezt nevezzük **Aurának**. Az Aura nem része a léleknek, hanem azonos vele. Elsősorban a testet körülölelő színes, örvénylő burokként szokás leírni. Nincs konkrét határa, a test felületétől kiindulva fokozatosan halványodik, s végül elenyészik. Ez a kavargó, színes sugárzás megvédi a testet egyes mágikus praktikáktól, és emellett mindent tartalmaz, amit viselőjéről tudni lehet, vagy tudni érdemes. Természetesen ezek az adatok kiolvashatók az Aura elemzése során. Ez azonban nagyon nehéz mesterség. Aki ilyesmire vállalkozik, annak először is meg kell figyelnie a vizsgálni kívánt személy Auráját, ami önmagában sem egyszerű feladat, ezután pedig a látottakat értelmeznie kell.

Az Aura összetett képződmény, több rétegre bontható. Három régióján belül hat réteget különböztetjük meg, ezek, mint a hagyma héjai, borítják egymást, ha nem is különülnek el olyan élesen egymástól. A Külső Régió két rétegből áll, a Középső Régiót három réteg alkotja, míg a Belső régióba csak egyetlen réteg tartozik.

KÜLSŐ RÉGIÓ

A **legkülső rétegben** a futó gondolatoknak, pillanatnyi érzelmeknek, érzeteknek a lenyomatai találhatók. Egy hozzáértő annyit tud nagyjából kiolvasni a réteg elemzése során, hogy mire gondol konkrétan az illető, milyen dolgok foglalkoztatják éppen. *Például:* „Ezen a sarkon kell befordulnom”; „Éhes vagyok”; - esetleg kiolvashatja a nyugalmat vagy feszültséget, ami akkori állapotát jellemzi. Ezen gondolatok, érzelmek közvetlen okaira is következtethet, mivel ezek a következő rétegben találhatók, és bizonyos mértékig az árnyékuk átvetül ide is. Az egyébként minden rétegre igaz, hogy az ott rejtőző dolgok a szomszédos külső rétegben nyomot hagynak

A **második rétegben** a rövid távú tervek, pillanatnyi célok találhatók. A futó érzelmek okaira találunk utalást. Nagyon fontos ez a réteg abból a szempontból, hogy már halványan dereng benne a köznapi név, a Kaszt és a Tapasztalati szintnek a lenyomata. Nem itt van a valódi helyük, hanem a harmadik rétegben, viszont már lehet következtetni a mibenlétükre. Igaz, az eredmény valószínűleg igen durva közelítés lesz.

KÖZÉPSŐ RÉGIÓ

A **harmadik réteg** a fent említetteken kívül tartalmazza az olyan dolgokat is, melyek gyakorta foglalkoz-



tatják az illetőt. Például egy tan vagy eszme, valamint az ezekkel kapcsolatos érzelmek és érzetek.

A **negyedik réteg** a meggyökeresedett eszmék, hosszú távú tervek helyek. Itt lelhetünk rá a tartós érzelmekre is. Ezekből már egy tapasztalt emberismerő következtethet az illető jellemére.

A következő, **ötödik rétegben** – a Középső Régió legbelső rétege – a személyiséget felépítő elemek kapnak helyet. Itt találhatóak a személyiségjegyek, a jellem. Minden olyan hatásnak a lenyomatát is ebben a rétegben kell keresnünk, amelyek az illető egész életére hatást gyakoroltak.

BELSŐ RÉGIÓ

A **hatodik réteg** olyan mélyen rejtőzik, hogy létéről, tartamáról csak keveseknek van tudomása. Itt őrződnek azok az emlékek, melyeket a lélek az újjászületések körforgásában szerzett, az illető Valódi Neve, és azok a bélyegek, melyek a sorsát irányítják.

A régiók tehát egymásra épülnek, mégpedig oly módon, hogy az egyes rétegekben vizsgálható gondolatok, érzelmek okait, forrásait egy belsőbb rétegben találhatjuk. Így visszafejthető a vizsgált alany viselkedése, sőt még a személyiségét kialakító elemekre is ráakadhunk egy alapos elemzés alkalmával.

Vannak, akik képesek arra, hogy mások Auráját megpillantsák és alaposan szemügyre vegyék. Erre szolgálnak egyrészt az Auraérzékelés és – a varázslók által használt – Asztrál és Mentál Szem diszciplínák, másrészt a mozaikmágia egyes elemei. Az előbbi alkalmazások csak a Külső Régió – az első két réteg – megfigyelését teszi lehetővé. Az általuk látni engedett Aura-rétegek értelmezéséhez elengedhetetlenül szükséges az Auraelemzés képzettség (ld. lentebb) ismerete.

A fenti szabályok kihatással vannak az Auraérzékelés, valamint az Asztrál és a Mentál Szem diszciplínákra is, az alábbiak szerint:

AURAÉRZÉKELÉS

A diszciplína alkalmazója képes arra, hogy különleges érzékeivel szemügyre vegye az Aurát. Ha már más kor is „látta” és megjegyezte, Aurája alapján felismeri a lelket, bármilyen testben is legyen. Képes észlelni a szembeötlő természetellenességeket is, mint mikor emberi lélek állati testben lakozik, vagy fordítva. Továbbá meg tudja állapítani, hogy az illető mely fajba tartozik. A diszciplína segítségével csak az Aura két külső rétege létható, ezért az Áldozat Tapasztalati szintjére, kasztjára, köznapi nevére csak következtethet a diszciplína használója, mivel ezeknek mindössze az árnyéka vetül ebbe a régióba. Ezzel szemben a ténylegesen e rétegekbe tartozó valamennyi információhoz hozzájuthat. Vagyis az illető futó gondolatairól, pillanatnyi érzelmeiről – ezek okairól –, rövid távú terveiről stb. alkothat fogalmat az alkalmazó. Ezeket az információkat azonban csak akkor képes megszerezni, ha az Auraelemzés képzettséget ismeri (ld. lentebb). Ha nem bír az Auraelemzés képzettséggel, akkor megpillanthat-

ja ugyan az áldozat Auráját, de az számára semmit nem mond. Ilyenkor csak az elmét óvó pajzsok erősségét ismeri meg.

Mivel azonban az Asztrál és Mentál Pajzsok az Aura körül épülnek fel, mindezen adatok birtokába csak akkor juthat, ha „átlát” a Pajzsokon. Ezt csak úgy érheti el, ha az Auraérzékelést annyira felerősíti, hogy az áldozat elvétse külön-külön, mind asztrál, mind mentál Mágiaellenállását.

Mindaddig, amíg ez nem történik meg, a diszciplína csak a Pajzsok erősségéről szolgáltat némi információt. Ez nem számszerűen történik, ám az Auraérzékelés diszciplínájánál található táblázat alapján hozzávetőlegesen megtudhatja, milyen nagyságrendű az illető Statisztikus Asztrál és Mentál Pajzsa, valamint Dinamikus Asztrál és Mentál Pajzsa.

A diszciplínát előszeretettel használják alakjukat megváltoztatott személyek felismerésére, netán vélt azonosság vagy ennek ellenkezőjének tisztázására, mivel az Aura ilyen fokú elváltoztatására nincs mód.

A diszciplínát a kyr-metódus tartalmazza, a pyarroni pszi-vel rendelkező karakterek pedig 3 Kp-ért megvásárolhatják (a szerzetesi pszit használók 5. szinten megkapják, de ők is megvásárolhatják előbb).

ASZTRÁL SZEM

Az Asztrál Szem mások érzelmeinek, indulatainak kifürkészésére alkalmas. Ha azt a diszciplína alkalmazója „legyűri”, az Aura két külső rétegére vethet pillantást. Mindenféle egyéb ismeret nélkül is képes hozzávetőlegesen megállapítani az illető érzelmi kiegyensúlyozottságát, vagyis Asztrál Tulajdonságának értékét pluszmínusz 2 pontossággal.

Az Auraelemzés képzettség ismeretével elméletileg az Aura ezen rétegeiben fellelhető valamennyi információhoz hozzájuthat, természetesen csak azokhoz, amelyek az áldozat Asztráltestével kapcsolatosak. Gyakorlatilag azonban három konkrét kérdést tehet fel a játékos a KM-nek ezzel kapcsolatban, amire választ kell kapnia (ha újabb kérdések fogalmazódnak meg benne, akkor a diszciplínát újból alkalmaznia kell). Az auraelemzés képzettség segítségével az áldozat Asztrál Tulajdonságát is pontosabban fel tudja mérni, vagyis az általa megismert érték csak 1-gyel térhet el a valóságtól pozitív vagy negatív irányban.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 3 szegmens alatt a teljes információcsere lezajlik. Ez idő alatt az alkalmazónak meditatív tudatállapotban kell lennie.

MENTÁL SZEM

A Mentál Szem egyetlen személy gondolati életének minőségéről ad felvilágosítást.

Ha azt a diszciplína alkalmazója „legyűri”, az Aura két külső rétegére vethet pillantást, valamint az Intelligencia Tulajdonságának értékéről is fogalmat alkothat (pluszmínusz 2 pontossággal). Amennyiben nem rendelkezik az Auraelemzés ismereteivel, úgy egyéb információt nem szerezhet.



Ha az előbb említett képzettséget ismeri, akkor az áldozat Aurájának két külső rétegét vizsgálhatja, és onnan az illető Mentálestére vonatkozó adatokat hámozhat ki. A diszciplína alkalmazója ilyen esetben arról is tudomást szerez, ha az illetőt Mentálfonál köti össze valakivel – hogy kivel, azt nem tudja meg –, továbbá az elméleti képességeit is pontosabban megismeri, azaz „áldozata” Intelligenciájának értékét plusz-mínusz 1 pontos biztonsággal megtudja. A játékos három konkrét kérdésre kaphat választ a KM-től, újabb kérdések esetépn diszciplínát újból alkalmaznia kell.

AURAELEMZÉS (1×)

Intelligencia + Érzékelés

Az aurát látni egy dolog. De kihámozni az aura formájából, örvénylő színeiből a lelkiállapotot, az már egy tudomány, amelyet el kell sajátítani. Az auralátás mesztéri minden bizonynyal Pyarron mágusai, de sok tudósa él Yneven, akiktől elsajátítható.

Az auralátás nem könnyű feladat. Egyszerű pillantással még egy 18-as értékkel bíró alkalmazó sem képes mindent megállapítani. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy minél több időt fektet a vizsgálatba az auralátó, annál összetettebb lesz az eredmény. Az auralátás igen összetett, az aura minden jellemzője igen fontos: a mérete, az alakja, a színei, a mintái, stb. Ezért fontos az, hogy az auralátó mennyi időt tölt el a vizsgálatnál. Például egy pillantás még a 18-as értékkel bíró alkalmazó számára is csak az alapvető árnyalatot, és egy nagyon feltűnő, konkrét színt (ami az alanyt leginkább foglalkoztatja abban a pillanatban) lesz képes megkülönböztetni. Ám 10 percnyi vizsgálódással még egy alapfokú auralátó is sok hasznos apróságot találhat.

