

A Kráni pszi



Pszi-Krání Metódus

A pszi kráni metódusa az elme alkalmazásának Kránban ismert és tanított változata. Bár a kyrek, és az ő tudományukból kiindulva a pyarroniak is sokrétűen alkalmazzák az elme energiáját, mégis azt mondhatjuk, hogy sehol nem alakult ki a pszinek olyan kifinomult, mesteri alkalmazása, mint Kránban, ahol az érzelemmentes, letisztult gondolkodásra törekszenek.

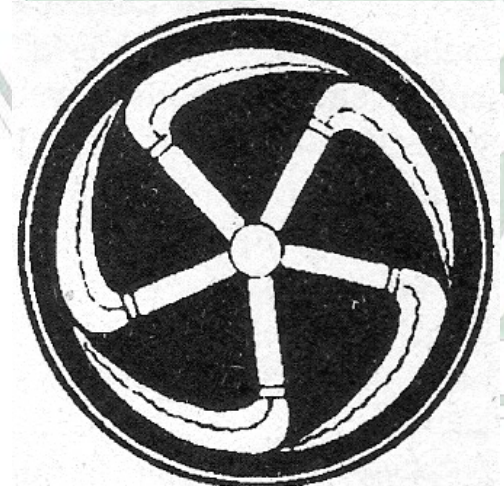
A kráni pszi eredetét tekintve igen színes képet mutat, több diszciplínája az aquirok ősi pszi használatához nyúlik vissza, még ha az emberi használatra át is alakult, de megtalálhatók benne a démonikus eredetű, és még a kyr eredetű pszi alkalmazások is. Egyik nagy előnye, hogy lehetővé teszi a pszi energiák mágikus energiává történő közvetlen átalakítását – csakúgy, mint a kyr metódus – így a kráni varázslók képesek gyorsan és könnyen feltölteni elhasznált mágikus erejüket csupán pszi segítségével.

A kráni pszi csak Kránban tanulható, ott viszont ezt a változatot oktatják, nem található meg a pyarroni, vagy a kyr pszi sem tiszta formában. A kráni pszi a hagyományos pszihez hasonlóan három részre tagozódik.

Első a Kráni pszi, amely diszciplínái hasonlóak a pyarroni pszihez; bár alkalmazásai más eredetűek és általában a hatásmechanizmusuk

is más, az egyes diszciplínák hatásai szinte ugyanazok. (játéktechnikailag megegyeznek, emiatt fölösleges lenne más néven leírni őket, csupán megállapítjuk, hogy a kráni pszi magában foglalja a pyarroni pszi nem titkos diszciplínáit, illetve tanulhatóként a titkos diszciplínákat). Ennek is három foka tanulható, akár csak a pyarroninak, és általános lehetőségei, valamint alapesetben ismert diszciplínái is megegyeznek.

Második csoport a kráni harc és kardművészek pszije, amit a kráni harc és kardművészek tanulnak és alkalmaznak. Ezen út diszciplínái, lehetőségei teljesen megegyeznek a slan pszivel, bár eredetük valószínűleg más. (játéktechnikailag azonos) A kráni harcművész pszi tehát magában foglalja a slan pszi valamennyi nem titkos diszciplínáját, illetve tanulhatóként a titkos diszciplínákat.



Harmadik a kráni varázslói pszi, amit a kráni varázslóknak oktatnak. Ez magában foglalja a kyr pszi nem titkos diszciplínáit, illetve tanulhatóként a titkos diszciplínákat. Ezeknek, bár az eredete és hatásmechanizmusa más, maguk a diszciplínák gyakorlatilag megegyeznek. (játéktechnikailag azonos) Emellett felöleli (alapból ismeri) a kráni pszi nem titkos diszciplínáit, illetve tanulhatóként a titkos kráni diszciplínákat.

Amiben a kránban oktatott pszi játéktechnikailag más, mint bármelyik másik pszi típus, az egyrészt néhány különleges tulajdonság, ami a pszi magas fokú alkalmazásából ered, valamint néhány olyan pszi diszciplína, amit csak Kránban ismernek és oktatnak.

A kráni pszi valamennyi alkalmazási feltétele, követelménye megegyezik a pyarroni pszi ezen értékeivel, és megtanulásának Kp-igénye, képesség és képzettség követelményei is azonosak. Minden szintű kráni pszi alkalmazó képes azonban a diszciplínáit tovább erősíteni, egyrészt a leírás szerint, másrészt, ha nincs megemlítve, akkor a ráfordított pszi-pontok többszörözésével, így a diszciplínák alap erőssége növelhető.

