

Elf pszi



Az elfek pszije alapvetően a tyssoniból eredeztethető, legalábbis a legtöbben így gondolják, tény, hogy nagy szerepük volt régen a megalkotásában. Mára két, illetve egy harmadik irányzat maradt fenn. Az egyik a déli, azaz Elfendeli, az északi, másnéven a Sirenari és a köz elf pszi, amelyet azon elfek használnak, akik az emberek közt élnek már jó ideje, így nem csak kultúrájuk, de tudásuk is valamicskét hígult. Ezt a „Köz elf pszit” használják a félelfek is, ugyanis nekik soha, semmilyen körülmények közt nem tanítják meg a tényleges pszit, így egy gyengített metódust alkalmazhatnak, s a komolyabb elf diszciplínákat sem képesek alkalmazni. Feltételezések szerint az igazi elf pszit megtanulni csak kimondottan elfek képesek.

Köz Elf Pszi (ψ)

A Pyarroni metódushoz hasonló, bár csak egy fokozata van, amely megegyezik a Pyarr mesterfokával. Diszciplínák tekintetében is ugyanazokra képesek, így minden számbeli érték a Pyarroni mesterfokú pszi használatával egyezik meg. Megtanulásához ugyanannyi képzettség pont szükségeltetik. Új Tekercsek szerint az 5. fok érhető el vele maximálisan – bár ezek már a tanítók fokai, kalandozó ritkán jut el erre a fokra – de minden tekintetben megegyezik a Pyarroni pszi tanulásával mind időben, mind követelményileg –

egy kivétellel: Fél elfnek kell hozzá lennie. Igazi elfek csak ritkán tanulják meg ezt a fajtáját a Ψ -nek.

Elfendeli ψ

A Tyssoni ψ öröksége, igen hatékony módszer. Alkalmazói igen nagy mennyiségű energiákat képesek megmozgatni, bár regenerálódásukhoz több idő kell, mint az emberi pszéhez. Nagyon fontos számukra a természet közelsége. Ugyanis számukra ezen helyek – tehát a fák példának okáért – energia központok, amelyeket csak az elfek érzékelnek, s csak ők tudják, hogyan kell hasznosítani e központokat. Ha e központok közelében járnak, sokkal gyorsabban regenerálódnak elméjük, azaz sokkal gyorsabban töltődnek fel újra energiával.

Játéktechnikailag alapból 4 pontot kap, szintenként +6-ot.

Tevékenység	Természet nélkül 1 Ψ /idő	Természetben 1 Ψ /idő
Meditáció	15 kör	12 kör
Alvás	11 perc	10 perc
Pihenés (üldögélés)	21 perc	19 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	32 perc	29 perc
Utazás, futás, vágatás	66 perc	58 perc



Sirenari Pszi (ψ)

Az elfendeli északi változata, mint a nyelv, így ez is kicsit másabb, könnyedebb, megalkotása is későbbre datálható. Akik e pszi metódus típusú tanulják meg az elfendelinél ugyan gyöngébbek lesznek – kevesebb energia révén – mégis e kevesebb energiát gyorsabban képesek visszanyerni mint déli társaik, vagy akár az emberek. Számukra is fontos a természeti erő források, így ők is gyorsabban nyerik vissza energiáikat egy erdőben, mint egy városban.

Játéktechnikailag alapból 5-öt, míg minden egyes szinten további 5 pontot kapnak.

Tevékenység	Természet	Természet-
	nélkül 1	ben 1
	Ψ /idő	Ψ /idő
Meditáció	12 kör	10 kör
Alvás	9 perc	8 perc
Pihenés (üldögélés)	19 perc	18 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	30 perc	29 perc
Utazás, futás, vágatás	55 perc	50 perc

Az elf diszciplínák egy része hasonló a pyarronihoz, kis különbségekkel, a hatásuk – s a nevük is – megegyeznek, de metódusuk, létrehozásuk egészen más.

Pszi diszciplínák listája: (ezeket képesek alkalmazni)

Emlék olvasás (emlékezet felidézés), fájdalom csillapítás (fájdalom okozása*), érzék élesítés (rontás/tompítás*), statikus pajzsok, roham(védés), Ψ -ostrom, dinamikus pajzsok, hatodik érzék*, súlycsökkentés, testhőmérséklet megváltoztatása, nyomtalanság***, érzékelhetetlenség,*** telepátia, telekinézis, pszi-lökés, asztrál** és mentál** fonál, megértetés***, kaméleon***

* - csak ritkán használják / tanulják / tanítják

** - különleges elf metodika, kimondottan harci csapatoknál

*** - különleges elf diszciplína

Különleges elf diszciplínák

Nyomtalanság

Ψ - pont: 6 (6)

Erősség: 10

Meditáció ideje: 6 szegmens

Időtartam: Tsz kör (x2/6 ψ p), végleges

Mágiaellenállás: -

E Ψ alkalmazás végén az elf nem hagy nyomot sem az avarban, sem homokban, sőt a vízben sem – természetesen itt a sekély pocsolyákról van szó – a mély vízben ugyanúgy látszik, mint bárki más. Nyoma nem látszik még a sárban sem, sőt, az elszórt üvegszilánokban sem. Az időtartam lejártáig az elf már nyomokat hagy, de az eddigi – nem látott – nyomai nem jelennek meg, tehát ott a hatás végleges. Továbbiakban 6 pontonként lehet erősíteni, de ez csak az időtartamot növeli. Például: 18 Ψ p-ért az időtartam 3xTapasztalati szint – s mivel 3. szintű volt az elf, így számára 3x3=9 kör.