Az auralátás kimerítő is. Minél tovább vizsgálódik a képzettség használója, a (harmadik) szeme annál inkább elfárad. Ez annyit tesz, hogy képtelen egymás után több alanyt megvizsgálni, pihennie kell (kivéve, ha mindenkit csak egy pillantásra méltatott). Játéktechnikailag: az auralátó annyi percig képes vizsgálódni, amennyi az Akaratereje. Az már rajta áll, hogy ezalatt egy embert, vagy egy egész fogadót pásztáz végig – persze az eredmény is más lesz. Utána azonban mindeképpen pihennie kell kő órát, mielőtt újra használja a képzettséget.

Játéktechnikailag a karakternek az Auraérzékelés, az Asztrál Szem vagy a Mentál Szem diszciplínákat kell alkalmaznia, majd Auralélemzés-próbát kell tennie (bizonyos esetekben módosítókkal), siker esetén a következő információkat szerezheti meg:

Alaptónus:

A jellemet adja meg. Alapesetben az auralátó csupán az egyes kategóriák közt képes különbséget tenni (1, 2, v. 3.), ám ha 21-es Nehézséget is megdobja, már mindet el tudja különíteni egymástól.

Kat.	Árnyalat	Jellem
1.	Tündöklő	Unikornis (Élet)
	Ragyogó	Kerub (Élet, Rend)
	Fénylő	Griff (Rend, Élet)
	Világos	Sellő (Élet, Káosz)

2.	Fénytelen	Pegazus (Káosz, Élet)
	Fakó	Draco (Rend)
	Tompa	Traclon (Káosz)
	Szürkés	Hastin (Rend, Halál)
3.	Borús	Krák (Halál, Rend)
	Homályos	Démon (Káosz, Halál)
	Árnyas	Kiméra (Halál, Káosz)
	Sötét	Mantikor (Halál)

Az aura mérete:

A lélek korát adja meg. Alapesetben az auralátó csupán az egyes kategóriák közt képes különbséget tenni, ám ha a 21-es Nehézséget is elérte, már mindet el tudja különíteni egymástól. A legtöbb ember kicsi méretű aurával rendelkezik.

Kat.	Méret	Jellem
1.	Apró	Újszülött
	(Kb. 30-50 cm)	(500 évig)
	Kicsi	Gyermekek
	(Kb. 60-80 cm)	(500-1000 év)
2.	Közepes	Felnőtt
	(Kb. 90-120 cm)	(1000-3000 év)
	Nagy	Meglett
	(Kb. 130-190 cm)	(3000-6000 év)
	Hatalmas	Agg
	(200 cm fölött)	(6000 év fölött)

Az aura formája:

A foglalkozást, elhivatottságot, gondolati sémát, alapvető jellemvonásokat határozza meg. Az aura formája nem stabil, hiszen az aura nem holmi lepel, hanem valami burok, amely az alany teste körül a legerősebb, és egyre inkább halványodik, kifakul. Éppen ezért a formát az egyik legnehezebb megállapítani, csak akkor lehet, ha az alkalmazó megdobta a 21-es Nehézséget. Azt még mindenképp hozzá kell tenni, hogy az aura formája az életkorral egyre stabilabbá, kivehetőbbé válik. Míg egy gyermek aurájának szinte nincs is meghatározható formája, egy idős emberé egészen jól kivehető. Az alábbi formák a teljesség igénye nélkül állnak itt, természetesen oldalakon keresztül lehetne folytatni.

Kat.	Méret	Jellem
1.	Váltakozó szélek	Kardforgató
	Kivehető szélek	Varázshasználó
	Puha szélek	Nemes
	Cakkos szélek	Földműves
	Fodrozódó szélek	Iparos
2.	Buokszerű aura	Elhivatott
	Lengedező aura	Léha
	Gömbös aura	Jóindulatú
	Középen összeszűkülő	Megalkuvó
	Terjeszkedő aura	Erőszakos
	Hengerszerű aura	Becsületes
	Lefelé szélesedő	Fatalista
	Visszahúzódó aura	Alázatos
	Pulzáló aura	Makacs
	Csapkodó aura	Vad
	Folyton változó	Szórakozott
	Tölcsekszerű aura	Számító



Felbukkanó színek:

A pillanatnyi gondolatokat, érzelmeket mutatják meg. Az aura állandóan változik, tehát hosszas figyeléssel ezek a színek akár radikálisan is megváltozhatnak. Minél erősebb a gondolat vagy érzélem, annál élesebben különül el a szín az aura alaptónusától. Éppen ezért egy felületes vizsgálódással csupán a legerősebb színeket, a színek karakterét láthatja a képzettség használója (a táblázatban a csoportok), de odafigyeléssel még az alapfokú auralátó is képes kivenni a halványabb árnyalatokat. Az alábbi értelmezések nem kizárólagosak, Ynev különböző tudásai különbözőképp definiálják a színek jelentéseit. Az esetek többségében azonban ez a szín/érzelem vagy gondolat párosítás megállja a helyét.

Csoport	Szín	Érzelem/gondolat
1.	Fehér	Szeretet
2.	Napsárga	Bátorság
	Arany	Tettvágy
	Okker	Kétségbeesettség
	Narancs	Izgalom
3.	Cinóber	Boldogság
	Pipacs	Szégyen
	Vérszín	Harag
	Bordó	Bujaság
4.	Rózsaszín	Nagylelkűség
	Világoslila	Félelem
	Sötétlila	Sóvárgás
	Mélykék	Szomorúság
	Égkék	Nyugalom
5.	Türkiz	Szerelem
	Fűzöld	Gyanakvás
	Smaragd zöld	Készségesség
6.	Olíva	Keserűség
	Acélszürke	Depresszió
7.	Ezüst	Dac, kitartás
	Fakóbarna	Zavarodottság
	Rozsdabarna	Irigység
	Rézsín	Türelmetlenség
8.	Gesztenye	Gyanakvás
	Fekete Gyűlölet	Fekete Gyűlölet

A színek tulajdonsága is igen fontos:

Csoport	Szín	Érzelem/gondolat
1.	Szikrázó	Hirtelen jött
2.	Tompa	Nem komoly, határozatlan
3.	Kavargó	Visszatérő, nem először foglalkoztatja
4.	Csíkozott	Változó jelentése van (fontos a másik szín)
5.	Pettyezett	Hazugság
6.	Fényes	Az alanyt erősen foglalkoztatja
7.	Fémes	Erőltetett (az akarat uralodik az érzelmeken)

Tartós színek:

Általában az egész aurát beragyogja. A tartós érzelmeket, gondolatokat mutatja meg, illetve itt látni egyéb tulajdonságokat is, mint például az illető faja, vagy az, hogy használt-e nekromanciát. A tartós szín szinte sosem egyszínű, mindenki aurája egy kissé szivárványszínű. Itt sajnos igen összetett az aura értelmezése, ezért nem lehet konkrét megfeleltetéseket tenni. Egyértelmű példa szinte nem is akad. Álljon itt azonban néhány különlegesség, amire érdemes odafigyelni:

Méret	Faj/tulajdonság
1. Egyszínű, szürkeárnyalatos	Nem evilági lény
2. Lilás derengés	Hatalomszavak használója
3. Barnás tónus	Ork
4. Kékes tónus	Ember
5. Zöldes tónus	Elf
6. Narancsos tónus	Törpe
7. Vöröses tónus	Wier
8. Sárgás tónus	Amund
9. Türkizes tónus	Dzsenn
10. Olíva tónus	Kobold
11. Okkeres tónus	Gyíklény
12. Bordó tónus	Óriás
13. Egyszínű zöld	Alakváltó
14. Egyszínű napsárga	Sárkány



Mágia

A mágia természete

„A világ mögött rejtekezik egy másik világ, melyet nem a szemeddel, vagy a szíveddel láthatsz igazán. Csakis akkor pillanthatod meg, ha lemaradsz a pillanattól, vagy ha elébe sietsz. A csendes szemlélődés, vagy a magány előbb vagy utóbb megmutatja neked a világ valódi arcát...

Most minden bizonnyal úgy hiszed, hogy megzavarodtam ily' sok idő után egymagamban. Ne is tagadd! Nem kárhoztatlak érte. Csak azt kérem, jegyezd le, amit mondok, mert nekem már nem áll kezemre a penna.

Szóval, hol is tartottam? Áh, igen, a világ. Ott rejtekezik valami a megismerésünk határán, mely mindennek helyet és értelmet ad a világban... Isteneink! Bah! – mondd te. – A világ esszenciája! – állítom én. A Mana, melyből világunk vétetett, s melyből azóta is életek születnek, mely a teremtés szikráját leheli belénk születésünkkor, és ahová megtér az anyag, mely semmivé foszlik az oltárokra, mely elhamvad a tűzben. Mint az eső! Igen, az eső jó példa! A kristályszférák alatt minden állandó... azzal most ne foglalkozz, mindezt honnan tudom! Tudom és kész. Szóval minden állandó, az anyag, és amivé lesz, ha már nem matéria többé.

A Teremtéssel megnyíltak a csatornák, melyeken át Mana áramlik világunkba a felsőbb síkokról, a minden-ség törvényei szerint. Mi pedig isteneinkhez küldjük vissza azt imáink és áldozataink által, illetve lelkünkkel, mikor amaz felemelkedik, hogy megváljon a hús börtönétől. Mint az eső, le és fel, újra és újra. Közben beszövi világunkat a Lepel, ott van mindenben és mindenkin. A kövekben, a fákban, a hegyekben, az állatokban, az emberekben... Igen, ott van mindenütt, ezért vagy képes a „nagyra becsült” mágiával hatni mindenre...

Nem, nem azért, mert amaz egyetemes, hanem azért, mert az anyagban, a háló benne megbúvó részében ott rejtőzik mindennek az alakja és formája, milliommnyi lehetőség. A hálóban, Lepelben pedig mindennek az ígérete, ha érted a módját, hogy megalkosd álmaidat a világ esszenciájából.

Az istenek megteremtették a világot, majd magára hagyták... Hogyhogy miért? Mert a teremtés tökéletes és megkoronázott azzal, hogy szabad akaratunkkal az istenekhez hasonlatosan dönthetünk, teremtünk és pusztítunk, ítélkezünk és ítéltetünk! Akárcsak ők! Legfőképpen pedig alkothatunk a világegyetem esszenciájából, a Manából, ahogy az istenek!

Igen, majdnem istenek vagyunk mind, mi, kik mágiát forgatunk. Kiválasztottak, hogy istenek lehessünk!... De te nem lehetsz isten, te csak egy tanítvány vagy... De ne félj, erőd engem szolgál majd! És... és én megőrizlek téged, ahogy a többiek! Mert én megőrzöm Őket! Az Örökkön Létezőket!..."