Minden kráni pszi használó a pyarroni azonos fokú ismeretének megfelelő, illetve a slannek megfelelő mennyiségű pszi-pontot kapja, a kráni varázsló azonban a kyrtól eltérően pszi alkalmazásának első szintjén 8 pszi-pontot birtokol, majd minden tapasztalati szint lépésekor maximális pszi-pontjainak száma 5+K2-vel növekszik.

A Kráni Metódu Diszciplínái

A kráni pszi ismerői az ismereti fokuktól függően nem csak a pyarroni, slan és kyr diszciplínákat ismerik, hanem lehetőségük van a nem titkos és a titkos kráni diszciplínák megtanulására is. Alapesetben egy kráni pszi alkalmazó nem ismer kráni diszciplínát, csak a varázslók kapják meg a nem titkos kráni diszciplínákat pszi alkalmazásuk kezdetén. (emiatt a kráni pszi leginkább nekik jelent újdonságot induló szinten) Az egyszerű kráni pszi alkalmazók és a slannek számára tulajdonképpen mind titkosnak minősül.

Minden klán gyűjtögeti, és továbbadja tagjainak a tudást, így van ez a pszi ismeretével is, hiszen a tudás hatalom, és pont emiatt féltékenyen őrzik is titkaikat, titkos pszi ismereteiket.

Általánosságban elmondható, hogy minden klán beavatottjai rendelkeznek a titkos pszi képzettség valamely fokával, amelyben a klán titkos diszciplínáit tanulják meg. Az, hogy hány ilyen kráni diszciplínát ismernek a klán mesterei, a klán múltjától és hatalmától függ, de még a leggyengébb klánok tagjai is 3-4 ilyen pszi diszciplína ismeretében vannak. A tagok aztán idővel, fejlődve és hűségüket, kiemelkedettségüket és hasznosságukat bizonyítva jogot szerezhetnek újabb titkos diszciplínák megtanulására is. KM, feltétlenül ki kell dolgozni, hogy melyik klán melyik kráni diszciplínát ismeri, és az induló karakter ezeknek lehet birtokában. Nem a játékos választja ki, hogy melyek tetszenek neki! Persze a kalandozások során később is van lehetőség új diszciplínák tanulására, hiszen pont ez a kráni pszi lényege, az ismeretek összegyűjtése; már ha valakit meg tud győzni, hogy tanítsa.

Nagy különbség azonban, hogy magas fokú pszi ismeretei miatt minden kráni pszi alkalmazó tanulhat valamennyi kráni diszciplínát, még a kifejezetten varázslóknak valót is, persze, nem biztos, hogy tudni fogja majd alkalmazni, de elméleti lehetősége megvan rá. Ezt a titkos pszi képzettségének fejlesztésével teheti meg.

A kráni diszciplínák alaperősítése 8, de ezek mindig tovább erősíthetők a felhasznált pszi-pontok többszörözésével. Ez azonban még nem erősíti, nyújtja meg hatásukat, csupán a diszciplína E-ét növeli. A kráni pszi saját diszciplínái a következők:

Felkészülés

Típus: titkos kráni

Ψp.: 5

ME: -/mentál

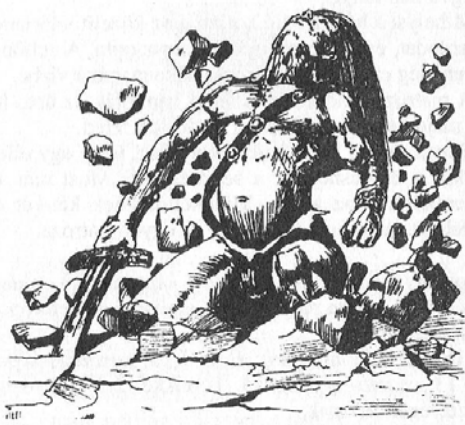
A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó testét a tudatával veszélyre, élet-halál harcra hangolja. Fontos, hogy csak a testét, cselekedetei végig tudatosak maradnak. A diszciplína hatására az alkalmazó ereje és állóképessége K6-tal nő. (külön dobandó, és nem nőhet a faji maximum fölé)

A hatóidő leteltével az áldozatnak állóképesség-próbát kell dobnia, immár a normális állóképesség értékével, amit ha elvét, 2K10 körre a gyengeség módosítóinak hatása alá kerül.

