

Új képzettségek

KÉPZETTSÉGEK

Minden, amit olvashatsz Új Tekersekhez, 5 szintre készült. 1-2: Af, 3-4: Mf, 5-ös nem elérhető ETK rendszerben.

Csillagászat

Szakértő elméleti képzettség

Nehézségi kategória: Kettes (viszonylag könnyű)

A csillagászat képzettsége olyan ősi, mint maguk a csillagok. Tudósok, hajósok, vajákosok sajátja. Mindenki tud valamit a csillagokról, ha az égre néz, mindenki tudja, mi az a hold, és csillag, nap, de nagyon kevesen értik pontosan miképp mozognak, mi a nevük, hatásuk a csillagoknak Ynevre. Sokan nem is sejtik, de a csillagoknak komoly mágikus hatásuk van. Ezek megértésére való ezen képzettség. Az égitestek neve országonként változhat, hatásukban azonban többségükben egyetértenek, ezért a képzettséget csupán egyszer kell fölvenni.

1. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia: 7, Érzékelés: 8

Képzettség követelmények:

élő nyelv 3. fok, kultúra 3. fok

Képzettség pont igény: 1 Kp

Ismertetés: A képzettség egyes fokú ismerője még távol áll attól, hogy ismerje a csillagokat; tudása mindössze arra terjed ki, hogy ismeri a holdak nevét saját nyelvén, és hallott már számos csillagról, de hogy melyek azok,

avagy mi a hatásuk, arról még fogalma sincs.

2. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 9, Intelligencia: 11, Érzékelés: 12

Képzettség követelmények:

kultúra 3. fok, mechanika 1. fok, mértan 2. fok

Képzettség pont igény: 3 Kp

Ismertetés: A képzettség alapfokú ismerője már ismeri az összes nevezetesebb csillagot, égitestet, melyek jellemzően láthatóak az éjszakai égen, ezzel a szintű képzettséggel már képes saját helyzetét, irányát is kiszámítani, amennyiben a megfelelő eszközök és az idő rendelkezésére állnak. Ismerik az egyszerűbb csillagvizsgáló szerkezetek működését, noha azokat megjavítani nem képesek, használni már tudják őket.

3. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 11, Intelligencia: 13, Érzékelés: 14

Képzettség követelmények:

élő nyelv 4. fok, mechanika 2. fok, mértan 3. Fok, holt nyelv 1. fok

Képzettség pont igény: 10 Kp

Ismertetés: A képzettség ezen fokú ismerői már hivatalos csillagásznak mondhatják magukat, tisztában vannak valamennyi ismert csillaggal, és jó néhány kóbor



aszteroidát is ismernek, valamint képesek a csillagszférák mozgását kiszámítani, ismerik Satralis pályáját, görbéit. Ismeri a dőlésszögeket, tudják, hol keressék az égitesteket bármely napszakban, beleszámítva a saját tartózkodási helyüket, bár egynémely semmiből előbukkanó aszteroida gravitációs tere, egy új vándor kisbolygó még teljesen megkavarhatja őket, összezavarja számításaikat. Fejből képesek tartózkodási helyük és irányuk, kiszámítására csupán a csillagok alapján is szárazföldi objektumok irányadó segítségével nélkül. A nevezetesebb égitestek nevét szaknyelven is ismerik. Képesek mindenféle csillagvizsgáló szerkezet használatára, és az egyszerűbbeket már javítani is képesek.

4. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 13, Intelligencia: 15, Érzékelés: 16

Képzettség követelmények:

holt nyelv 3. fok, mechanika 3. fok

Képzettség pont igény: 22 Kp

Ismertetés: A képzettség mesterei királyi udvarok, nemesi házak csillagászaik, munkájukkal könnyűszerrel meggazdagodhatnak, évi 20-50 aranyat is elkérhetnek érte. Ismerik már az összes égitest holdjait is, a legtöbb vándor csillagot, aszteroidát, képesek nagy valószínűleg megjósolni egy-egy ritkább együttállás vagy csillagászati esemény hatását Ynevre. Számtalan Ősi fóliánst átlapozott már a csillagok hatásának megismerésére, példák felkutatására a múlt eseményeiből. Ismerik a Horoszkópok jelentését és hatását, hozzávetőlegesen tudnak következtetni a személyre akár csak a születés ideje alapján. Komolyabb csillagászati eszközöket is képesek készíteni, javítani. Megfelelő vallási ismeret (3-4) birtokában képes a csillagok isteni rendeltetésére, eredetére következtetni, és kapizsgálja a csillagképekben megrejlő felsőbb tudatot, energiát.

5. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 14, Intelligencia: 16, Érzékelés: 17

Képzettség követelmények:

számítan 4. fok

Képzettség pont igény: 37 Kp

Ismertetés: A képzettség ezen fokú ismerője előtt az ég már nem rejt titkokat. Pontosan képes csillagászati dátumokat kiszámítani (hetedkor vége,

asteroidák pontos találkozási ideje, Ynev feltételezhető pusztulásának dátuma), azok hatását egészen biztosan képes megjósolni. Egész Yneven nincs tíznél több személy, aki ilyen szinten jártas lenne a képzettségben, azok a személyek viszont igen nagy tiszteletben álló bölcsek, magiszterek, birodalmak uralkodóinak megbecsült tanácsadói.

Minimális további tanulmányokkal komoly eredményeket érhet el a személy (vallásismeret – természet szféra – 3-4, mágiaelmélet 2-3), képes a csillagok együttállásából fakadó energiát kihasználni. Amennyiben nem ért a mágiához, úgy az éppen meghatározó csillagok szimbólumaival, és az együttállásokkal külön rúnákat alkothat, melyek magukat töltik fel, erre az alapvető esélyük az ügyességük 10 feletti része x5 plusz 40% és 10 percbe telik egy rúna felrajzolása minimum. Mivel ezek a rúnák idővel töltődnek fel, elhibázásuk nem jár káros következménnyel, az alkotó újra próbálkozhat. Sajnálatos dolog viszont, hogy amennyiben a hatás nem látványos, a létrehozója csupán reménykedhet alkotása sikerében. Ezen mágiaformák hatása 1-15 erősséggig terjedhet az Ynevre gyakorolt erő mértéke, az alkotó ismeretanyaga és szándéka szerint.