Idézet Dorhaim Keit, az őrült varázsló utolsó beszédéből elfogatása előtt.

A magiszter elvesztette ugyan józan esztét, beszéde mégis rengeteg igazságot rejt.

Ynevet és a kontinenst hordozó Satralist egyaránt nagyhatalmú felsőbb lények – nevezzük őket istenek – teremtették az idők hajnalán a világegyetem esszenciájából, a manából.

A teremtés műve teljessé vált, ahogy az Alkotók létrehozták az Őselemi, majd ezek keveredéséből az Anyagi síkok végtelenét, a Köztes tereket, végül pedig az Asztrál- és Mentálsíkot. A Manaháló pedig, mivel kiinduló alapja volt a teremtésnek, ezért ott hullámszik mostanra minden síkban és azok minden lakójában, így a mágia egyetemes a világmindenségben. Itt fontos megjegyeznünk, hogy az istenek sem szegülhetnek szembe a Világegyetem olyan alapvető törvényeivel, hogy az Őselemek kioltják egymást, így teremtett Anyagi síkon nem tettek mást csupán lelassították az egymással küzdő anyagok megsemmisülését – ezért semmi sem állandó az egek alatt, s mindenben ott rejtekezik a romlás már teremtése, születése pillanatában.

A legtöbb mana az élőlényekben, életerő formájában, illetve a lélek energiáiban van megkötve. Épp ezért folyamodnak egyes sötét szertartások az ember- vagy állatáldozat rítusaihoz, ha valamely nagyobb varázserőt igénylő szertartáshoz készülődnek, így teremtve elő a szükséges mágikus energiákat.

VARÁZSERŐ

A varázsláshoz szükséges manát a mágiaforgatók hagyományaitól függően háromféleképpen nyerhetik: az első esetben a környezetükből gyűjtik be, a második esetben a Kristályszférákon túlról nyerik hatalmukat, a harmadik esetben testük sanyargatásával önnön életerejüket alakítják át manává.

A papok és paplovagok, illetve más külső síkok teremtményeinek szolgálai (ideértve a szerafistákat is) nem a saját varázserejükből varázsolnak, mindössze kaput, csatornát nyitnak patrónusuk, istenük hatalmának. Épp ezért a Szakrális mágia több esetben rendhagyó, az általános mágikus világnézet szerint nem mindig magyarázható dolgokkal áll elő.

A varázslás során a varázstudó a lelkében tárolt varázserőt használja fel arra, hogy megváltoztassa a Manahálót. Így az Anyagi sík vagy épp az Asztrál-, Mentálsík szerkezetében rejtekező mana szövedékét megváltoztatva idéz elő hatásokat, mivel a síkok kénytelenek követni az őket meghatározó szövedék átalakulásait. Mivel a változásokat a Manaháló hullámai, torzulásai, az erővonalak átrendeződése hozza létre, ezért a varázslatok manában dúsabb célpontjai, melyekben sűrűbben csordogál a világegyetem esszenciája, nehezebben vagy épp semmiféleképp nem változtathatnak meg, vagy sebezhetőek mágiával. Ilyen dolgok például a mágikus természetű anyagokból (például mithrillből, abbitacélból, vagy ezek ötvözetéből) készült tárgyak, a varázstárgyak, illetve egyes esetekben a lélek óvta test. Ezért nem lehet anyagi mágia



alánya egyetlen varázstárgy, illetve a Személyes Aura védelme alatt álló élőlény vagy tárgy sem. Mana-mentes területeken a varázslás azonban nehézségekbe ütközhet – erről lásd a Manaháló című részt e fejezetben.

A VARÁZSLÁS

A varázslás a mágia egy adott cél érdekében történő felhasználását jelenti. Varázslás esetén a mágiahasználó koncentrálni, és szabadjára engedi a lelkében raktározott varázserőt, a manát. A testén átáramló mágikus energiákat megfelelő taglejtésekkel (rúnák és rajzolatok levegőbe írásával) valamint varázsigék kántálásával köti meg. A meghatározott mozdulatsor és varázsigé mintázatba rendezi a mágiahasználóból kiáramló erőket, és beleszövi a mindenséget átható Manaháló szövedékébe. A Manaháló erővonalainak átrendeződésének egyfajta kivetülése az, amit mi mágikus hatásként érzékelünk az Anyagi-, az Asztrál- vagy Mentálsíkon.

A mágiahasználó tehát a lelkében tárolt manát használja fel a hatás megidézéséhez, tehát fogalmazhatunk úgy is, hogy a varázslás Mana-pontba kerül, és a mágia hatalmától függően több vagy kevesebb energiát követel alkalmazójától. Minél hatalmasabb egy varázslat, minél nagyobb változást idéz elő a Manaháló szövedékében, annál több mágikus energiát szípoloz el megidézőjétől.

Mint láthatjuk, a varázshasználók pusztán akarattal képesek változásokat előidézni a síkokon és az azokat átható erővonalakon, ez azonban az alkalmazótól elmélyült és töretlen összpontosítást igényel; ezért ideje alatt a mágiaforgató csak egyszerű tevékenységet végezhet. Gyalogolhat, léptethet a lovával, harc közben csak védekezhetsz. Ha bármilyen koncentrációt igénylő, vagy azt megszakító cselekvést végez, a varázslás félbeszakad és a varázslat nem jön létre, a felhasználásra szánt Mana-pontok viszont nem vesznek el.

Az egyes varázslatok leírásakor több ismétlődő fogalommal találkozhatunk. Ezek a mágia olyan jellemzői, melyek minden varázslat leírásában előfordulnak, s fontos szerepük van a pontos hatás ismertetésében. Az alábbiakban ezek kerülnek bemutatásra.

A mágia használata a játékban

Yneven a mágia szerves részét képezi a mindennapoknak. Az emberek ritkán találkoznak a varázslás avatott művelőivel, ám hagyományaik részét képezi a különböző természetfeletti entitásokkal való kapcsolat. A babonáikban szereplő szellemek néha nagyon is érzékelhető formában öltenek testet, a gonosz erőktől óvó rajzok pedig nemritkán tényleges hatalommal bírnak.

Az ynevi halandó tehát együtt él a mágiaival, viszont nem ismeri működését és féli hatalmát. Vannak azonban olyan kiemelkedett emberek, akik képesek rá, hogy uralmuk alá hajtsák a mindenséget átható mágikus erőket, s akaratuk szerint befolyásolják vele mind az anyagi, mind a szellemi világot.

A MÁGIAHASZNÁLAT FELTÉTELEI 1. TSZ-EN

A következő feltételeknek kell teljesülniük:

- Legalább 12-es Intelligenciával, illetve 14-es Akaraterővel és Asztrállal kell rendelkezniük.
- Az Ügyességre, Gyorsaságra és Erőre költött pontok összege nem lehet több mint az Akaraterőre, Asztrálra és Intelligenciára költött pontok összege.
- Vásárolniuk kell Mana-pontot a KKP-kból.
- Szintenként legfeljebb 9 HM-et vásárolhatnak.
- Fel kell venniük legalább egy Mágiaterület-képzettséget (ne feledjük, a Mágiaterület-képzettség értékének dupláját le kell vonni az induló Harcértékekre osztható pontokból). A felvett Mágiaterület-képzettségek értéke legfeljebb 8 alapfoknyi lehet. Az így felvett Mágiaterület-képzettségek összege adja a Mágiahasználat-képzettség Nehézségét – vagyis az 1. Tsz-en felvett Mágiaterületek a Szintlépésekkor csak együtt, egyszerre fejleszthetők.

A MÁGIAHASZNÁLAT FELTÉTELEI A KÉSŐBBIEKBEN

A karakterek azt is megtehetik, hogy nem az 1. TSZ-en, hanem a későbbiekben lesznek varázshasználók, de azt is, hogy a már meglévő Mágiaterület-képzettségeiket egészítik ki egy újabbal. Ennek feltételei a következők:

Ha korábban nem volt varázshasználó:

- Legfeljebb 9 pontnyi Előnnyel rendelkezhet.
- Fel kell vennie a Mágikus fogékonyság (szakrális mágia esetében a Kegyelt) Előnyt. Ekkor értelemszerűen kap egy Hátrányt is, amelyet a KM választ.
- Legalább 5. Tapasztalati szintűnek kell lennie.
- Legalább 12-es Intelligenciával, illetve 14-es Akaraterővel és Asztrállal kell rendelkeznie.
- Vásárolnia kell Mana-pontot a KKP-kból.
- Attól a Szinttől kezdve, hogy Mana-pontot vásárolt, a KKP-ikból legfeljebb 9 HM-et vásárolhatnak.
- Fel kell vennie legalább egy Mágiaterület-képzettséget. Ezt a Kp-ikból teheti meg, és kétszer annyi Kp-t kell költenie, mint amennyi a felvett Mágiaterület-képzettség értéke. E képzettségek(et) alapfokon kapja meg, és annak értékét csak a rákövetkező szinten fejlesztheti. Az így felvett Mágiaterület-képzettségek összege adja a Mágiahasználat-képzettség Nehézségét – vagyis az 1. Tsz-en felvett Mágiaterületek a Szintlépésekkor ebben az esetben is csak együtt, egyszerre fejleszthetők.

Ha már az 1. Tsz-en varázshasználó volt:

- Legalább 5. Tapasztalati szintűnek kell lennie.
- Fel kell vennie egy új Mágiaterület-képzettséget. Ezt a Kp-iból teheti meg, és kétszer annyi Kp-t kell költenie, mint amennyi a felvett Mágiaterület-képzettség értéke.
- Az összesen felvett Mágiaterület-képzettségek nem haladhatják meg a 10 Alapfokot.
- E képzettségek(et) alapfokon kapja meg, és annak értékét csak a rákövetkező szinten fejlesztheti.
- E képzettség(ek) NEM számítanak bele az 1. Tsz-en felvett Mágiahasználat-képzettség értékébe, így külön fejlesztendő, és külön képzettség-próbát kell tenni rájuk.



Példák:

I. Nerdol lovag az 5. TSz-en úgy dönt, csatlakozik Dreina paplovagjaihoz. Intelligenciája, Akaratereje és Asztrálja megfelel a követelményeknek (Intelligenciája 15, Akaratereje 15, Asztrálja 14). Felveszi a Kegyelt Előnyt, a KM pedig választ egy Hátrányt. Kp-iból megvásárolja a Kis Arkánium Mágiaaterületet (2×), valamint a papi varázsláshoz szintén szükséges Vallásismeret képzettséget (1×) – összesen tehát 10 Kp-t költ el. Ekkor megkapja a Vallásismeret képzettséget 9-es értéken, valamint a Kis Arkánium képzettséget szintén 9-es értéken, de e képzettségeket csak a következő Tsz-től fejlesztheti. KKP-iból 10 Mp-ot vásárol, HM-ből pedig a varázshasználóknak engedélyezett maximumot, 9-et vesz.