A diszciplínát általában magukra szokták alkalmazni a pszi használók. Más elméje is befolyásolható vele, ebben az esetben azonban negyedfokú alkalmazásnak számít, és az áldozat mentális ellenállásra jogosult. A diszciplínának mind az erőssége, mind az időtartama többszörözhető, de csak külön-külön. Például dupla erősség és dupla időtartam 3x5 pszi pontba kerül majd. (NET)



„A Messor engedelmesen térdre ereszkedett a megjelölt ponton. A körvonalat keresztezve, átlépett valamiféle határon: tudatára enyhe mentális nyomás nehezedett, de egyelőre nem talált utat az elméjéig. Sarkát maga alá húzva, felvette a fejvadászok meditációs tartását. A külvilág lassanként elveszítette jelentőségét, a tárgyak formái új, valószínűtlen értelmet nyertek.

A gyertyalángok kísértetek szemeként pislogtak, a fekete selymek sötét árny módján lebbentek látótere legszélén. Mégsem riadt meg tőlük, mert a saját teremtményei voltak: képzelete festette őket idegen fantomokká, megérezve a varázsló közeledő tudatát.

Kaput nyitott.

Sosem kedvelte az érzést, holott gyakorta volt benne része. Idegen akarattal neszezett az elméjében. Az emlékeiben

olvasott, ügyetlenül és óvatlanul, ahogyan ismeretlen könyvtárban jár-kél az ember. Képek peregtek a szeme előtt a múltból, elfeledettnek vélt érzelmek, gondolatok tűntek elő ismét, miként olvadáskor az ősszel kintfeledett szerszámok. Aztán újból tovatűntek, mielőtt rájuk csodálkozhatott volna.” Dale Avery – A renegát

Elme megnyitása

Típus: kráni

Ψp.: -

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: korlátlan

Az elme megnyitása nevű diszciplínát a pszi használó csak önmagára alkalmazhatja. Segítségével megnyitja elméjét valaki más elméje előtt. Ez nem azonos az egyszerű beleegyezéssel valamely diszciplína, vagy varázslat alkalmazásához, sokkal több annál. Tulajdonképpen az alkalmazó egy „tölcsért dug ki elméjéből” a pajzsokon keresztül, amin keresztül a beengedni kívánt személy tudata akadálytalanul érheti el a megnyíló elmét. Ezzel tulajdonképpen a megnyílt személy teljesen kiszolgáltatottá válik a beengedett felé, az ellenállás nélkül alkalmazhat vele szemben minden pszi diszciplínát, vagy mágiát, (amik mentális ellenállásra jogosították volna fel a célpontot) Még a tudat alatti mágiaellenállás sem érvényesül – elméletileg igen, de mivel a külső elmének nem tudatalatti, azt belülről „látja” minden erőfeszítés nélkül áttörheti azt. Az elme megnyitása után nem zárható be, csak a beengedett önkéntes távozása



után. Azt, hogy az alkalmazó kit enged be, a pszi esetében megszokott módon szemmel azonosítja. A diszciplína a beengedett személy felismeréséért nem felelős.

Az alkalmazó mindvégig ura lesz saját elméjének, akármit cselekedhet, még pszit is használhat, de mindvégig ott lesz mellette a beengedett tudat, ami bármit megtehet. A használó csak a beengedett tudat ellen válik védtelenné, a pajzsai összezárulnak a „tölcser” körül, és útját állják bármilyen más mentális operációnak. (S)