Amennyiben a csillagász ért is a szakrális illetve a mozaik mágia gyakorlatához, úgy azon típusú mágiaformákhoz, melyek az aktuális csillagokkal és együttállásokkal kapcsolatban állnak, plusz 1-5 erősséggel hozhatják létre. Ezen felül természetesen ők is képesek a korábbi rúna alkotásra, csupán hatásában lehetnek bizonyosabbak.

A képzettséget más képzettségekhez is rendelem követelményként:

Hajózás 4. fok - követelménye:
Csillagászat 2. fok

Hajózás 5. fok - követelménye:
Csillagászat 3. fok

Magasmágia - Térmágia 4. fok (a mi rendszerünkben 3.gok) - követelménye:
Csillagászat 3. fok

Jövendőmondás- csillagokból -
követelménye: Csillagászat képzettség egyel alacsonyabb szintű ismerete.

Térképészet 4. fok - követelménye:
Csillagászat 2. fok

Harcművészet képzettség

Nehézségi kategória: Négyes (nehéz)

Titkos harci képzettség, amely vagy a pszi slan ágával együtt sajátítható csak el, harcművészeknek, vagy anélkül, fejedelmeknek. Amikor egy ember vagy más lény gyerekkorától tanulva elsajátítja a harcművészet tudományát. Fegyverekre is felvehető. Áganként külön kell megjelölni a karakterlapon (Harcművészet: Shien-ka-to; Harcművészet: Drakkfa bot;) Amennyiben a harcművész nem egy pusztakezes stílust, hanem valamely fegyver használatát sajátítja el, úgy a chi harcban csak 7. Tapasztalati szinttől számít fegyverük mágikusnak, és a kardművész szerint kapják a tapasztalati szintjüket is. Szót kell ejtenünk a különböző harcművészeti irányzatokhoz tartozó speciális képességekről, mint pl.: - egy kábító ütés gyomorszájon, mely az ellenséget bódulat módosítókkal sújtja, amennyiben 3 Fp-t sikerült bevinni... Ez nem piszkos csel, és nem is igényel anatómiát, ezek csupán a harcművész technikák évezredek alatt letisztult drágakövei, a tapasztalás által megismert módszerek, melyek az emberi test anatómiáján alapszanak.. Ezeket BF pontokért lehet vásárolni, a példánkban említett képesség 1 BF-et ér. BF pontokat lehetőség és szükség szerint lehet még továbbá vásárolni, darabja 4 KP. (BF: Boris Feat: Egy ősi legenda szerint egyszer egy Xing, kinek igaz neve állítólag Boris volt, megszállt egy hatalmas harcost, és a lelkében időleges fegyverszövetségre léptek, ekkor ez a Xing tanított ilyen cseleket a harcosnak, mielőtt az megidéztette magából, és a harcos annak igaz nevét használva elpusztította azt.) **Ennek a képzettségnek számos válfaja létezik, én itt csupán egy irány igyekszem meghatározni, de stílusonként eltérhetnek bizonyos dolgok;** például az Avad-ka-kinito stílus (föld) tanítványai szintenként 20%-al kevesebb

egyensúlyérzékre kell, hogy szert tegyenek, de különösen nagy hangsúlyt kell a többi mellett még az erejük fejlesztésére is fektetniük. Más stílusok, mint a Nisen-nid-to (levegő) pedig megkövetelik alkalmazóitól az akrobatikus mozdulatokat is például. A Fegyveres stílusok mozdulatai között pedig számos harcművészi mozdulatot fedezhetünk fel, ezért annak fegyvertelen alkalmazói sem teljesen elveszettek pusztakezzel sem, csupán mintha egy vagy két szinttel alacsonyabb szinten értenének a pusztakezes harcművészethez is; ne feledjük, ezek az emberek valamennyire mind megtanulták a pusztakezes harcművészet alapjait is, csupán nem erre fektettek nagyobb hangsúlyt. Természetesen számukra arányosan költségesebb is a képzettség (pl.: kettes fokon fel kell venniük a pusztakezes harcművészetek valamely ágát is). Ezek alól csak a Kardművész kaszt jelent kivételt, mert ők nem alkalmaznak testi harcművész elemeket, egészen más technikát alkalmaznak harc közben.

1. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 11, Gyorsaság: 10, Állóképesség: 10, Asztrál: 11

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 10-20%

Képzettség pont igény: 4 Kp

Ismertetés: A karakter még csak tanulja a harcművészet alapjait, nem nevezheti magát harcművészeknek. Még csak tanulgat néhány formagyakorlatot, katát. Mindenesetre már nem sújtják a képzetlenségi módosítók harc közben. Sebzése már K2 pusztakezzel.

2. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 13, Gyorsaság: 12, Állóképesség: 12

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 30-50%

Képzettség pont igény: 12 Kp

Ismertetés: A karakter már megkapja a stílus harcértékeit, már harcművészeknek nevezheti magát. Sebzése a stílustól függ. A törvénykönyv által egyéb képzettségek mellé rendelt „harcművész iskola” minimális foka. A Harcművész iskola jellegzetes fegyvereinek használatát is elsajátítja 1 fokú harcművészet szinten de maximum 4 fegyverét.

3. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 15, Gyorsaság: 14, Állóképesség: 14,

Egészség: 13

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 40-70%

Képzettség pont igény: 24 Kp

Ismertetés: A legtöbb harcművész által elsajátítható maximális szint. Már képes Chi-harcot alkalmazni a harc közben amennyiben rendelkezik Slan pszivel. Amennyiben szorult helyzetbe kerül sem jön zavarba egy ilyen szintű harcművész, A stílustól függően ne a következő képzettségekben lehet jártas: Földharc, Földredöntés, Állóharc, Belharc (pl Föld stílus: állóharc; Tűz stílus: földharc, földredöntés...). Ezeket harcművészek többnyire nem szokták fejleszteni, amennyiben mégis úgy döntenének, hogy tanulják, úgy a ennek a fajta irányzatnak lesznek követői (földredöntés-harcművész iskolával), és az eddig elért szinttől rendes KP-áron fejleszthetik, viszont külön képzettségként kell megjelölniük. Ily módon bármely ezt követő szinttől hasonlóképp fejlesztheti. Ezeket a bónuszokat természetesen csak akkor kapják meg, ha azt a stílust űzik harcban, amelyre e képzettséget felvették. Ez az a fok amikortól elkezdhet speciális, a stílusára jellemző technikákat elsajátítani, ezekről és ezek Kp költségéről mindig a KM-el kell konzultálni, és mindig a KM szava a döntő. Halált okozó technikákat még nem szoktak tanítani ilyen szinten. Nem harcművész fókaszűak számára a képzettség ennél magasabb fokra nem fejleszthető. A harcművész iskola jellegzetes fegyvereinek használatát is elsajátítja 2 harcművészet szinten, de maximum 4 fegyverét. Ha ezek egyikét tovább kívánja fejleszteni, külön fel kell tüntetnie a képzettségek közt és kettes foktál számítva a Kp-kat, fejleszteni azt.