II. Hyeronimus, az 5. Tsz-ű varázsló a varázslói mágiaaterületek közül csak az Asztrálmágiát nem ismeri, ezért úgy dönt, megvásárolja azt. Kp-iból 4 pontot kell költenie (a varázslói Asztrálmágia 2×-es Nehézségű), s mivel az Akaratereje és az Asztrálja is 16-os, a képzettséget 11-es értéken kapja meg (de fejleszteni majd csak a 6. Szinttől tudja). E képzettsége NEM adódik hozzá a már az 1. Tsz-től meglévő Mágiahasználat-képzettségébe, attól külön fejlesztendő.

Hyeronimus az 5. Tsz-en 10 Mp-ot vásárolt – ezzel a Max. Mp-jainak értéke 50 lesz. Ha olyan varázslatot használ, amelynek van Asztrálmágia mozaikja, arra külön dobnia kell az Asztrálmágia képzettségére is (pl. egy 40 Mp-os varázslat esetében a megdobandó próba Nehézsége 16 lesz).

Mágiaaterületek

A játékban használt főbb mágiaaterületek a következők (továbbiakat ld. a Képzettségek listájában):

BÁRDMÁGIA

Mágiaaterület	×
Dal- és hangmágia	1×
Fénymágia	3×

Megjegyzés: Mindkét terület tartalmazza az egyéb bárdmágiákat is. A Dal- és hangmágiát, illetve a Fénymágiát tartalmazó Mágiahasználat-képzettségének értéke nem lehet nagyobb, mint a karakter ének-lés/zenélés képzettségének értéke.

PAPMÁGIA

Mágiaaterület	×
Kis Arkánium	2×
Nagy Arkánium	2×

Megjegyzés: A Nagy Arkániumot a Kis Arkánium ismerete nélkül felvenni nem lehet, továbbá a papi Mágiahasználat képzettség értéke nem lehet nagyobb, mint a Vallásismeret képzettség értéke!

SZERZETESI MÁGIA

Mágiaaterület	×
Szerzetesi mágia	2×

Megjegyzés: A szerzetesi Mágiahasználat képzettség értéke nem lehet nagyobb, mint a Vallásismeret képzettség értéke!

SÁMÁN MÁGIA

Mágiaaterület	×
Sámánmágia	5×

Megjegyzés: A sámánmágia-használat képzettség értéke nem lehet nagyobb, mint a Vallásismeret képzettség értéke!

BOSZORKÁNYMÁGIA

Mágiaaterület	×
Misztikus, Tűz, Anyagi, Éj	1×
Átkok, Mentál, Lélek	2×
Asztrál, Szexuálmágia	3×
Gyertya, Szimpatikus, Viaszbáb, Tértmágia, Familiáris	2×

Megjegyzés: Valamennyi terület tartalmazza az Alapvető varázslatokat.

BOSZORKÁNYMESTERI MÁGIA

Mágiaaterület	×
Elemi, Anyagi, Természeti	1×
Rontás, Átok, Méreg, Betegség	2×
Mentál, Asztrál, Nekromancia	2×

Megjegyzés: Valamennyi terület tartalmazza az Alapvarázslatokat.

TÜZVARÁZSLÓI MÁGIA

Mágiaaterület	×
Alapvető, Védő	1×
Iskola, Szabad elemi, Közöséges tüzek	2×
Tűzmágia magaskiskolája, Tűzlények	2×

VARÁZSLÓI MÁGIA

Mágiaaterület	×
Elemi, Formázás	2×
Természetes anyag	1×
Asztrál	2×
Mentál	2×
Jelmágia	1×
Nekromancia	1×
Szipmatikus mágia	1×

Megjegyzés: Valamennyi terület tartalmazza az Egyéb Mágikus Módszereket, az Idő- és a Tértmágiát.

A mágiahasználat képzettség

Akaraterő + Asztrál

E képzettség határozza meg azt, hogy a karakter mennyire jól (milyen mértékben) ért a mágiahoz, és ezt a képzettséget kell használni a mágia alkalmazásakor dobandó próbákhoz is. Ahogy már kifejtésre került, a mágiahasználat képzettség Nehézségét – 1. Tsz-en – a felvett mágiaterületekhez tartozó alapfokok összege határozza meg:

Mágiahasználat képzettség Nehézsége (×)

= Mágiaterület alapfokok száma

Példa: Ha a karakter a papi mágia Kis és Nagy Arkánumát, veszi fel, a mágiahasználat Nehézsége 4× lesz (2+2=4). Ha viszont csak a Kis Arkánumot választja, a Nehézség 2× lesz.

A Nehézség – a többi képzettséghez hasonlóan – azt is meghatározza, hogy mennyi Kp-be kerül a mágiahasználat képzettség 1 ponttal való fejlesztése (a többszörös Nehézségek szabályai szerint).

MÁGIAHASZNÁLAT KÉPZETTSÉG-PRÓBA

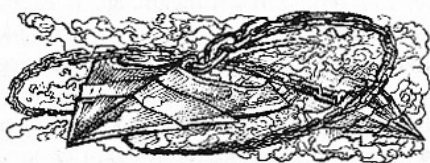
A mágiahasználat is képzettség (amelynek Alapfoka az Akaraterő és az Asztál tulajdonságok 10 feletti részének átlaga +5), így adott esetben képzettség-próbát kell tenni, mégpedig az alábbiak szerint:

Mágiahasználat képzettség-próba Nehézsége:

12 + a varázslat Mp-igényének 10-es része

Ez azt jelenti, hogy egy 8 Mp-os varázslat esetében a próba Nehézsége 12-es, 13 Mp-os varázslat esetében 13-as, 36 Mp-os varázslat esetében 15-ös lesz. A mágiahasználat-képzettségre is áll, hogy amennyiben a képzettség értéke nagyobb a Nehézségnél, nem szükséges dobni, a varázslás automatikusan sikerült.

Ha a próba sikertelen, az *Elszabadult varázslat* c. résznél írtakat kell figyelembe venni.



ELSZABADULT VARÁZSLAT

Ha a mágia használatára dobott képzettség-próba sikertelen, a mágia elszabadul. A vétés mértékétől – a képzettség értéke (tehát nem a dobás végeredménye!) és az elérni kívánt Nehézség különbségétől – függ, miként „tör ki” a mágiahasználó uralma alól.

Vétés

Vétés következménye

1-2	<i>Bizonytalanság</i> – a mágiahasználó az utolsó pillanatban felismeri, nem lesz képes uralni a varázslatot, s még idejében félbehagyja a varázslást. A felhasznált Mp-k nem vesznek el.
3-4	<i>Kudarc</i> – A varázslat hatás nélkül széthullik. A felhasznált Mp-k elvesznek, de a varázslat nem jön létre.
5-6	<i>Kiseb hiba</i> – A varázslat visszahat a varázslóra. A KM két lehetőség közül választhat: a) A varázslat nem a kiszemelt célpontra, hanem a varázslóra hat. b) Pont az ellentétes hatás jön létre, mint amit a mágiahasználó akart.
7-8	<i>Súlyos hiba</i> – A varázslat visszaüt. A <i>kiseb hibánál</i> leírtakon túl a varázsló örökre elveszít (a KM választásától függően) 1 pontot az Akaraterő vagy az Asztrál Tulajdonságából.
8 felett	<i>Halálos hiba</i> – 50 vagy kevesebb Mp-ba kerülő varázslat esetén a mágiahasználó k10 órára elájul; de a <i>súlyos hibánál</i> leírtakat is elszenvedi. Az ennél több Mp-ba kerülő varázslat helyben megöli a mágiahasználót.

ÖSSZHANG ÉS ELLENTMONDÁS

A mágiatudorok előtt jól ismert tény, hogy a varázsló Jelleme, a varázsló pillanatnyi hangulata, a varázslat célja, a helyszín hangulata között kapcsolat van. Továbbá számtalan, mellékesnek hitt körülmény is hatással lehet a mágia működésére. Az évezredek során ebben is sikerült felfedezni bizonyos törvényszerűségeket – ezeket a varázstudók *együttállásnak* nevezik.

Az együttállások hatással vannak a mágia egyes formáira. Lehet ez egy teljes mágiaterület, egy adott varázslat, vagy pedig egy cél, amely érdekében – vagy amely ellen – munkál a mágia. Az együttállások hatása lehet kedvező vagy kedvezőtlen az adott mágiára. Hogy miért van így? Erre nem lehet egyértelmű választ adni. Bizonyos együttállásoknak fizikai vagy metafizikai oka van, míg másokra kétségtelenül inkább lélektani magyarázata van. Pontos magyarázat nincs rá – a mágiának ez a vonatkozása a tapasztalatokon alapul és nem a megértésen.

Az együttállások önmagukban ritkán elgondócskák ahhoz, hogy jelentősen megkönnyítsék a varázslást, de más kedvező tényezőkkel együtt már segítséget jelenthetnek. A kedvezőtlen együttállások ellenben önmagukban is mérhető hátrányt eredményezhetnek. Néhány példa az együttállásokra:

- *Születésed napja kedvez a megfiatalító varázslatoknak – legyenek bár látszólagos avagy valós hatásúak.*
- *Születésed órája az év minden napján a teremtés ideje számodra: kedvez az új dolgok létrehozásának.*
- *A Vörös Hold kedvez minden démonokat idéző és pártoló mágiának.*
- *A hajnal elős órája kedvez a mentálmágiának, de csak akkor, ha ezért korán felkelsz, s nem akkor, ha átvirrasztod érte az éjszakát.*



- A csillagtalan égből, ha alatta állsz, kedvez az asztrálmágiának.
- A vihar kedvez a félelemnek és minden ártó szándékú mágiának.
- Az erős szél kedvez az őselemi levegőn alapuló varázslatoknak és a szellemlények szólításának.
- A reggeli pillanat, mikor a varázshasználó szemszögéből nézve a napkorong elválik a láthatártól, kedvez a repülésnek, valamint mindazon mágiáknak, melyek valamitől való szabadulást segítenek elő.
- A kiontott vár, a véráldozat kedvez a démonok és pusztítást képviselő lények idézésének.
- Az ének és zeneszó kedvez a hangulatával azonos célú asztrálmágiának.
- A hívek imádsága kedvez a pap minden mágiájának.
- Magaslati pontokon, ahonnan messze belátható a táj, könnyebb térmágiát alkalmazni, de csak tiszta időben.
- A hely, amit esztendőök óta először ér napfény, kedvez mindenféle érzékelésnek és fürkészésnek.
- A közeli vulkánkitörés kedvez a tűzmágiáknak.
- Az éjszaka kedvez, a nappal ellentmond a nekromanciának.