Elmezúzás

Típus: kráni

Ψp.: 10/K6+1 Fp

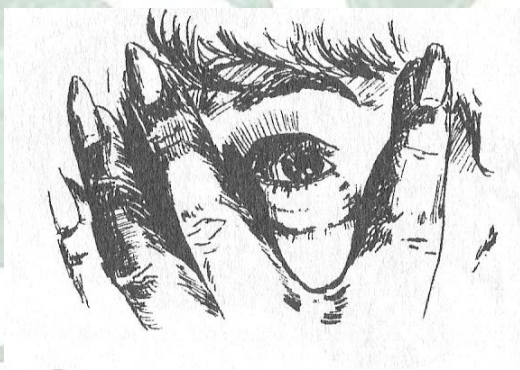
ME: mentál, intelligencia-próba

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

A diszciplína segítségével az alkalmazó elmeromboló gondolatokat és képeket továbbít gyors egymásutánban áldozata elméjébe. Lényege abban rejlik, hogy a sok, idegen, gyorsan érkező kép és gondolat blokkolja az elme adatfeldolgozó képességét, és túlterhelve azt, fizikai fájdalmat okoz. A diszciplína a telepátia továbbfejlesztett változata. Ha az alkalmazó áttöri a pajzsokat, az áldozat egyetlen esélye, ha elméje gyorsan úrrá lesz az információhalmazon, azaz sikeres intelligencia-próbát dob, ebben az esetben mentesül a fájdalom alól, mindössze furcsa képek kavalkádja éri elméjét, ami zavaró, és ha a próba nem volt meg legalább 3-mal, megtör bármilyen koncentrációt. Ha az intelligencia-próba több mint 7-tel megvan, akkor az áldozat felfigyel a diszciplína alkalmazójára, és tudatába kerül irányának, akinek ugye látótávolságon belül kell lennie.

Ha a próba sikertelen, az áldozat K6+1 Fp-t veszít, és nyomban megszakad minden koncentrációt



igénylő cselekedete – azaz pszi vagy mágiaalkalmazás. Ez a sebzés soha nem csúszhat át Ép sebzésbe. Ezen kívül a sokkolt elme 3K10 körig képtelen lesz komolyabb koncentrációt igénylő feladatra, tehát az áldozat ez idő alatt nem fog tudni pszit, vagy mágiát használni.

A diszciplína erősítése az általánossal ellentétben a képek sokaságát, sokkoló hatását, azaz az okozott Fp mennyiségét növeli, K10+1-gyel. Az utóhatás időtartama nem növelhető meg. (NET)

„A harcos megvetette lábát. Újra védte a felé irányított csapásokat, védekező állást vett fel. Mozdulatai ösztönösek voltak, figyelme másra terelődött. Az idegen akarat egyre csak falta a távolságot, amit kettejük elméje közé emelt tudatának ereje. Ha áttör, könnyűszerrel összeroppanthatja, sokkal végzetesebben, mint amit ez a kardos szolga tehetne vele. Nem engedheti! Újabb védelem, hátrálnia kellett, de még nem szentelhetette figyelmét a kardra és forgatójára. Rövid meditáció volt csak, és elméje köré áttörhetetlen fal nőtt. Más, mint amiket eddig ostromolt az idegen akarat, erősebb is, gyengébb is. Az kénytelen volt visszahúzódnia, akár a kaparászó patkány teszi, ha eléri a kőfalat. Persze az sem adja fel, és biztos volt benne, hogy – akár a patkány – támadója is találni fog más utat...”

Elmeblokk

Típus: kráni

Ψp.: 20

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör/Tsz

A diszciplína olyan bonyolult, szövevényes védőhálót épít az alkalmazó elméje köré, ami szinte leblokkolja, bezárja elméjét. Hatására semmilyen pszi alkalmazás nem fog tudni áthatolni rajta, tulajdonképpen csak bolyongani fog a szövevényes labirintusban, anélkül, hogy áttörné azt. Az erőssége nem befolyásoló, a blokk nem állja útját a támadásoknak, csak terelgetni fogja, össze-vissza. Még a pszi-ostrom is hatástalan lesz ellene. Egyedül a telepátia képes áthatolni

a blokkon, arra gyakorlatilag hatástalan. Hátránya, hogy teljesen lezárja az elmét, ezért hatása alatt az alkalmazó csak a blokkon belül – azaz csak önmagára – használhatja pszi diszciplínáit. Az időtartam lejárta előtt a létrehozó sem képes megszüntetni azt, maga is ugyanúgy „eltéved” benne.

A blokk nem állja útját a mentális és asztrális mágiának, mivel azok egyszerűen áttörnek – és ezután találkoznak a pajzsokkal, ha vannak. A blokk létrejötte erősségétől függetlenül megszakít minden folyamatban lévő mentális behatást, például a mentális láncot is. Ezek, ha az alkalmazójuk nem vonja vissza őket, a blokk megszűntével újra kiépülnek, addig azonban csak a blokkhoz tapadva léteznek tovább, céltalanul bolyonganak szövédékekben. Elmeblokk elvileg más elméje köré is szöhető, ilyenkor nincs ellenállás, lévén, hogy a pajzsokon kívül jön létre a blokk, de a szövédékek ugyanúgy áthatolhatatlan lesz még a készítője számára is.