4. fok**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 17, Gyorsaság: 16, Állóképesség: 16,

Egészség: 15, Akaraterő: 15, Asztrál: 14

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 50-95%

Képzettség pont igény: 36 Kp

Ismertetés: Ezen a szinten már elismert mestere a harcművész irányzatnak, gyakori, hogy saját követőkkel, tanítványokkal bír a mester. Az előző szinthez képest annyival fejlődik tudása, hogy harcértékeihez hozzájárul egy mesterfok bónusz

(KÉ:+5, TÉ, VÉ:+10), valamint a hármas foknál említett képességeket, ha azok stílusára jellemzőek, 2. Fok szerint képes alkalmazni a harcművészet közben. Emellett már taníthatnak neki súlyos, akár halálos kimenetelű speciális technikákat is. A harcművész a képzettségben való jelentős elmélyültsége miatt kap 5 BF pontot. A képzettséget erre a fokra még harcművészeknek is csak legkorábban 4-es szinten lehetséges fejleszteniük.

5. fok**Képesség-követelmények:**

nincsen

Képzettség követelmények:

nincsen

Képzettség pont igény: 55 Kp

Ismertetés: A harcművészek igazi nagymestere, legendás híró harcos, akit nem lehet zavarba hozni a harc hevében. A hármas fokon ismertett képzettségeket mintha hármas fokon űzné, és akármilyen, akár még a legtitkosabb technikák birtokosa is lehet. További 10 BF ponttal rendelkezik. Ezen felül a harcművész mester átütési küszöbe 10 ponttal csökken. További előnye a szintnek, hogy akármilyen típusú fegyverhez is értsen, vagy a pusztá kezéhez, az ahhoz hasonló fajtájó fegyverekkel is olyan szinten képes bánni mintha 2-es szintű fegyverhasználatára lenne hozzájuk. (Pl.: Pusztakezes stílust tanult ki a karakter, úgy a Vasököl, vagy kül. karmos fegyvereket, esetleg tuskés talpú, orrú csizmákat használhatja ily módon. Más esetben, ha valamely karakter Alabárdal tanulta ki ily szinten a harcművészetet, úgy a szálfegyverek az ő kezében szakavatottan forognak.) A képzettséget erre a fokra még harcművészeknek is csak legkorábban 8-as szinten lehetséges fejleszteniük.

Példák BF-ekre:

1 BF pont 4 kp-ba kerül.

I, A harcművész ereje – Shao su Jiang

A képesség passzív. A harcművész az erő helyett a 14 feletti gyorsaság bónuszát adhatja hozzá a sebzés bónuszhoz.

2 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 3. fok.

II, A háromszoros földrevitel – Tang San Dong

A harcművész az ellensége mellé ugrik és karjával torkon vagy ornyergén üti, melyet egy azonnali hátulsó térdrugás kísér, mitől az ellen összerogy, végül befejezi egy fejre célzott támadással; ez lehet ütés vagy rugás is, a helyzettől függően.

Az első támadás viszonylag könnyen védhető, így -10 jár a támadóhoz. A második és a harmadik támadás már rendes értékkel megy, bármelyiket is vétse el a harcművész a sorozat megszakad, és a további támadás(ok) is elmaradnak. Amennyiben sikeres mindhárom támadás, az ellenség menthetetlenül földre kerül, és ha elvétí állóképesség próbáját, k3 körre bekábul. Csupán a harmadik támadáshoz járulnak az esetleges erő vagy gyorsaság sebzés bónuszok, a chi harcból fakadó sebzésjáruléka és maximum két körönként egyszer használható.

1 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 3. fok.

III, Kábító ütés – Wuji Dao Hao

A harcművész képes olyan helyen eltalálni ellenségét, melyek elkábíthatja; igen kellemetlen ez a harc közben. Ezek a területek: halánték, fültő, csukja izom, férfiaknál lágyék. A sikeres fp-támadás kó körre harc kábultan módosítókat okoz, de sebzése nincs. A támadás -10 Té-vel végrehajtandó a célzás pontossága miatt. -2-es állóképesség próba menti az áldozatot. Átütés esetén -2-es állóképesség próba sikere esetén kábul be az ellenfél, egyébként elájul. A vértek védelmet nyúlhatnak ellene.

1 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 3. fok.

IV, Elfogásos támadás – Lien Bam

A harcművész a harc közben fokozott figyelmet fordít ellenségei támadására, így jó eséllyel nem csupán elhárítja azokat, de el is fogja. Mindez a támadások rovására megy, a harcművész, amennyiben az adott körben támadni akar, csak -25-ös Té-vel támadhat, viszont minden támadás, amit több mint 15 Vé fölényel hárít, azt elfogja, és kap egy extra támadást az az ellensége ellen, mely támadás a rendes támadó értékéhez képest +20-al történik. Egy körben maximum TSz/3 lefelé kerekítve támadást fordíthat vissza így. Amennyiben nem támad, úgy eleve minden támadást, melyet képes kivédeni elfog, és visszatámadhat a +20-as Té bónusszal, mégpedig TSz/2 lefelé kerekítve alkalommal. A védekező harc bónuszát természetesen nem kapja meg, és össz támadásai száma sem haladhatja meg az egyébként maximális támadásai számát. Igen hasznos képesség más Bf-ekkel kombinálva. A harci kör elején kell bejelenteni a használatát, és egy egész körre érvényes.