A fentiekhez hasonlóan a **helyek hangulata** is fontos a mágiában. vannak helyek, amelyek kedveznek bizonyos mágiáknak és céloknak, míg mások kifejezetten hátráltatóak. Persze az ember nem lenne ember, ha nem próbálná ezt a jelenséget is a hasznára fordítani...

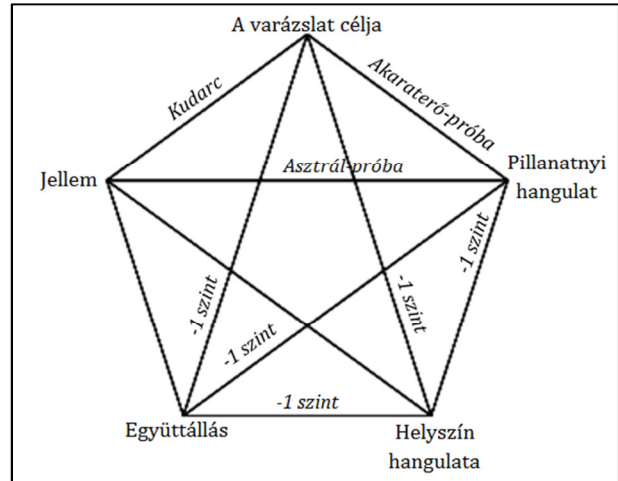
Ebben az esetben sem akarjuk megmagyarázni, szabályok és kategóriák közé szorítani a helyek hangulatát. Ha a KM úgy érzi, hangulata van egy helynek, akkor úgy igaz. Egy a fontos: a terület valamilyen módon körülhatárolható legyen, épület, kert, sziget, tisztás. De nem csak földrajzi és kézzelfogható határai lehetnek, hanem elvontabbak is: csatatér, zarándokút, egy fa töve, ahol a mester évekig meditált.

A helyek hangulatának kialakulásában jelentős szerepe van az ott található tárgyaknak, képződményeknek, dolgoknak és azok elhelyezkedésének. Legalább ilyen fontosak az ott történt események is.

Példák a helyszínek hangulatára:

- A temető kedvez a nekromanciának, de hátráltatja a gyógyítást és minden Teremtést szolgáló mágiát.
- A csataterek kedveznek a halálos mágiákna.
- A démonikus korokból származó ősi romok kedveznek a démonokat idéző és pártoló mágiáknak.
- A felszentelt templom kedvez a vallás papjai által végzett mágiáknak.
- A vízesések közvetlen környéke kedvez a szellemlények szólításának.

Az eddigiekben áttekintettük, mely tényezők számítanak egy varázslatban. Most vegyük szemügyre ezek kölcsönhatását: lássuk, miként befolyásolja mindez egy varázslat működését.



Ha két tényező között vitathatatlan az összhang, akkor az őket összekötő vonal számba vehető. Egyetlen összhang mit sem ér, de több már segítséggé duzzadhat. A vonalakat összeszámolva kiderül: könnyebb-e és mennyivel a varázslás? Minél több az összhang (vonal), annál könnyebb létrehozni az adott varázslatot, vagyis annál kisebb lesz a varázslat Nehézsége (vagy, opcionális szabályként a Mana-pont igénye). Vagyis – a vonalak száma alapján – hármas, ötös és tízes összhangról beszélhetünk.

Összhang	Nehézség-csökk.	Mana-pont igény*
hármas	1	3/4
ötös	3	2/3
tízes	5	1/2

* Opcionális szabály: a varázslatot az eredeti Mana-pont igényhez képest ennyi Mana-pontért lehet létrehozni (a kerekítés általános szabályai szerint). Pl. hármas összhang esetében egy 20 Mp-os varázslat 15 Mp-ba, ötös összhang esetében 13 Mp-ba, tízes összhang esetében 10 Mp-ba kerül.

Ha azonban gyökeres ellentmondás mutatkozik két csúcspont között, az eredmény leolvasható az őket összekötő vonalról. Ha több ellentét is van, akár egyszerre több hátrány is érvényesülhet.

A gyökeres ellentmondás vagy a nyilvánvaló összhang már két tényező között is ritka jelenség. Az ellentétnek ugyanis valóban **gyökeresnek** kell lennie: csupán az összhang hiánya még nem számolható el ellentmondásként. Ugyanígy az összhangnak is teljesnek, erősnek és **nyilvánvalónak** kell lennie – ha nincs ellentét, az még nem jelent összhangot.

A többszörös elleentmondás és összhang általában nem a véletlen műve, hanem a varázstudó vagy éppen az ellenfél előkészítő munkájának eredménye.

Az ellentmondások és összhangok meglétét a KM bírálja el, a játékos legfeljebb javaslatot tehet.

A pentagrammát nem kell (és nem szabad!) használni minden egyes varázslatban. Csak a dramaturgiai-lag fontos alkalmakkor vagy olyankor, ha az ellentmondás, ill. az összhang szembeötlő.



Megfelelő együttállás akkor van, ha a KM előre kidolgozta, illetve valamelyik szabálykönyvben kifejtésre került. Ugyanez igaz a helyszínek hangulatára is.

Példák az összhangokra

Hármas összhang: ha a varázsló pillanatnyi hangulata teljességgel megfelel a Jellemének, és ennek a varázslat célja is megfelel, akkor hármas összhang jön létre. Például:

- *A gyűlölt ellenfél elpusztítása egy Halál jellemű varázstudónak.*
- *Az ellenfél katonáira félelmet varázsolni a hatalomra, félelmetességre építő varázstudónak, persze csak addig, amíg megőrzi tekintélyét, ameddig „nem csalogdik önmagában”: amíg félelmetességének nimbusza csorbát nem szenved.*

Hármas összhang a cél, a helyszín és az együttállás között:

- *Nekromanciát használni temetőben, éjszaka.*
- *Démont idézni, démonikus romok között, a Vörös Hold idején.*

Hármas összhang a Jellem, a cél és a helyszín között:

- *Hitéből erőt merítő Domvik-papnak védő mágiaát alkalmazni a templomot támadó démonok ellen.*

Ötös összhang a Jellem, a cél, a helyszín és a hangulat között:

- *Az előző példa: hitéből erőt merítő Domvik-papnak védő mágiaát alkalmazni a templomot támadó démonok ellen, hosszabb imádság, áhítat (hangulat) – azaz a Hit elmélyítése – után.*

Ötös összhang a Jellem, a cél, a helyszín és a együttállás között:

- *Halált varázsolni a csataterén, órák óta tartó vérengzés (együttállás) után Halál jellemű varázstudónak. Csak a varázslón múlik, de könnyen kialakulhat a tökéletes összhang is!*

Példa a tökéletes összhangra:

- *Az említett Domvik-papnak démonoktól védő mágiaát olvasni a hívekre a templomban (kedvező együttállás: egy papnak vallása híveire varázsolni).*

Ellentmondások

Ha a varázslatban munkáló erők ellentétbe kerülnek egymással, a varázslás akadályokba ütközik, a varázslat veszt a hatalmából. Íme a szabályok:

Cél ↔ Jellem: Ha a varázslat célja ellentétes a varázstudó Jellemével, egyáltalán nem jön létre kibúvó.

Hangulat ↔ Jellem: Ha a KM szerint a karakter nem képes a beleélésre, mert helyzete, érzelmei, mindez, ami az utóbbi időben történt vele ennek ellentmond; vagy úgy ítéli, hogy a varázslat célpontja iránt egyszerűen képtelen a segítő érzetet átérezni... nos, ilyen esetben a játékos még mindig mondhatja, hogy karaktere igenis igyekszik beleélni magát a megkívánt érzetbe. Hogy sikerrel jár-e, az Asztrál-próba függvénye

(a Nehézség 18 + a létrehozni kívánt varázslat Mp-igényének 10-es része). Ha a próba kudarc, a varázslat nem jön létre.

Hangulat ↔ Cél: Ha a varázsló pillanatnyi hangulata áll gyökeres ellentétben a varázslat céljával, akkor a varázsláskor uralkodnia kell az érzelmein. Ezt sikeres Akaraterő-próbával (a Nehézség 18 + a létrehozni kívánt varázslat Mp-igényének 10-es része) teheti, ellenkező esetben a varázslat nem jön létre.

Együttállás és helyszín: ha akár a varázslat helyszíne, akár az ott uralkodó együttállás ellentmond a varázslat erőinek, a varázslás nehezebb – a varázslat Nehézsége 1-gyel nagyobb (vagy – opcionális szabályként – a varázslat 20%-kal több Mana-pontba kerül).

Mágikus kifáradás

Minden varázshasználó szintenként 25 Mp-ot képes felhasználni rövid idő alatt károsodás, kimerülés nélkül. Minden, ezen felüli Mp alkalmazása fizikai fájdalmat okoz neki. Minél magasabb egy Mágiahasználó Állóképessége, annál hamarabb adódik ismételten lehetősége arra, hogy „büntetlenül” újra elhasználhasson (Tszenként) 25 Mp-t.

Állóképesség	Idő
19 -	1/2 óra
17 - 18	1 óra
15 - 16	2 óra
13 - 14	3 óra
11 - 12	4 óra
- 10	5 óra

Egy első szintű pap (10 Mp, 14-es Állóképesség) esetében ez a következőképp érvényesül: felhasználja egy varázslatához minden Mana-pontját, majd imádkozik, és az így nyert manát ismételten elsüti. Ezek után, ha ismét imádkozik, és mágiaát akar használni, minden, a 25. Mp-ot meghaladó, újabb Mana-pont 1 pontot ideiglenesen elvon mind maximális, mind aktuális Fp-i számából.

Tehát a 25. Mp után már annyira kimerült lesz, hogy (mivel Állóképessége 14) 3 órán belül nem tud majd Fp veszteség nélkül mágiaát használni. Erre pedig csakis akkor lesz képes, ha a 3 órát szelleme pihentetésével tölti, és nem próbálkozik varázslással. A pihenést az utolsó varázslat létrejötte után kell számolni.

A mágiahasználat túlerőltetése miatt elveszített max. Fp-k csak 8 órányi tökéletes pihenés után térnek vissza, az aktuális Fp veszteségeket a hagyományos módszerekkel is pótolni lehet, ám soha nem haladhatják meg az újonnan meghatározott max. Fp értékét. Amennyiben egy varázshasználó ily módon az Állóképessége értékénél több Fp-t veszít, Állóképesség-próbát köteles tenni. Sikertelen kísérlet esetén 1k6 × 10 percre elájul.

Ebben az esetben a karakter nem számolhat a Pszi Képességjavítás diszciplínájával. A Mágikus kifáradásra vonatkozó Állóképesség-értékek mindig az eredeti képességre vonatkoznak.