A diszciplína erősítése az általánostól eltérően csak az időtartamot fogja többszörözni. (NET)



„A kutya a bokrok felé fordult. Onnan jött a szag. Lám, ezek a bestiák megérték a rengeteg befektetett aranyat. Az ember alig

ért közelebb egy nyíllövésnél, máris észrevették. Ha ember egyáltalán.

A varázsló nehezen látott a kutya szemén keresztül, minden olyan szürke, olyan kicsi és furcsa volt. A bokrok között osonó alak is. Koncentrált hát, az elméjéből felszabadított energiákat a kutya felé küldte, hogy az kisugározhassa majd az idegen felé. Talán egy másik síkon szemügyre veheti alaposabban.

Elméje kinyúlt, végigsiklott a tér egy másik szövetén, de az idegen helyén csak levegőbe markolt. Ennek nincsenek gondolatai! Megvizsgálta még egyszer, de ha nem látta volna a kutya szemével is, soha nem fedezte volna fel a jövevényt a gondolatok síkján. Ez pedig csak egyet jelenthet, az idegen gondosan elrejtette magát, és ha erre képes volt, nem is olyan ártatlan, mint amilyennek látszik. Gyors fohász Ranagolhoz.

Megrezdültek az elme fonalai, és a kastély őrsége mozgásba lendült...”

Elme leplezése

Típus: titkos kráni

Ψp.: 2/10 Pszi-pont

ME: -

A meditáció ideje: 10 kör/10 Pszi-pont

Erősség: 4

Időtartam: lásd a leírást

Igazán különleges pszi alkalmazás, amelyhez már kiforrott elme, hatalmas tudás szükséges. Lényege, hogy alkalmazója elrejtse elméjét a mentál, vagy az asztrálsíkon fürkésző tekintetek elől. Ehhez egy álcázó pajzsot épít, ahhoz, hogy védelme hatékony legyen, minden 10 pszi-pontja után egyet kell beleépítenie. Ez a pajzs a statikus pszi-pajzs külsejéhez fog kapcsolódni, és ha elég erős, elrejteti azt. Az elrejtett pajzsot így magát az elmét is, nem veszik észre a leplezés erősségénél kisebb erejű mentálszem és egyéb érzékelő diszciplínák, de még azok a mentálsíkon honos lények sem, akik érzékelése nem elég erős, hogy átlásson az álcán. Az ilyenek számára az alkalmazó mentál, vagy asztrálteste eltűnik, mint ha nem is lenne. Ilyen módon támadni sem lehet, hiszen nem látszik, mint célpont, a támadó csak akkor tud rajta fogást találni, ha felfedezte azt, vagy anyagi, - vagy asztrális leplezés esetén mentális, és fordítva - testét meglátva következtethet annak helyére. Tehát védelmet igazából csak azon lények ellen nyújt, amelyek a

mentál, vagy az asztrálsíkon kívül nem léteznek, vagy nem érzékelnek. Illetve, ha tökéletesen, az anyagi síkon és az asztrálsíkon is álcázza magát.

Az asztál és mentálsíkon külön kell kiépíteni az álcákat. A leplező pajzs kiépítése után nem igényel koncentrációt, a statikus pajzshoz hasonlóan működik, marad meg, illetve rombolható is. Az alkalmazó bármikor, egy körös meditációval lebonthatja álcázó pajzsát, ilyenkor az építésére fordított pszi-pontok elenyésznek. (S)

Elme megosztása

Típus: titkos kráni

Ψp.: 20

ME: -

A meditáció ideje: 12 kör

Időtartam: 1 óra/Tsz

A diszciplína igazi magasiskolája az elme használatának. Nem sokan értenek hozzá, ők is jól őrzik féltett titkukat. Alkalmazója megosztja elméjét, két, szinte teljesen különálló elmét hozva létre, melyből az első az eredeti marad, míg a második lesz a létrehozott, külön elme. Persze mind a kettőt ő irányítja majd, és élvezheti számos előnyét. A kettéosztás a pszi energiák tetszőleges arányú megosztásával történik. Ezután az alkalmazó mindkét elmerészt uralva külön védelmet építhet ki a két rész számára. Akár párhuzamosan, egy időben teljesen másra is használhatja az elmerészeket, amelyek teljesen függetlenek egymástól, hacsak direkt össze nem kapcsolja őket valamilyen diszciplínával. A két elmerésszel külön diszciplínákat tarthat fenn, alkalmazásuk teljesen megegyezik az egy, önálló elmeként meglévő lehetőségekkel, leszámítva az erejüket, azaz a bennük lévő pszi-pont mennyiségét. A két rész teljesen önálló, ha a leválasztott elmerész megsemmisül, akkor is csak a benne foglalt pszi pontok vesznek el és természetesen a diszciplína hatása nem élvezhető tovább. Mivel az alkalmazó egyetlen szegmens alatt váltogathatja azt, hogy melyik rész legyen a főként, és melyik legyen a hozzákapcsolt elmerész, gyakorlatilag nem érheti

