

## Új pszi-k



### Általános

Aki dinamikus pszi-pajzsokat tart fenn, az nem tud olyan varázslatokat alkalmazni amelyekhez fokozott figyelem, vagy koncentráció szükséges. A harcos főkaszt tagjai a leggyakrabban a pszit támadásra használják. Ezzel komoly meglepetést okozva időnként.

ha sikerül akkor a megtámadottra súlyos fejfájás tör. Amely a 3. körre már fizikai fájdalommal is jár ha az elvétí az akaraterő próbáját. Ez főleg varázshasználók ellen kiváló, mivel a pszi hatása alatt nem képes 4 szegmensnél hosszabb létrehozású mágiát alkalmazni. Ha mégis megpróbálja, akkor annak 45% esélye van hogy rosszul sikerül.

### Új Kyr diszciplínák

#### Napököl

**Pszí-pont:** 20  
**Meditációs idő:** 5 szegmens  
**Hatóidő:** 1 kör

A kyr pszivel rendelkező varázslók a Dwyll unióban fedezték fel/fejlesztették ki ezt a diszciplínát. Lényege, hogy egy kör erejéig a varázsló teljes zónájában vakító fehérség támad a varázslón kívül mindenki számára.

### Új Stan diszciplínák

Ezen diszciplínák egy részét Észak - Yneven a fejjadászklának testőrei is használják, de ez oda lesz írva a leírásába.

#### Szellőtest

**Pszí-pont:** 15  
**Meditációs idő:** 1 kör  
**Időtartam:** 5 kör

Az egész lényege, hogy a harc-ill. kardművész a koncentrációjának és minden Chi erejét a harmonikus mozgásra fordítja. Ezzel sokkal hatékonyabban védekezhet, támadhat sok ellenség esetén. A cél itt a nyugaltság és a hatékonyság ötvözése. Az ellenfelek találat nem sikerül és a művész egyszerűen mint a szél elsuhan mellettük, megkerüli őket és ártalmatlanná teszi. Bonuszok: +15Ké, +5Té, +15Vé. Ezt a diszciplínát nem tanulhatják meg fejjadászok csak különleges esetben(ikerkaszt).

#### Mentál penge

**Pszí-pont:** 20+4/kör  
**Meditációs idő:** 1 kör+spec  
**Erősség:** 18+spec  
**Hatóidő:** min. 2 kör

Az egész lényege, hogy a varázsló mentális támadást indít a cél ellen. Annak a pszionikus pajzsait természetesen le kell bontania, vagy fel kell erősítenie az alkalmazást,



## Szellő ököl

**Pszi-pont:** 8

**Meditációs idő:** 6 szegmens

**Időtartam:** 3 kör

Ezt a diszciplinát használhatják a fejevadászok is. Rendkívül hasonlít az előzőekhez. Itt is a használó a nyugodtságot, a gyorsaságot és a hatékonyságot ötvözi. Az ellenfelet könnyedén hatástalaníthatja. Bónuszok: +10Ké, +3Té, +10Vé. Ezt a diszciplinát a Fehér Tigrisek (embervadászok) testőrei közt oktatják, akik már 3. Tsz-től tudják alkalmazni.

2007.04.22.

Szerző: BlackRawen

Forrás: Hotdog/MAGUS

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk felhasználásra került a Pszi (ismeretlen szerző, Atlantisz) cikkhez, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.