1 Bf

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 4. fok

V, A Niarei Nyakszorítás - Juanitsari

A niarei szerzetesek híres technikája, melyek igen keveseknek sikerült rajtuk kívül elsajátítani. Azt állítják, a slan pszivel áll összefüggésben, és ebben van némi igazság, ugyanis bizonyított, hogy csak a slan út járói képesek alkalmazására. A technika látszólag igen egyszerű, és igen hatékony. Egy nyakszorítással azonnali ájulásra készíti áldozatát, melytől csak egy -4-es állóképesség próba mentheti meg az áldozatot. vagy egy magasabb VÉ. Egy sima értékkel bevitt TÉ kell hozzá harci helyzetben, ám ilyenkor az izmok feszülése miatt sima állóképesség próba jár; emiatt nem szokták ezt a képességet harc közben használni. Sebzése nincs, tehát vértezett ellenségek ellen, legyen az akár csak egyetlen SFÉ a váll-nyak tájon, egyáltalán nem hatásos a képesség. A képesség 1 pszit elemeszt.

1 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 4. fok, Slan pszi.

VI, Belső béke – Teisimaru Deshi

A gyakorlat azt mutatja, hogy a béke az egyik leghatékonyabb fegyver. A harcművész képes technikai fölényét és nyugalmát az ellensége ellen fordítani; nem támad, viszont úgy védekezik, hogy nem védekezik; csupán elhajolgat ellensége támadásai elől, félreugrik, vagy kikerülgeti őket, mindezt úgy, hogy egyre közelebb kerül a tehetetlen ellenségéhez. Eközben azt figyeli, egyfajta belső meditációképp, hogy miképp végezhetne ellenségével, de nem teszi, ennek hatására vidámság és derű árad el rajta, mely kiütözik arcára is. Ennek hatására az ellensége egyre elkeseredettebben támadja, mely egy idő után harcértékeiben is meglátszik. Az ellenségek harcértékei körönként egyről egyre romlanak, az eszlő kör után -2 Ké, -5 Té, -5 Vé-vel, a második kör után -5 Ké, -10 Té, -10 Vé értékekkel egészen a -20 Ké, -40 Té, -40 Vé értékekig a nyolcadik kör végére. A védelem ez ellen a találat; ugyanis ha sikerül eltalálni a harcművészt, abban a körben nem romlanak a harcértékek, hanem egy környi értékkel javulnak; valamint a nyugalom; minden ilyen ellenfél elleni körben asztrál próbára jogosult a támadó, vétés esetén egyre idegesebb, elkeseredettebb lesz, azaz a következő körben -1-el, dob, és így tovább...

A harcművész, mivel csak a védekezésre koncentrálni, megkapja a védekező harc bónuszait, viszont abból levonódik egy súlyos módosító a védekezés klasszikus formáinak hiánya miatt: összesen +10 Vé-t kap. A harcművész a harc közben bármikor kitámadhat a technikából, viszont abban a körben nem érvényesül a Vé bónusza, és nem ingerlődnék tovább az ellenségei sem.

Egyszerre maximum 4 ellenség ellen alkalmazható, ennél több ellen nem lenne meg a lélektani hatás.

Jól látható, micsoda fegyver lehet ez a csiszoltság egy gyakorlott és türelmes slan kezében, a legtöbbször akár percekig is eltarthat az ütközet, miközben a harcművész ellenségei borzasztóan kifáradnak és össze vissza csapkodnak, míg a slan csak mosolyogva kerülgeti őket, és nagyrítván lesújt egy végzetes csapással egy-egy ellenségére.

2 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 4. fok. Lélektan 3. fok, Akrobatika 2-4. fok, Körkörös harc 1-4. fok.

(a kötőjeles értékek egy vagy több ellenség ellen mérvadóak)

VII, Törés technika – Dara Mantakenihara

A harcművész a célpont izületeit veszi célba: könyék, térd, csukló, esetleg combnyak, vagy lábfej törések. A támadás nem egyszerű, ugyanis a célpontok mindig mozgásban vannak, jelentős TÉ levonást jelenthet, viszont a hatás minden kétségek kizáró, maradandó bénulás. A támadás csak átütésnél sebez, viszont siker esetén minimális sebzéssel is sikeres a törés: egy emberi kar eltöréséhez 3 Ép sebzés is elegendő, egy láb 6 Ép. Törpéknél ennek az értéknek a duplája, elfnél a fele a mérvadó. Rendszerint az Elfogásos támadással együtt szokták alkalmazni.

2 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 3. fok. Anatómia 2. fok.

VIII, A jól uralt erő – Virja Aszanika

A harcművész oly mély jártasságot szerez testében, hogy ha a kör, vagy támadás elején bejelenti, sebzése semmiképp nem okoz Ép sérülést, még átütés esetén sem. Ennek hátránya, hogy támadásához -5 járul. Hasznos sokkal gyengébb ellenfelek ellen. Chi harcban is használható, csak a Kiáltás diszciplína zárja ki.

1 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 4. fok

IX, A kígyó fogai – Zekiasu

A harcművész képes akupunktúrás tűit harcban használni. Olyan testpontokat, meridiánokat, ideggócokat támad, melyekkel a következő hatásokat érheti el: Részleges vagy teljes Bénulás, Kábulás, Fájdalom (3k6 egyszeri fp, Ép-be semmiképp nem megy át, kintúrás nem véd ellene), ájulás, kisebb szervi zavarok, görcs, halál. A támadás igen nehéz, ugyanis a harcművésznek közel kell kerülni a célpontozhoz, és egy nagyon pontos találatot kell bevinnie az ellenség bőrére. A támadásához -40

TÉ járul, és ha akár csak egyetlen SFÉ van a célpont bőrfelületen, a tú elgörbül, a támadás sikertelen. A kiváltott hatáson kívül a sikeres támadás semmilyen sebzést nem okoz.

3 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 5. fok, Anatómia 4, Orvoslás 4, Holt nyelv – Niarei 3

X, Agresszív önvédelem – Beriaki Dorodesz

A karakter, miután elnyeri a kezdeményezést, egy támadását feláldozza, és előre bejelentett ellenségét hagyja támadni. Amennyiben más támad előbb, úgy az ellen rendes harcértékei mérvadóak. Kiválasztott ellensége ellen viszont +20 VÉ-t kap, és ha az legalább 20-al az új VÉ-je alá dob, úgy képes annak fegyverét megragadva, annak saját lendületét kihasználva tulajdon forgatója ellen fordítani. Ennek a támadásnak az értéke a harcművész támadása, ám az ellenség nem használhatja a fegyveréből adódó VÉ bónuszait. A sebzést a támadó dobja ki önmaga ellen, mintha csak sikeres támadást intézett volna a harcművészre. Pusztakezes vagy távolsági támadás ellen nem használható. A harcművésznek az ellen fegyverkategóriáját ismernie kell legalább 2-es szinten.