Mint kiderült, az Állóképesség határozza meg azt az időtartamot, amelyen belül érvényesek e megkötések.



Hiszen csakis abban az esetben lépnek érvénybe, ha a szintenkénti 25 Mp-ot a táblázatban meghatározott időn belül használja fel a varázslat létrehozója.

A fenti példánál maradva ez azt jelenti, hogy az előző pap csakis akkor kénytelen a Mágikus kifáradással számolni, a 25 Mp-t 3 órán belül használja fel. Amennyiben egy varázslata után három órán keresztül nem használ mágiát, akkor felfrissül annyira, hogy az előzőeket ne kelljen figyelembe vennie.

A tizenegy legnagyobb statikus gócpontonál (ld. a *Manaháló* c. részt) mágikus kifáradás jóval később jelentkezik, csak a normális esetben felhasználható Mana pontok másfélszeresének elköltése után lép föl.

Mágiarendszer

Az alábbiakban bemutatjuk a varázslatok legfontosabb jellemzőit, tulajdonságait.

TÍPUS

Ez a rovat tájékoztat arról, hogy a varázslat a mágiarendszer mely nagy csoportjába tartozik. A csoportok leírásában sok tudnivaló szerepel, mely minden odatartozó varázslatra jellemző. Ez segít a játékosnak és a KM-nek, hogy könnyebben lássák át a varázslatok felépítésének rendszerét. Az ily módon szerzett rálátás lehetővé teszi, hogy egy mágiahasználó elkötelezhesse magát egy vagy több kiválasztott csoport mellett, ha úgy látja helyesnek. Még átélhetőbbé válik a karakter akkor, ha ez személyiségében is megjelenik.

SZFÉRA

Kizárólag a papmágia varázslatainál találkozhatunk vele, mely szerepét tekintve megegyezik a fenti Típuséval. Részletes leírásával a papmágia foglalkozik.

MANA-PONT

A mágikus hatások létrehozásához minden varázshasználónak mágikus energiákra, Mana-pontra van szüksége. Egy mágiahasználó maximális Mana-pontja (max. Mp) azt mutatja meg, hogy mennyi manát képes egyszerre tárolni, s ezáltal mekkora az az energia, amit egyszerre felszabadítani képes.

A varázslat Mana-pont rovata megmutatja, hogy a varázslat megidézése mennyi mágikus energia befektetését, azaz Mp-t követel használójától. Varázslás közben a mágiahasználó a rituális igék kimondásával és a levegőbe írt rúnák segítségével fókuszálja a manát, s formába öntve létrehozza a kívánt hatást.

Ilyenkor természetesen a tárolt mana mennyiség csökken – annyiival, amennyi a varázslat Mana pont költsége. Ha varázssereje elfogy (aktuális Mana pontjai nullára vagy olyan alacsonyra zuhannak, hogy már képtelen újabb varázslatot létrehozni), újra kell töltenie mágikus tartalékait. Ezt természetesen korábban is megteheti, tehát nem kell vele addig várnia, míg összes hatalma elfogy. Arról, hogy az egyes mágiahasználók

hogyan nyerik vissza elvesztett Mana-pontjaikat, a különböző klánok, rendek, iskolák, illetve az adott mágiaforma leírásában olvashatsz.

ERŐSSÉG

Itt találjuk a varázslat minimális erősítésének értékét. A mágia típusától függően az erősítés kihathat a megidézett mágiával szemben alkalmazható ellenállás leküzdésére, illetve a létrehozott mágia nagyságára. Előbbiről részletesen a Mágiaellenállás leírása tudósít. Az elemi mágia erősségének nagysága minden esetben a megidézett anyag mennyiségében jelenik meg.

A VARÁZSLÁS IDEJE

Azt az időtartamot jelenti, mely a varázslat megidézéséhez szükséges.

HATÓTÁV

Ebből derül ki, hogy az alkalmazott mágia mekkora távolságig használható, illetve mekkora területen fejti ki hatását.

Az érintést igénylő varázslatok esetében, ha a varázslási idő letelte után az alkalmazónak egy körön belül nem sikerül megérintenie az áldozatot, a varázslat hatástalan marad és a Mana-pontok elvesznek (kivéve, ha erről a leírás másképp rendelkezik). Ha a célpont ebbe nem egyezik bele, úgy a mágiahasználónak sikeres Támadó Dobást kell tennie.

IDŐTARTAM

A varázslat hatóidejét jelöli meg. A végleges és maradandó Időtartamok hatása soha nem enyészik el, hacsak más, természetes vagy mágikus módon nem változtatják meg azt. Az „egyszeri” kifejezés olyan varázslatok esetében használandó, melyek egyetlen alkalommal, gyorsan fejti ki hatásukat – pl. a villámok.

MÁGIAELLENÁLLÁS

Megmutatja, mi módon védekezhet a megtámadott a varázslat hatása ellen. Az Asztrál- és Mentálmágia ellen lehetőség nyílik Mágiaellenállás dobásra, a következő alcímben leírtak szerint. A megtámadott k10-zel dob, s a kapott eredményhez hozzáadja a varázslat Erősítését. Fontos kiemelni, hogy az Elemi és Természeti mágia ellen ME nincs, bár ez alól egyes esetek kivételt képezhetnek.

Mágiaellenállás

Az elmére irányuló mágikus – és pszi – támadások ellen az egyén nem védtelen, az ellen *Pszi-energiáival* vagy *Tudatalatti Mágiaellenállása* segítségével védekezhetünk. Mivel korábban nem került kifejtésre, röviden szóljunk itt az utóbbiról.



Minden értelmes, gondolkodó vagy lélekkel bíró lény képes arra, hogy tudatalatti ellenállást fejtsen ki a rá irányuló mágikus és Pszi hatásokkal szemben. Ezt nevezzük *Mágiaellenállásnak (ME)*. A *Tudatalatti ME (TME)*, a megtámadott személy pillanatnyi állapotától függetlenül is megszüntetheti a mágikus vagy Ψ támadást. Fontos tehát megjegyezni, hogy a *ME tudatalatti része* minden esetben működik, akkor is, ha valaki nem számít a támadásra, vagy alszik, sőt olyankor is, ha eszméletlen.

Az elmét ért támadásoknak kétféle módja lehet, így a *TME* is két részre bomlik.

Azokat a praktikákat, melyek a befolyásolni kívánt személy indulatait, érzelmeit próbálják megváltoztatni, asztrális támadásnak nevezzük. Az efféle hatásokat csak az erős érzelmi megállapodottság, és gondosan kordában tartott indulatvilág képes legyőzni, ezért az asztrális támadások elleni *TME* alapesetben az Asztrál tíz feletti része.

Azaz, ha valakit asztrális támadás ér, s elméjét nem védi semmiféle felépített védőpajzs vagy amulett, egyedül a *TME-re* támaszkodhat. Egy ilyen támadás sikerességét úgy határozhatjuk meg, hogy a megtámadott dob a k10-zel. A dobás eredményéhez hozzáadja a mágia vagy Ψ diszciplína erősségét. Ha a végeredmény kevesebb (egyenlő), mint a megtámadott Asztráljának tíz feletti része, akkor a támadás sikertelen, vagyis a *TME* működött. Ha az eredmény nagyobb mint az Asztrál tíz feletti része, akkor az asztrál támadás sikeresnek bizonyult, s az áldozat nem képes legyőzni a kiváltott hatást.

A közvetlenül az intellektust célzó, ártó módszereket *mentális támadásoknak* hívjuk. Ezek általában arra irányulnak, hogy átvegyék az áldozat elméje fölötti uralmat, saját akaratával ellentétes dolgok végrehajtására bírják, netán a tudatára idegen gondolatokat ültessenek, amelyek kényszere alatt nem képesek reálsan, saját értékrendszere szerint dönten. Ezeket az erőket csupán az elme Akarateréje képes legyőzni. Kézenfekvő, hogy a mentális támadásokkal szembeni *TME* az Akaraterő tíz feletti része.

Egy védtelenül hagyott elme mentális támadások elleni tudatalatti védelmét ugyanúgy számoljuk, mint az *asztrális TME-t*, azzal a különbséggel, hogy az Asztrál helyett az Akaraterő tíz feletti részét vesszük alapul. Ha a dobás és a hatás erősségének összeadott eredménye kisebb (egyenlő), mint az Akaraterőből számított *TME* akkor az áldozat sikeresen ellenállt. Ha nem... az istenek legyenek hozzá irgalmasak!

Aki csak teheti, megpróbálja elméjét felvértezni az efféle merényletek ellen. Erre háromféle mód nyílik. Tudatát övezheti Ψ -pajzsokkal – ennek módozatait az alább következő Általános Diszciplínáknál tárgyaltuk –, vagy használhat különféle Óvó Amuletteket (lásd *Amulettek*) E módszerek ráépülnek a *TME-ra* (hozzáadónak), s olykor teljesen lehetetlenné teszik a tudat befolyásolását. Nem szabad azonban vakon megbízunk ezekben sem, hiszen egy kellőképpen felerősített mágia, vagy Ψ diszciplína keresztülhatolhat a legerősebb pajzsra, a legfortélyosabban elkészített amuletten is.

A harmadik **módszer magának a TME-nek a növelése**. A játékos a karaktere kidolgozásakor választhat,

hogy a *TME-t* növeli a KKP pontjaiból, vagy pszi-pontokat vásárol (utóbbit akkor teheti meg, ha pszi-képzettséget is választ – és ebben az esetben meg kell felelnie a pszi képzettség felvételére vonatkozó Tulajdonság-követelményeknek – ld. a Karakteralkotás fejezetben).

A *TME* értékének kiszámítása a következő:

Asztrál TME = 1 + az Intelligencia 10 feletti része + az Asztrál 10 feletti része + a KKP-ből vásárolt *TME*.

Mentál TME = 1 + az Intelligencia 10 feletti része + az Akaraterő 10 feletti része + a KKP-ből vásárolt *TME*.

A *TME* növelésének előnye, hogy azt pszi-ostrommal nem lehet lerombolni, hátránya viszont, hogy a karakter a *TME-t* nem tudja kikapcsolni (akkor sem, ha kívánja, hogy az adott varázslat/pszi-diszciplína hasson rá), továbbá a karakter nem tanulhatja meg a pszi használatát

A fentiek fényében elmondhatjuk, hogy az elme teljes védelmét, azaz a Teljes *ME-t* a következő módon számíthatjuk ki.

Asztrális támadások esetén (Teljes Asztrális ME)

Pszi-képzettséggel rendelkező karakternél: Asztrál 10 feletti része + Statikus Asztrál Pajzs + dinamikus Asztrál Pajzs + Asztráltól Óvó Amulettek erőssége.

A *TME-t* növelő karakternél: Asztrális *TME* + Asztráltól Óvó Amulettek erőssége.