Megértetés

Ψ - pont: 10 (6)

Erősség: 30 (5)

Meditáció ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör, végleges (3)

Mágiaellenállás: mentál

Ez a diszciplínát kimondottan az állatokra alkalmazzák az elf kolóniák. Ezért van, hogy az elf idomítású élőlények sokkal „okosabbak”, valamint az elfek könnyedebben idomítanak, s nem használnak közben mágiát. Ez az alkalmazás 3 kör erejéig lehetővé teszi az elf számára, hogy az elf nyelven mondott egyszerű utasításokat, gondolatokat, mondatokat megértesse az adott élőlényvel. Az idő lejártá után már nem érti meg az elf szavait, de amit eleddig mondott neki, annak tudatában marad. Ha megvadult az állat, akkor elméje is jobban védekezik a behatás ellen, így e pszi operáció ellen további +10-et kap mentális védelemre. További 6 Ψ pontért újabb 3 körig lehet meghosszabbítani az időtartamot, vagy 5 E-vel az erősségét.

Érzékelhetetlenség

Ψ- pont: 14 (6)

Erősség: 30

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: Tsz kör (+2 kör)

Mágiaellenállás: -

A diszciplína alkalmazója mozdulatlaná dermedve képes érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotban még a legélesebb érzékszervek számára sem fedezhető fel, és kikerül a Hatodik Érzék hatósugarából is. Az érzékelhetetlenség folyamán semmilyen tevékenység – mozgás, harc, kommunikáció vagy Ψ alkalmazás – nem végezhető, avagy megtörik az alkalmazás. További 6 pontért újabb 2 körrel meg lehet hosszabbítani a hatás időtartalmát.

Kaméleon

Ψ- pont: 12 (5)

Erősség: 15

Meditáció ideje: 7 szegmens

Időtartam: 4 kör (1)

Mágiaellenállás: -

A diszciplína alkalmazója hasonlatossá válik a környezetéhez. Ez az alkalmazás hasonló az érzékelhetetlenséghez, annyi különbséggel, hogy itt csupán a vizuális érzékeket csapja be az alkalmazó. A fő különbség, hogy itt lehet nagyon lassan mozogni, így egyszerű mozgást – pl egy tör lassú kivonását – tehet. Mások számára az alkalmazó felveszi környezete színeit, sőt formáit és mintáit is. De a szaglószerveket és tapintó szerveket nem képes megtéveszteni. További 5 Ψ ponttal újabb 1 kör erejéig lehet meghosszabbítani az időtartalmat.

Asztrál és mentál fonál

Ψ- pont: 15 a létrehozótól és további 10 minden tagtól

Erősség: 10 (minden szála ennyi!)

Meditáció ideje: 30 kör a létrehozótól és további 20 kör minden tagtól

Időtartam: végleges – megszakításig/halálíg

Mágiaellenállás: -

A létrehozó fél hosszú meditáció során – közös meditációval – létrehoz egy közös energia szálát, amely vagy asztrál vagy mentál részről egy tökéletes kétoldalú és ugyanakkor egyoldalú fonál. A fonál lényege, hogy mindenki kapcsolatban van mindenkivel a létrehozón keresztül. Így érzik egymás érzelmeit, fájdalmait vagy akár gondolataikat oszthatják meg egymással pillanatok alatt 1 szegmensnyi idő alatt. Ezt a csapatmozgás és akciók során kiválóan alkalmazzák. Több Dorani tudós szerint a sirenari határvadászok valamennyien egy mentális fonal tagjai, így bárhol történik bármi, arról a többiek is azonnal értesülnek.

Tehát a létrehozó lesz a háló központja, ő tartja fent a kapcsolatot, s akár egy pillanat alatt bonthatja az összes szálát is. A tagok esetében nem mindenki bonthatja a szálát, csupán azok, akik megfelelően ki lettek rá képezve, egyébként a fonál szakadása a tag halálakor történik meg. Attól hogy eszméletlen, vagy alszik még nem szakad meg, csupán nem lehet elérni a szálon keresztül. A központi személy azonban felébresztheti.

A legfontosabb, hogy a központi személy és a megfelelően kiképzettek a fonalon keresztül alkalmazhatnak további pszi diszciplínákat, sőt varázsolhatnak is, így a varázslat létrehozójának zónája a másik félével is kibővül. Kimondottan varázsolni csak a vezetők és a központi létrehozó személyek feladata. A legtöbbször kiegészítő varázslatokat – így védő varázslatokat alkalmaznak. A varázslatokhoz nem a létrehozott területen kell elhangoznia a varázslatot létrehozó szavaknak, azonban a mágikus hálónak ott is legalább közepesnek kell lennie. Ha a varázslat mana igényét nem képes fedezni a létrehozandó terület – tehát ahol hatnia kellene – akkor a varázshasználó létrehozhatja saját területén, s távolba hatásként minimális energia ráfordításával a szál megfelelő végét jelöli meg célként, s ott létrejön a varázslat hatása, úgy, hogy a mágikus hálóra nem lesz

befolyással. Ez a döntés a távolságtól függően minden mérföld során 1 mana pont rááldozás kötelező.

Viszont ezen fonálnak van egy rossz tulajdonsága: erős detekcióval, vagy erősebb metódussal (od) megtalálható a központja s akár semlegesíthető a szimpatikus mágia szabályai szerint.

2007.07.01.

Szerző: Cyrus

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