1 Bf.

Követelmények: Lien Shao Wu Shu harcművész iskola 4. fok Körkörös harc 2

Kitérés

Szakértő harci képzettség

Elsajátítható: gyakorlással

Nehézségi kategória: Négyes (nehéz)

Ez a képzettség alulfogalmát tekintve széles Yneven ismeretes, minden harcossal kitérés egy-egy csapás, vagy nyíl elől a harcban, azonban az még nem jelenti, hogy ismerné ezt a képzettséget, akár még csak hallomásból is. A kitérés természetes értéke beleszámolandó minden karakter egyéni VÉ-jébe, a kitérés képzettség ennek a

képzettségnek tökélyre fejlesztését vonja magába. Igen nagy hajlékonyságot és gyorsaságot igényel, hiszen a harc hevében másodpercenként váltják egymást a halálos csapások, lövések, és ez elől csak azok lehetnek képesek elhajolni, kik erre fizikailag is fel vannak készítve. Ebből fakadóan a képzettség alkalmazói semmilyen esetben sem hordanak vértet, maximum csak a legkönnyebbeket, melyek egyáltalán nem zavarják őket a mozgásban, valamint csak igen könnyű fegyverrel alkalmazható, a nagyobb súly kibillenti az embert. Mégsem gyakori képzettség, ahogyan azt gondolnánk, hogy tolvaj és fejdobozók közkedvelt képzettsége lenne; igen komoly megkötések járnak a képzettség gyakorlói felé, valamint az elsajátítás nehézsége is igen gyakran megakadályozza a felületes tanulókat az ebben való elmélyedésben, viszont nem ritka azoknál a fejdobozók kasztoknál, melyek nem vihetnek magukkal komoly felszerelést. Igen elterjedt viszont a mozgékonyabb stílusokat oktató Harcművész iskolák körében, és bizonyos gladiátoriskolákban, mind a Dzsad uradalmakban, illetve Haonwellben. Úri körökben Toroban is oktatják; igen látványos és megalázó, hogyha ellenségünk még csak fegyverfogásra sem méltat, mégsem vagyunk képesek eltalálni, valamint ritka esetben Shadon bajvívói is erre adják fejüket. A képzettségnek egyébiránt igen alacsony költségű az elsajátítása, nem úgy a követelményeinek. Nem összekeverendő az azonos nevű Slan titkos pszivel. A képzettség csak álló testhelyzetben alkalmazható, a földön nem. Minden 5 Kg. viselt súly (beleértve a vértet, fegyvert is) egy fokkal csökkenti a képzettség szintjét. A képzettség alkalmazása közben semmilyen pajzsot sem lehet viselni. A képzettség használata az adott harci kör előtt bejelentendő, és úgy a Vé-n átcsúszott, azaz találatnak minősülő támadások elől való elhajolás lehetőségét biztosítja a későbbi támadások fejében. A támadás akkor is elvész, ha a kitérés sikertelen volt ugyanis magával vitte az ahhoz szükséges időt, és energiát. Legtöbbször csupán kettes fokig szokták elsajátítani, ugyanis magasabb fok már komoly környezeti és térbeli követelményeket állít, a komolyabb akrobatikai követelmények érdekében, amely nem minden éles helyzetben adott. A képzettség nem használható meglepetés támadások kivédésére.

1. fok**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 14, Gyorsaság: 13, Erő: 10

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 30%, pusztakezes harc valamely formája 2. fok

Képzettség pont igény: 2 Kp

Ismertetés: Egyes fokon a képzettség csupán pusztta kézzel alkalmazható. Egyszerű elhajlásokat, térdhajlításokat foglal magába. Ehhez követelmény a pusztakezes közelharc alapvető ismerete valamilyen stílusban. Egy körben csupán egyetlen a Vé-n átjutott támadás, azaz találat sérülése védhető ezúton ki, mely eggyel csökkenti a karakter további támadásait. Természetesen, hogyha a támadásai az adott körben már elfogytak, úgy nem alkalmazhatja a képzettséget. A kitérés százalékos esélye 40%, mely minden egyes a Vé-n átjutott TÉ után 2-vel csökken. Átütésnél nincsen kitérés. Egy harc folyamán maximum az ügyesség értékének egyharmada (lefelé kerekítve) értékének megfelelő alkalommal folyamodhat ehhez a módszerhez. A képzettség ugyanúgy alkalmazható közelharc, mint távolsági támadások elkerülése céljából.

2. fok**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 15, Gyorsaság: 14, Erő: 11

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 45%, akrobatika 1. fok, fegyverhasználat (könnyű, rövid fegyverek) 2. fok

Képzettség pont igény: 6 Kp

Ismertetés: Kettes fokon a képzettség már rövid fegyverekkel is alkalmazható, mint kések, török, rövid bot (minden olyan közelharc fegyver, melynek súlya nem éri el az 1 kilót). Mélyebb elhajlásokkal, kisebb ugrásokkal, pördülésekkel kerüli ki az öt érő támadásokat. Az akrobatika képzettséggel ellentétben ezt szűk helyen is elvégezheti, nincs hozzá nagy, tágas térre szükség. Egy körben akár kettő találat kerülhető el, mely eggyel-eggyel csökkenti a karakter további támadásait. Természetesen, hogyha a támadásai az adott körben már elfogytak, úgy nem alkalmazhatja a képzettséget. A kitérés százalékos esélye 80%, mely minden egyes a Vé-n átjutott Té után 2-vel csökken. Átütésnél nincsen kitérés. Az akrobatikával együtt működik, azaz csupán azon körökben alkalmazható, melyekben az akrobatikát is alkalmazhatja, azon képzettség fokának leírása

szerint. Tehát minimum 1.-es akrobatikával minden második körben alkalmazhatja, viszont maximum ügyesség értékének egyharmada mennyiségben, viszont magasabb fokú akrobatikával ez többször is alkalmazható, a képzettség leírása szerint, amennyiben ehhez a hely és a környezeti körülmények is biztosítottak.