támadás az elméjét, csak, ha mindkét részt egyszerre, mint két külön célpontot támadják.

Természetesen az elmerészek nagysága együttesen sosem lesz nagyobb, mint amekkora az eredeti elme volt. Ez azt jelenti, hogy a részek pszi pontjainak összege nem lehet soha nagyobb, mint az eredeti nagy elme. Az alkalmazó nem csak valós pszi pontjait, de az erő kezelésének képességét is szétoszthatja, így adhat mindkét elmerésznek üres helyeket, ahová később meditálhat pszi energiát, nem lépve át a rész meghatározott maximumát, ami viszont nem változhat az alkalmazás alatt.

Az elmerészek mindaddig megosztva maradnak, amíg a létrehozó meg nem szünteti a mellék elmerészt, vagy az el nem pusztul, azonban a diszciplína fenntartása nem lehet hosszabb szintenként egy óránál. Az újbóli összekapcsolásra nincs mód. Hasonlóképpen nem lehet az elmerészek szerkezetét megváltoztatni, azok maximális pszi-pont értéke a létrehozáskor meglévő lesz. (S)

Elmeolvasás

Típus: kráni

Ψp.: 5

ME: asztrál/mentál

A meditáció ideje: 5 kör

Időtartam: lásd a leírást

A diszciplína hatása hasonló az asztrál- és mentál-szem diszciplínához, azonban az elme teljes kielemezését teszi lehetővé. Az alkalmazó szabadon olvashat az áldozat elméjében, szemrevételezheti teljes asztrálját, mentálját, az aurának valamennyi régióját, kivétel ez alól a legbelső, aminek olvasására a diszciplína nem nyújt lehetőséget. Alkalmazója szabadon olvashat, válogathat az emlékek között is.

A diszciplína 5 pszi-ponta kerül, és az időtartama attól függ, mennyi ideig, milyen alaposan, és persze mennyi információt kíván az olvasó feltárni és értelmezni. Ez persze gyors folyamat, pár hét emlékei néhány szegmens alatt kiolvashatók.

A diszciplína ellen az áldozat asztrális és mentális ellenállásra is jogosult, bármelyik sikere meghiúsítja a diszciplína létrejöttét. Amennyiben az áldozat beleegyezne is a diszciplínába, a tudatalatti mágiaellenállás



akkor is érvényesül ellene. Az elmeolvasás diszciplína erőssége alapesetben az általánostól eltérően mindössze 1, és bonyolultsága miatt egyel való erősítése 10 pszi pontba kerül. Látható, hogy igen nehézkesen alkalmazható diszciplína, és csak szellemileg nagyon gyengék, vagy elméjüket önként megnyitókkal szemben alkalmazható. (S)

„A pók a barlangfalon pihent, egy mélyedésben. Igazából nem is volt benne biztos, hogy pihen, mint ahogy abban sem, hogy pók-e egyáltalán. Nem a termete bizonytalanította el, látott már ember nagyságú pókféléket. De ennek a dögnek a felépítse valahogy különbözött a pókétól. Bár négy pár lábat vélt felfedezni rajta a félhomályban, azok a különös dudorok és csápok mégsem tették olyan egyértelművé meghatározását. Veszélyesnek is látszott – mi nem az itt a Trokhannqul barlangjaiban? – és ha bentebb még több ilyen tanyázik, akkor akár a vesztét is okozhatják.

Még mindig szorongatta törét, bár biztosra vette, hogy ha az a valami megindulna felé, igencsak keveset adna az esélyeihez a méregtől sötétlő penge. Nyugton maradt hát, elhatározta, körülnéz inkább. De nem maga. Bolond lenne egyedül nekivágni a bizonytalannak, és a bolondok bizony nem élnek soká Ranagol ege alatt.