Egy asztrális támadás sikerességét ugyanúgy kapjuk meg, mint ahogyan a *TME-nál* leírtuk: a megtámadott dob k10-zel, a dobás eredményéhez hozzáadja a támadás erősségét, és ha az így kapott eredmény kisebb (egyenlő), mint a megtámadott *Tejes Asztrális ME-a*, akkor a támadás sikertelen.

Mentális támadások esetén (Teljes Mentális ME)

Pszi-képzettséggel rendelkező karakternél: Akaraterő 10 feletti része + Statikus Mentál Pajzs + Dinamikus Mentál Pajzs + Mentáltól Óvó Amulettek erőssége.

A *TME-t* növelő karakternél: Mentális *TME* + Mentáltól Óvó Amulettek erőssége.

Egy mentális támadás sikerességét ugyanúgy kapjuk meg, mint ahogyan a *TME-nál* leírtuk: a megtámadott dob k10-zel, a dobás eredményéhez hozzáadja a támadás erősségét, és ha az így kapott eredmény kisebb (egyenlő), mint a megtámadott *Tejes Mentális ME*, akkor a támadás sikertelen.

FIGYELEM! Olykor az asztrális vagy mentális hatások jószándékkal próbálják befolyásolni az elmét. Hiába tudja ezt a karakter, s hiába győzték meg arról, hogy a mágia vagy Ψ -diszciplína segít rajta, a *TME* mégis működik. Tehát még a karakter teljes beleegyezése esetén sem bizonyos, hogy a hatás létrejön. Ráadásul működik a Statikus Pajzs is (amennyiben van). Ahhoz, hogy a jószándékú hatások ellen a pszi-használó karakter Mágiaellenállása 0-ra csökkenjen, a Tudatnyitási diszciplínát kell alkalmaznia. Ezt azonban – értelemszerűen – a pszi-képzettséggel nem rendelkező karakterek nem tehetik meg.



Mindazon varázslatok és Ψ diszciplínák, melyeket a mágiahasználó vagy Ψ -alkalmazó önmagán akar végrehajtani, a tudaton belül jönnek létre, így ezek ellen sem *Tudatalatti Mágiaellenállást*, sem *Tejes Mágiaellenállást* nem kell dobni: a kívánt eredmény mindenképpen megszületik.

A Manaháló

Az egész világot körülveszi egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. manaháló. Hétköznapi halandó mit sem tud mibenlétéről, és még a legnagyobb tudósok is csak találgatásokba bonyolódnak a működését illetően. Elméleti munkák azonban mindig is születtek a hálót alkotó energiákról, annak szabályosságairól.

A fentiek a M.A.G.U.S. rendszerében a következőképpen érvényesülnek:

A manaháló tökéletesen lefedi Ynev egész kontinensét. Vannak olyan helyek, ahol a mana sűrűbben, míg másutt csak igen vékonyan rendeződik a hálóba. Mindezek a különböző statikus gócpontok erősségével magyarázhatók. A kontinensen tizenegy meghatározó statikus gócpont van. Ezeket kötik össze a legerősebb manacsatornák, ezek határozzák meg egy adott vidék manasűrűségét is. A tizenegy legnagyobb statikus gócpont a következő:

- Niare, a Sárga Menyét Hegye
- Shulur, a Boszorkányerőd
- Sirenar, Oilan városa
- Ediomad, Az Ófa gyökere
- Az Elátkozott Vidék
- Erion, a Kapuk Tere
- Taba el-Ibara, a Sonioni Opálmező
- Krán, a Torony
- Ó-Pyarron romjai
- Shadon, Tela-Bierra
- Délvidék, a Démonikus Óbirodalom császári palotája

Ezek közül a niarei, a sirenari, a kráni, a shadoni és a délvidéki áll kapcsolatban közvetlenül a planéta más fontosabb gócpontjaival manacsatornák révén, ám természetesen a Háló minden pontja közvetve érintkezésben van egymással. Csak így biztosítható a folyamatos mana-áramlás.

Ez a tizenegy legnagyobb statikus gócpont segít a kalandmestereknek meghatározni egy adott terület manasűrűségét. A mana ugyanis elsősorban e gócpontok és az ezeket összekötő manacsatornák mentén a legsűrűbb. Öt különböző mana-sűrűséget különböztünk meg.

A **koncentrált mana** a 11 meghatározó statikus gócpont környékét fedi.

A **sűrű mana** a koncentrált helyek, illetve a manacsatornák közvetlen környékét borítja.

A sűrű vidékek környezetét a **közepesen sűrű mana** rétegei veszik körül, míg ezek határain túl a **vékony mana** fátylai helyezkednek el.

Azok a vidékek, amelyek egyik kategóriába sem esnek bele az ún. **híg manával** borított területek.

A manaháló tehát mindenütt jelen van, csupán egyik helyen vastagabb, (több másodlagos csatornával kap-

csolódnak egymáshoz a kisebb gócpontok) míg másutt vékonyabb.

A manaháléhoz természetesen még számtalan egyéb gócpont csatlakozik. (Ezek hatásával, a manahálóra gyakorolt befolyásukkal később foglalkozunk.) Statikus gócpontnak számítanak bizonyos helyek: erdők, drágakőlelőhelyek, vulkánok, romvárosok, tengerpartok, stb. Dinamikusnak nevezünk minden olyan gócpontot, amely helyváltoztatásra képes. Általában nincsenek komoly hatással a manaháló működésére, inkább csak felhasználják azt. Ilyenek lehetnek: minden varázstárgy és erekllye, valamint mindazok, akik valamilyen módon a mana koncentrálására képesek, tehát a varázshasználók is. Ők dinamikus csatornákkal csatlakoznak a háléhoz, s folyamatosan képesek annak megváltoztatására.

A manahálóra a varázshasználók kétféleképpen hathatnak: elsősorban a mana kinyerésével (koncentráció, ima, hatalom itala, stb.) Mindez azt jelenti, hogy az adott helyen – hogy isteni segítséggel vagy sem, egyre megy – időlegesen felszippanthanak bizonyos mennyiséget a rendelkezésre álló manából. Ezt a hiányt természetesen a manahálón belül folyó energiaáramlás folyamatosan pótolja. Hogy mennyi idő alatt, az csupán az adott hely manasűrűségétől függ. Az így kinyert mana teszi képessé a testet arra, hogy a varázsláskor felszabaduló energiákat károsodás nélkül irányíthassa, s csupán a kifáradással kelljen bajlódnia.

A másik mód maga a varázslás. Minden varázslat – a mana mágiává formálásával – felperzseli a manaháló egy részét is. Nem csak a mágiahasználó dinamikus gócpontjában – játéktechnikailag az elméjében – tárolt energia használódik fel így – hiszen ez teszi lehetővé, hogy varázsoljon és a teste ne károsodjon –, hanem ugyanilyen mennyiségű mana is elvész időlegesen a hálóból a varázslat miatt, annak létrejöttével. Természetesen ezt a hiányt is pótolja a rendszer a fenti megkötésekkel. Leszögezhetjük hát, hogy mind a mana begyűjtése, mind pedig a felhasználása csökkenti a felhasználható manát.

Az adott területen lévő mana mennyiségét a KM folyamatosan követni tudja. Ehhez nyújt segítséget a következő táblázat:

Manasűrűség	Manamennyiség	Visszaáramlás
koncentrált	500 Mp	40 Mp/kör
sűrű	400 Mp	30 Mp/kör
közepesen sűrű	300 Mp	20 Mp/kör
vékony	200 Mp	10 Mp/kör
híg	100 Mp	1 Mp/kör

Egy varázslat, vagy egy manakinyerés 250 lépés átmérőjű körben érezteti a hatását, minden későbbi számolgatásnak is erre a területre kell hát vonatkoznia. Teljességgel nyilvánvaló, hogy az elhasznált mana mennyiségét a manával inkább telített hely hamarabb pótolni tudja, mint egy manaszegény vidék.

A 226. oldalon lévő térkép csak a meghatározó statikus gócpontokat jelöli, ám ha vannak más statikus gócpontok is a területen, azok felgyorsíthatják a felhasznált mana visszaáramlását. Egy vulkán, mágikusan



aktív romváros, erdő, stb. körönként 5 Mp + feltöltődést jelenthet.

Vannak azonban olyan gócpontok is, legyenek akár statikusak (ősi védművek, rúnatornyok, stb.) vagy dinamikusak (ereklyék, stb.), amelyek nemhogy megkönnyítenék, de egyenesen megakadályozzák egy adott terület újbóli feltöltődését.

A folyamatos manaszámogatás nehézkessé teheti a játékot, ezért lehetőleg csak akkor használjuk, ha különleges fontossággal bír egy adott terület manamennyisége. Ahol koncentrált vagy sűrű mana található, ott a visszaáramlás különben is oly gyors, hogy csak egészen nagy hatalmú varázslatokkal lehet hosszabb ideig bármifajta mana-vákuumot létrehozni. Arról sem szabad megfeledkezni, hogy amennyiben a karakterek el tudják hagyni az érintett környéket, rögvést új értékek lesznek az irányadóak.

Egy olyan helyen viszont, ahol nagy a mágikus tevékenység (folyamatosan működő, mana-pusztító varázslatok, varázspárbajok környéke, gátolt manavisszaáramlás, stb.) és kicsi a karakterek mozgási lehetősége, izgalmas jeleneteknek lehetünk tanúi.

JÁTÉK MANAMENTES TERÜLETEN

Manamentesnek nevezzük azt a területet, ahonnan, ha időlegesen is, de elfogyott a mana. Ezeken a helyeken nem lehet manát kinyerni mindaddig, amíg elegendő vissza nem áramlik oda. Ha többen akarják ezt megtenni, ez annak fog sikerülni, aki a leghamarabb végez az adott manakinyerési móddal.

A varázstárgyak az ilyen helyeken továbbra is mágikusnak minősülnek, függetlenül attól, hogy milyen módszerrel készítették őket. A már működő varázslatok továbbra is kifejtik hatásukat, és az, akinek van elegendő mana az elméjében, varázsolni is tud.

Igaz ugyan, hogy nincs a közelben mana, de egy varázslat olyan vákuumot kelt, amely a manaháló legközelebbi részeiről is magához ragadja a mágikus energiákat. Mivel az imádság, kisajtolás, mágikus összehangzat megszóltatása, stb. korántsem ilyen kirobbanó erejű, a mana kinyerésére manamentes területen nincs mód, míg a varázslatok továbbra is létrejönnek, csupán a manamentes terület határai nőnek meg.

A Hatalom Itala, Hatalom Amulettje, és más hasonló, a mana tárolására alkalmas eszközök is hatástalanok mindaddig, amíg manamentes területen vannak. Hiába van karnyújtásnyira a lehetőség, ezek a tárgyak nem koncentrálnak a mágikus energiát, csupán lehetőséget nyújtanak kinyerésére. Ha valaki manamentes területen issza meg a Hatalom Italát, az csakis akkor lép működésbe, ha lesz elegendő mana a közelében ahhoz, hogy maradéktalanul kifejthesse hatását.