3. fok**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 16, Gyorsaság: 16, Erő: 12

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 55%, akrobatika 2. fok

Képzettség pont igény: 15 Kp

Ismertetés: A hivatásos fokon a karakter már komolyabb akrobatikus elemeket is használ elhajlásaihoz, mint szaltó, oldalsó karon-átfordulás, avagy oldalsó átfordulás kar nélkül. Ehhez már komoly térre van szükség, az akrobatika képzettség leírása szerint. Amennyiben ez nem áll rendelkezésére, avagy valamely más környezeti tényező gátolja az akrobatika képzettség alkalmazásában, úgy max. 2.-es fokon alkalmazható. Ez természetesen csupán akkor fordul elő, amikor szükséges; bármikor képes elhajolni, de ha kell hátra is szaltózik. Egy körben akár kettő találat kerülhető el, mely eggyel-eggyel csökkenti a karakter további támadásait. Természetesen, hogyha a támadásai az adott körben már elfogytak, úgy nem alkalmazhatja a képzettséget. A kitérés százalékos esélye 100%, mely minden egyes a Vé-n átjutott TÉ után 1-el csökken. Átütésnél nincsen kitérés.

4. fok**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 18, Gyorsaság: 18, Erő: 14

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 95%, akrobatika 4. fok

Képzettség pont igény: 30 Kp

Ismertetés: A képzettség mesterfokú ismerője már ismert és félt párbajhős, viador. Komoly akrobatikai elemeket alkalmaz, így abban a körben, melyben a képzettséget gyakorolja, már biztosan képes azokat a támadásokat elkerülni, melyek egyébként eltalálnák. Egy elkerül támadással csökken eggyel az ő támadásainak száma is

természetesen, mely nem csökkenhet nulla alá. Az átütéssel járó támadások elhárítására is van egy alapvető 50%-os esélye, hogy elkerüli őket, ebből az értékből minden az átütésen is túljutott TÉ 2%-ot vesz le. Az átütés hányszorosa ilyen esetben nem mérvadó, csupán az, hogy mennyi Té-vel ment át az átütési küszöbön.

Ezen a szinten a karakter egy új kunszt elsajátítására is képes: a **Többszörös háritásra**. Ez abból áll, hogyha egymást követő 2 szegmensben belül több támadás is érkezik felé, melyek potenciálisan eltalálnák őt, úgy a Vé-n túljutó értékek összeadandóak és eredményüket 150%-ból kell levonni. Átütések dupla százalékot számítanak az alap szám fölött. A kész százalékra a karakter százalékos dobást dob, ami ha a célszám alatt van, úgy sikeresen elkerülte a támadást.

Például: Lucen Goncurrabio dzsad gladiátor küzd három ellenféllel. Ebből ketten közelről, egy távolról, ijjal próbálja meg őt eltalálni. A kör elején bejelentette, hogy alkalmazza 4-es fokú kitérés képzettségét. A környezet alkalmas, a tér megfelelő hozzá.

Mindhárom ellenfele megtámadja, mégpedig támadásaikat összehangolva. Így mindhárman eltalálják.

Gocurrabio Vé-je : 135, Első ellenfelének Té végleges értéke: 153.

CÉ elleni VÉ-je: 75 Második ellenfelének Té végleges értéke: 186, viszont 40-el üt át, így 11 pont már átütésnek számít. Az átütésig lenne 175 Té. Az íjász végleges CÉ-je: 97.

Összeadjuk először az átjutott, de nem átütést elért értékeket, majd az átütést elértet, duplázva, és az eredményt kivonjuk 150-ből:

$$(153-135)+(175-135)+(97-75)+(11*2)=18+40+22+22=100$$

$$\underline{150-100=50\%}$$

Így Lucen Goncurrabionak 50% esélye van, hogy egy látványos akrobatikai pördüléssel egyszerre mindhárom támadás elöl képes lesz kitérni, és mindez csupán egyetlen támadását emészti fel.

5. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség: 18, Gyorsaság: 19, Erő: 14

Képzettség követelmények:

egyensúlyérzék 105%

Képzettség pont igény: 40 Kp

Ismertetés: A képzettség ezen foka már-már legendás. Az átütéses támadások kitérésére alapértéke 80%, melyből 2%-ot visz le minden egyes átütés feletti TÉ. Az előzőekhez képest a karakter mozgása már olyannyira gördülékeny, hogy egy elhárított támadás nem egy, de csupán egy fél támadását viszi el! Játéktechnikailag ezt úgy lehet értelmezni, hogy kettő támadás háritása számít egynek, de egy háritás után a játékos azt a félig „elhasznál” támadását már csak újabb kitérésre használhatja fel, támadásra nem.

Mágiaelmélet

Titkos elméleti képzettség

Elsajátítható:

Nehézségi kategória: Négyes (nehéz)

A képzettséget elsősorban varázslók, magasmágusok tanulják, akiknek ősi hagyománnyal rendelkező szervezetük mindenképpen oktatja, de ritka esetben bérvarázslók, vagy tapasztalati mágusok is hozzájuthatnak. Az ő számukra a képzettség megismerése is komoly gondnak számít, mivel ezt a tudást nem szokták a saját köreiken kívül esőknek megtanítani, valamint nem is szolgáltat első látásra komoly hasznot a felszínes megfigyelőnek. Az igazság viszont az, hogy aki elmélyedik a mágia ismeretében, az megértheti a világot átjáró erőt, a manná, a mannaháló fodrozódását, az ősi fajok hatalmát, és végtelen hatalom kapuja nyílik meg számára e tudás által. Adron papjai az isteni liturgiák és szentszövegek tanulmányozásával Vallás képzettségük nevén sajátítják el ezen képzettséget, mely lényegét tekintve ugyanez, némi vallási felhanggal körítve. Noha a varázslat nehézségét tekintve Négyes, mégis igen-igen ritka az a varázsló, aki egy szuszra harminc éves korára elsajátította volna mesterfokát. Ez azért is valószínűtlen, mert talán nincs is olyan ember, aki taníthatná ilyen szintre, önmagától pedig igen sok ideig tart ráébrednie a világot ilyen dolgaira, másfelől a fiatalokban nincs meg az ehhez szükséges türelem, amely a legtöbb esetben csupán az idős, lecsillapodott emberek sajátja. A képzettség magas

fokát (4-5) úzték a hatodikor hódítók Kyr mágusai, valamint délen Godon Kránnal is dacoló magiszterei, de ma talán nincs is olyan személy, aki ismerné ezt a tudást.

1. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia: 13

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 3 Kp

Ismertetés: A mágiaelmélettel ismerkedő személy varázslótanonc, vagy azon szerencsések egyike, aki lehetőséget nyert ennek a mély és igen száraz tudásnak az elsajátítására. Ez a tudás alapkövetelmény mindenki számára, aki varázslói rúnák (rúnamágia 3. fok), illetve a drágakövel készült esszenciák (drágakömágia 3) készítésére adja fejét, valamint azoknak is, akik az eredendő mágia tanulmányozását választják utukként. A varázslat már ezen szintje is igen komoly elkötelezettséget követel, éppen ezért csak varázsló főkasztú személy, bárd, és illuzionista kasztú személyek sajátíthatják el.

2. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia: 15

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 6 Kp

Ismertetés: A mágielmélet ismerői mondhatják el magukról ezt a szintű tudást. A legtöbb varázsló, és a szerencsésebb Bérvarázslók rendelkeznek csak ezzel a szintű tudással. A rúnamágia négyes fokának valamint a drágakömágiával készült tárgyak (drágakömágia 4. fok) alapkövetelménye, valamint ez a tudás a feltétele az Egyéb Mágikus Módszerek táblázatban feltüntetett ismereteknek. Továbbá ez a szint szükséges a Mestermágia alkalmazóinak is, hogy munkájuk közben képessé váljanak a tiszta energiát az általuk készített tárgyba juttatni (mestermágia 4). Ezen a szinten a varázsló már kezdi pedzegetni a manna és az élet kapcsolatát, komoly elmélkedések után akár a mágikus teremtmények egynémely különleges képességének hogyanjáról is lelebbentheti a fátylat.

3. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia: 17

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 10 Kp

Ismertetés: Ez az a szint, ameddig Adron papjai képesek eljutni istenük szentiratait böngészve, és ez a szint szükséges a különböző mágikus módszerek (Rúnamágia, Drágakömágia, Mestermágia) nagymester fokra fejlesztéséhez is. Ez a szint szükséges azoknak az elmélyedett varázslóknak a számára is, akok a pszi Godoni örökségét igyekeznek megérteni, ebből fakadóan ezt a tudást az ember elsősorban Piarronban lelheti fel, ahol alapvetően ez a szint az elvárás az ifjú varázslóktól, és bizonyos ritka esetben Ordanban is. Igen kevesen vannak, akik ennél magasabb fokra fejlesztik mágikus ismereteiket, azok viszont a legtöbb esetben már a gyakorlati mágiahasználatról visszavonult elmélkedő varázsló bölcsek, esetleg Adron mélyebb misztériumait is megérthető idősek papok.

4. fok

Képesség-követelmények:

Intelligencia: 19

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 20 Kp

Ismertetés: Kevesen vannak akik ismerik ezt a tudást ma Yneven, ő számukra a mágia már kevés titkot rejt. Természetesen nem ismerik fel az idegen mágikus formulákat ők sem, viszont a mágia örvényléseinek tanulmányozásával képessé válnak annak sokkal hatékonyabb használatára (mint amiket Éomer is kezdett pedzegetni). Ő számukra szélesen kiterjed az a periféria, amit a varázslói mozaikok kombinációjával elérhet, akár kreatívan is alkalmazhatja a mozaikjait, azaz az ésszerűség határán belül a meglévők elváltoztatásával újabb és újabb hatásokat érhet el, mely más tapasztalati mágusnak évtizedekbe telne az egész mögött meghúzódó tudás ismerete híján.

5. fok**Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 20

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 30 Kp

Ismertetés: Csak a legbölcsebb vén mágusok ismerhetik meg ezt a tudást, akiknek nem a mágia, maga a manna és a lét kérdései a szenvedélyük, persze ők is csupán a végső kérdésekig ismerik meg a válaszokat, azokra csak az istenek tudhatják a végső megoldást. Az viszont tagadhatatlan, hogy ezek a személyek hátborzongató mágusok, ha mégis arra kerülne sor, ugyanis egészen meglepő mágikus képességekkel bírnak. A manna természetben fellelhető formációinak megértésével hátborzongató dolgokat visznek véghez – nézzük csak meg akár a tűz elem Sikurainak azt a képességét, hogy körönként teljes manna készletük felfrissül...

Méregtűrés**Túlélő alvilági képzettség**

Nehézségi kategória: Ötös (irgalmatlanul nehéz)

Ugyanaz, mint az Új tekercsek 199. oldalán, kivétel, hogy ez egy általános méregtűrészt nyújtó képzettség, nem egy specifikusan egy fajta méregre vonatkozót.

1. fok**Képesség-követelmények:**

Egészség: 15

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 5 Kp

Ismertetés: A képzettség ezen szintje is igen jelentős, és széleskörű gyakorlatot követel. Igen ritkaság számba megy még az ezen a szinten való felhasználás is. A gyengébb mérgek ellen, melyek erőssége 1-4-ig terjed, és egészségpróba-hoz levonást nem követelnek, a karakter +1-el dobhatja próbáját.

2. fok**Képesség-követelmények:**

Egészség: 16

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 15 Kp

Ismertetés: Az alapszintű ismeret is igen kiemelkedő eredménynek számít; a karakter már nem csupán a gyengébb mérgek ellen, hanem a közepes, azaz 1-6-os erősségű mérgek ellen is megkapja +1 egészség próba bónuszát dobáskor.

3. fok**Képesség-követelmények:**

Egészség: 17

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 30 Kp

Ismertetés: A karakter szervezetét kisorsolva igen jelentős eredményeket ér el a mérgekkel szembeni ellenállás terén. Immár az erősebb mérgek ellen is megkapja +1 egészségpróbáját, 1-8-as erősségig, illetve a gyengébb mérgek, 1-4-ig, már +2-vel dobhatóak. Ezen gyengébb mérgek ellen, ha sikeres a próbája, még az esetleges mellékhatások sem érvényesülnek. Az ilyen szintű folyamatos mérgezésnek azonban súlyos ára van. A képzettség felvételétől számítva a km-nek minden új héten egészségpróbát kell dobnia titokban a karakternek, és ha elvétí, az adott héten valamely rövidebb-hosszabb ideig gyengeség, fáradtság, fájdalom lesz úrrá a karakteren. Ezen fájdalmak többnyire lokálisak, azaz csak a test valamely részére hatnak, többnyire természetesen a májat, vesét, és emésztő rendszert érintik.