Egy olyan Hatalom Itala, amely 40 Mp kinyerésére alkalmas nem fog mindaddig működni, amíg nincs 40 Mp-nyi szabad mana a közelében. Darabonként, 10 Mp-nként nem tudja kinyerni az energiát.

Ez vonatkozik a különböző manakinyerési módokra is. Ezeknek csakis akkor lesz hatása, ha a kívánt energiamennyiség a rendelkezésre áll. Ha valaki pl. 55 Mp-ot szeretne szerezni, ezt csakis akkor teheti meg, ha az adott pillanatban van ott ennyi. Amennyiben nincs,

akkor a kísérlete sikertelen maradt, s a már említett tárgytól eltérően később nem lép automatikusan életbe. A már említett tárgyak, mielőtt a későbbiekben lehetőségük van rá, azonnal kifejtik hatásukat. A különböző manakinyerési formákat így addig kell próbálgatni, míg valahol sikerrel nem járnak.

A manamentes terület nagysága mindig a kialakulásának módjától függ. Egy varázslat 250 lépésnyi terület "föül" emésztí a manát. A mágikus tárgyak, a speciális varázslatok befolyási területe az adott tárgytól vagy varázslattól függ.

MANATÚLCSORDULÁS

Bizonyos tárgyak, események közelében előfordulhat, hogy a fentiekkel ellentétben nem kevés, hanem túl sok mana gyűlik össze egy helyen. Ilyen események lehetnek egy vulkánkitörés, nagy hatalmú, folyamatosan működő varázslatok hatásai, statikus managócpontok megsemmisülései, stb.

Ilyenkor szinte lehetetlen kimeríteni a manahálót, sőt a rengeteg felszabaduló mágikus energia furcsaságokat is eredményezhet. Ezek eldöntése mindig a KM hatásköre csakúgy, mint az is, hogy milyen következményekkel járnak.

Lássuk a már említett tárgyakat, helyszíneket, eseményeket, amelyek gátolhatják a mana folyamatos visszaáramlását, és huzamosabb időn keresztül képesek manamentes területek létrehozására!

Az első csoportba bizonyos helyhez kötött, statikus gócpontok tartoznak. Ezeket is gócpontoknak nevezzük, noha a hatásaik alapján helyesebb lenne a negatív gócpont kifejezés. Minden esetben mesterségesen létrehozott dolgok. Ilyenek például azok a sok munkát, manát és koncentrált igénylő manacsapdák, amelyeket a csatamágusok képesek felállítani egy-egy vár, csatamező, vagy település körül. Több mágikus tárgy és rúna által meghatározott speciális rajzolatok ezek, amelyek megakadályozzák, hogy a mana szabadon visszaáramolhasson az adott területre, és így ellehetetlenítik minden, a helyszínen harcoló varázstudó működését.

Hasonló hatással bírnak bizonyos ősi fajok által felállított titokzatos építmények, rúnatornyok, rejtett védművek, amelyek vagy szintén hasonló elv alapján működnek = tehát nem engedik vissza az adott területre a mágikus energiát, ily módon ún. mana-taszító területeket hozva létre, vagy pedig éppen ellenkezőleg, felzabálják a folyamatosan visszaáramló manát. Azt vagy elraktározzák valamilyen módon (ezek rendkívül veszélyes helyek, hiszen egy baleset során a hirtelen felszabaduló mágikus energia hihetetlen pusztítást vihet véghez), vagy akár az előző megoldással karöltve, valamilyen, eddig ismeretlen módszer segítségével elvezetik azt, pontosabban más irányt szabnak a mana áramlásának.

A dinamikus gócpontok is nagyjából hasonló elvek alapján működnek. Ilyen hatásra azonban csak isteni közbenjárással készült tárgyak – ereklyék – vagy rendkívüli képességekkel bíró varázslók mágikus eszközei képesek. Nem szabad kifejejtenünk innen az Adronpapok manahálót befolyásoló varázslatait sem.



Az ily módon létrehozott manamentes területek változtathatják a helyzetüket, amennyiben a középpontjukat – a varázstárgyat, ereklyét – elmozdítják. Megjegyzésre méltó, hogy az ilyen tárgyak száma igen csekély, s kizárólag jól védhető helyeken, magas rangú személyiségek, nagyhatalmú szervezetek birtokában lelhetők fel. Annak az esélye, hogy ilyen tárgyakat fegyveres őrizet nélkül, védtelenül találjunk, elhanyagolható.

TORZ MÁGIA

E mágiaforma a manaháló folyamatos áramlásában rejlő lehetőségeket használja ki. Észak tudós koponyái meggyőződésével vallják, hogy nem egyéb a Káosz mindenüvé befurakodó, ártó hatalmának megnyilvánulásánál. Alkalmazói sohasem lehetnek biztosak abban, hogy valóban az lesz-e mágijukból aminek ők szánták.

A torz mágia, mint neve is mutatja, eltér a hagyományos mágiaformáktól, noha azok szabályain alapul. Vannak, akik irtóznak minden formájától – ilyen minden varázstudó, akinek jellemében nyomot hagyott a Rend –, s szigorúan tiltják tanítványaiknak is a használatát. Mások épp ellenkezőleg, örömeiket lelik kiszámíthatatlanságában és szívesen alkalmazzák. Ilyenek például – ha nem is azonos szándékkal – Arel vagy Tharr papjai.

Külön megjegyzést érdemelnek a varázslók, akik – jellemüktől függetlenül – soha nem alkalmazzák, mert használatát lealacsonyítónak tartják.

A torz mágia lényege, hogy a felhasználója egy általa ismert varázslatot csonkán, szándékosan hiányosan alkalmaz. Csupán a vázát, az adott kereteket határozza meg, s kevesebb Mp-t áldoz rá. Annyit azonban mindenképpen fel kell használnia, amennyi az adott varázslat manaigényének háromnegyede. Ez az a váz, amely meghatározni hivatott a mágiát. A hiányzó manát a varázslat létrejötte tépi ki magának a mamahálóból. Ám egy ilyen tökéletlen varázslatnak korántsem biztos, hogy előre kiszámítható következményei lesznek. Minden egyes hiányzó Mp 20%-kal növeli annak valószínűségét, hogy az adott mágia ne rendeltetészerűen viselkedjék. Ennek megfelelően az 5 vagy több hiányzó Mp-tal szabadjára engedett varázslatok bizonyosan nem a várt eredményt hozzák majd. (Leszámítva persze azt, ha valakinek éppen ez volt a célja.)

Az így létrejött torz varázs többféleképpen működhet, s mindig a KM tiszte eldönteni, hogy a változás milyen jelentkezik. Lehet, hogy a cél változik meg, s egy személy helyett egy egész területre kifejti a hatását, az is elképzelhető, hogy az erőssége változik meg, ám az sem ritka, hogy maga az eredeti cél – amiért a varázslatot kitalálták – változik meg. Az persze elképzelhetetlen, hogy egy villámvarázs hatására valakinek szakálla nőjön, de az eredeti cél önmagából kifordult, korszak változatai igen nagy valószínűséggel jelentkezhetnek. A villámnál maradvány nem kizárt, hogy az áldozat kék szikrákkal borítva, rángatózva kerül el, de az sem, hogy a villám testvér, rángó energiaviharrá változik és mindenkin végigver az áldozat környékén, leszámítva az eredeti célpontot.

Amiért a legtöbben ódzkodnak a használatától, az mégis az, hogy a hatás gyakran magát a megidézőt is

baiba sodorhatja. A százalék meghatározásánál a 01 automatikusan ezt jelenti, de természetesen nem csak ekkor következhet be. A KM-nek minden tíz alatti dobásnál érdemes fontolóra vennie, hogy a baleset bekövetkezik-e.

Torz mágiát csakis szándékosan lehet alkalmazni. Véletlenül nem születhet ilyen varázslat!

Azokon a helyeken, ahol manatúlcsordulás tapasztalható, nem ritka, hogy a varázslatok leszaggatják magukról a rájuk aggatott kötések és a torz mágia hatásainak megfelelően fognak viselkedni.

MANACSPADÁK

Akadnak olyan mágikus eszközök is, amelyek nem manamentes területet hoznak létre, hanem éppen ellenkezőleg: magukhoz gyűjtik a térségben áramló mágikus esszenciát. Ezek minden esetben mesterséges dolgok, tehát kivétel nélkül dinamikus gócpontoknak minősülnek.

Akadnak olyanok, amelyek szinte egy szempillantás alatt magukhoz rángatják a környezetükben található manát, mások szépen, lassan csapolják meg a hálót. Legyen bárhol is, az eredmény egy – a környezettől eltérő (töményebb) manasűrűségű – terület lesz, melynek méretét kizárólag a manacsapda (manacsapdák) erőssége határozza meg.

Ezeket a holmikat sem lehet természetesen bármely elhagyott pincében megtalálni. Elkészítésére kizárólag varázslók – és egyesek szerint Adron papjai – képesek.

Bármily erősek is legyenek azonban ezek a szerkezetek, varázslatok, stb., a természet törvényeivel nem képesek dacolni. Legtöbbjük csak kis területen fejti ki a hatását, és közepes manánál töményebb koncentrációt nem tudnak előállítani. A legerősebb manacsapdák is legfeljebb koncentrált manamennyiséget gyűjthetnek össze.

Akadhatnak olyan manacsapdák is, melyek megakadályozzák, hogy a közelükben összegyűlt mana a későbbiekben elszivárognon más – kevésbé telített – helyekre. Legjobb ismereteink szerint erre csakis a nagy varázslóközpontok manacsapdái képesek, így egyfajta manahálón kívüli gócpontokat hozva létre. Ezeken a helyeken egyirányú a manaáramlás, s kis területük miatt a térképen sem tüntettük föl őket. Mégis bárki kikövetkeztetheti, hol vannak.

Doran, Lar-dor és Új-Pyarron varázslói látták el saját központjaikat ilyen, a szűk környezetüket befolyásoló csapdákkal. Ezeken a helyeken a manasűrűség mindig a koncentrált kategóriába esik, s a mesterséges visszaáramoltatás is megoldott.

A Doran helyét kijelölő varázslók annak idején pontosan azért választották meg ki a leendő iskola helyét híg manájú területen, hogy a későbbiekben magukat manacsapdákkal felvértezve legyenek képesek dolgozni. A fáradozás oka egyszerű: míg ők maguk bőséggel el vannak látva a varázsláshoz szükséges energiával, a várost esetlegesen kívülről ostromlók folytonosan manahiánnyal küszködnek.

Doran mérföldes körzete a manacsapdának köszönhetően gyakorlatilag manamentes területnek minősül.