4. fok**Képesség-követelmények:**

Egészség: 19

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 45 Kp

Ismertetés: A karakter teste tűrőképességének folyamatosan a határán jár, pengeélen táncol. Ennek eredményeképpen az összes mérgek típus ellen, tehát a 9-10-es erősségű mérgek ellen is kap +1 egészséget a próbadoháshoz, a gyengébb, ill. Közepes mérgek ellen, 1-6 erősségig +2 egészséget, ezek mellékhatásai sikeres dobás esetén nem érvényesülnek. A karakter képes a szervezetét

kondicionálni speciálisan egy típusú mérreg ellen is: amennyiben az adott mérreg ellen próbál erősebb tűrőképességet nyerni, úgy kellő adagolással, természetesen megfelelő felügyelet alatt, képes arra +3 egészséget adni a próbákhoz. Egy mérreg elleni felkészülés K3 hónapig tart, és további 5 Kp-ba kerül. Ennek hatása K3 évig lesz érvényes, ha a karakter abbahagyja a szervezet mérgezését. Ennek a fajta ellenállásnak azonban komoly ára van: attól számítva, hogy a karakter felvette ezt a szintű mérregtűrést, 50%-al gyorsabban öregszik, azaz, míg csupán további 10 év telt el, rajta ez 15 évnek hat, minden fajta értelemben.

5. fok

Képesség-követelmények:

Egészség: 20

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 60 Kp

Ismertetés: Talán nem is ismert olyan emberi személy aki ilyen szintre eljutott: ez az emberek számára talán elérhetetlen. Ennek a képzésnek az eredménye hátborzongató: a karakter a legtöbb mérreg ellen igen komoly ellenállást fejleszt ki: az 1-4-es erősségű mérgek még 0 dobásával sem elvéthetők, azaz a karakter egyszerűen immunis rájuk, a többi mérgek ellen pedig +2-vel dobhatja egészség próbáját, és az 5-8-as erősségig sikeres dobás esetén még a mellékhatások sem érvényesülnek. Ennek az ellenállásnak az áráképp a karakter naponta kell, hogy egészségpróbát dobjon rosszulletre, mely ugyan csak 0-val véthető el a számára, azonban akárhol a testen belül hathat, vagy akár egész testre is, hatása pedig ideiglenes bénulás vagy ájulás is lehet. Továbbá ezt a szintet igen nehéz fenntartani, ugyanis ha a karakter csupán egy-két hétig nem jut hozzá az egyébként ekkorra igen tetemesre duzzadt mérreg adagjához, úgy képzettségének szintje visszaesik 4-es fokra. Ezzel gyengeségei is enyhülnek, de aki idáig eljutott, ezt mégsem kívánhatja... Természetesen a szerek újbóli fogyasztásával az ellenállás idővel újra visszaáll.

Talán csak a gorgiki vértestvériségek és a toroni Kobrák körében, esetleg némely vad törzsi kultúrák embertelen, elfajzott szentjei, látó nyomorékok, avagy két lábon járó holtak körében ismert ez a szint.

Slan titkos Pszik

Ezen pszi diszciplínák hona a misztikus Niare, ám még ott is titkosnak minősülnek...

Niarei transz

Pszi pont: 5

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra

A diszciplína pontosan ugyanúgy néz ki, mint a Levitáció, ám ezen ősi diszciplína képességével sokkal többre képes. A slan megnyitja elméjét, és érzékeli a szellemvilágot, ami körbeveszi. Ez érvényes az összes öt kísérő szellemre és lélekre, akikkel ily módon telepátikus módon, ám pszi befektetése nélkül képes kommunikálni. A szellemek egyébként máskor is képesek hatni rá, sugallatokkal, megérzésekkel, illetve igyekeznek távol tartani az ártó szellemeket, démonokat. A slan ilyenkor képes érzékeltetni 1-es erősséggel az asztrál és mentálsíkot, így az aurákat is. Érzékelési táva látótávolság, ám a fizikai dolgok ugyanúgy akadályát állják érzékelésének, mint rendszeren.

Szellemtest

Pszi pont: 6

ME: -

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: 10 perc

Levitáció közben a slan képes kivetíteni magát valahova, amely helyet igen jól ismer, avagy olyan ember/ek mellé, akiket/akit igen jól ismer, azaz akire képes lenne telepátiával hatni. Ellenállásnak helye nincs, hiszen senkire sem hat. A kivetülés élethű mása a karakternek, a kivetülés látható, hallható, de más érzékekkel nem észlelhető. Mágikus fegyverrel, ha megtámadják, vagy a slan tudatalatti ellenállását meghaladó pszi ostrommal, úgy a kivetülés szertefoszlik. Igen hasznos diszciplína, mert a slan szabadon mozoghat a szellemtesttel, így felderíthet, vagy kommunikálhat távoli ismerősökkel. Az időtartamot csak a diszciplína létrehozásakor

lehet hosszabbítani, a pszi pontok többszörözésével. Alvási ciklusonként max. egyszer használható.

Belső hang

Pszi pont: 15

ME: -

A meditáció ideje: 10 perc

Időtartam: 1 óra

Levitáció közben a slan elcsendesíti gondolatait, hogy a belső énjével, az igaz lényével vegye fel a kapcsolatot. A diszciplína a befelé fordulás slan útjának csúcspontja. A slan, aki végrehajtja ezt a diszciplínát, a saját aurájába tekint. Felismerheti sorskötéseit, inkarnációs kapcsolatait, karmikus feladatait, akár saját igaz nevét is megismerheti. Aki idáig eljutott, az már igen közel jut a Tang fokozathoz, amikor a slan megismeri saját előző életeit, és elveszti halandóságát. Bölcsék, akik önmagukat formálják. Ha valaki egy problémával a belső hanghoz fordul segítségért, egy felsőbbrendű, jó szándékú bölcsesség útmutatására számíthat.

Nirodha

Pszi pont: 60

ME: -

A meditáció ideje: 1 óra

Időtartam: lásd a leírást

A karakter képes elválni életének fonalát... látszólag. A tetszhalálhoz hasonló módon halottá lesz a slan, ám testi funkciói valóban leállnak, nem gyógyul, és teljesen nullára csökkennek a vegetatív funkciók is. A szívverés, a lélegzet, az emésztés, minden leáll. Időtartama Tsz x 1 hónap maximum. A test nem szenved károsodást, bár nem mágikus, a férgek mégsem rágják meg. Az időtartam lejártával óramű pontossággal felébred a slan.

2013.12.31.

Szerző: Krausz András

Forrás: Kalandozók.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk 4 diszciplínája megjelent külön, Slan titkos pszik (Magyar Gergely) címmel a Kalandozók.hu oldalon.