Elméjével kinyúlt a lény felé, és körbetapogatta. Nem lepődött meg amikor értelemnek találta nyomait. Éppen jó lesz. Nem akarta megkockáztatni, hogy egyből átvegye felette az uralmat, bár biztosra vette, hogy a pók mentális képességei nem érnek fel az övével, elhamarkodottság lett volna fejest ugrani egy olyan medencébe, amiben nem nézte még meg a vizet.

Meditációjával könnyedén áttörte a lény tudatát védő – tőle figyelemreméltó – falat, és megkezdte az idegen elme feltérképezését. Ismeretlen idegközpontok tömege, melyek embertől idegen vétagokat mozgatnak, átláthatatlan rendszerben.

Értelmezhetetlen jelek furcsa érzékszervektől. Nem árt felkészülni.”

Elmetérkép

Típus: titkos kráni

Ψp.: 10

ME: mentál

A meditáció ideje: 2 kör

Időtartam: egyszeri

A diszciplína segítségével az alkalmazó teljesen feltérképezhet egy idegen elmét, miáltal az ismerőssé válik számára. Ennek akkor van értelme, ha át készül venni felette az irányítást, ilyenkor ugyanis időbe kerülhet az idegen elme megszokása, különösen, ha az más fajú, más érzelem és tudatvilágú lény. Az alkalmazás után, ha sor kerül a tudat feletti irányítás átvételére, az alkalmazó azonnal, teljes értékkel kamatoztathatja az akaratátvétel előnyeit, nincs számára további megszokási, átállási idő. Természetesen ettől még az akaratot le kell győzni, tehát az ellenállások, amennyiben lehetségesek, nem kerülnek elhagyásra, és azokat a diszciplína nem befolyásolja. (S)

Elmetisztítás

Típus: titkos kráni

Ψp.: 20

ME: mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

A diszciplína egy hatalmas mentális robbanáshoz hasonló, amely az alkalmazó, illetve másra hatva a célpont elméjének középpontjából indul ki. A robbanás, egy mindent elsöprő pszi-hullám, teljesen megtisztítja az elmét, letarol minden működő pszi-hatást, megszüntet minden aktív pszi-diszciplínát az áldozat elméjében, legyenek azok bármekkora erősségűek is. Így megszűnik minden kívülrre, vagy belülrre ható aktív pszi diszciplína, amely az áldozattal kapcsolatos, ez vonatkozik azokra is, amik kívülről, más által érik az áldozatot, például a mentál-fonál. Ilyen tekintetben hasonló a zavarás diszciplínához, bár ezt általában a pszi használók magukon, illetve másan is segítő céllal alkalmazták.

Hatására lebomlanak a dinamikus pszi pajzsok is, de azok a pszi pontok, amik a pajzsokon kívül

találhatóak, nem vesznek el. A diszciplína egyedül a statikus pajzsra nincs hatással, azt nem befolyásolja. Az elmetisztítás félelmetes erejű rohama még az elmeblokkot is elsöpri. A diszciplína ellenben nem befolyásolja az asztrális pajzsokat.

A diszciplína csak alaperősítésű lehet, nincs mód a további erősítésére, így másokon csak azok beleegyezésével, illetve akkor alkalmazható, ha elég gyenge szellemi védettséggel rendelkeznek, tehát alaperősítés ellen is elvétik mentális ellenállásukat. (S)

A szakadó eső sercegeve forrt el a kiváló acélt övező lángnyelveken. Befelé mosolygott. Bizonyossá vált győzelme a panteon e szálnalmas csatlósai felett. Két szolgájának mentális parancsot adott: „Kemény védelmet még egy percig!” Azok erre támadás helyett összezártak és páros pengéiket védekezésre fordították támadójukkal szemben. A pyarroni lovag előre lendült, támadott, a mágus hátrafelé araszolt. Acél szikrázott.

Ő már nem hallotta a fém sikolyát. Felnyitotta harmadik szemét. A pyarroni kardján látta a kitörni akaró, tiszta, elemi mágiát, a kényyszerű béklyóban vergődő, zabolázatlan hatalmat. Kinyúlt felé. Végigtapogatta, majd megragadta a góccokat. Azok engedelmesen omlottak szét érintésének súlya alatt. A mágikus energia, mint riadt madárfészek lakói, tört volna ki szabadságában ezerfelé. Ő azonban nem engedte. Megmarkolta a villózó manát, és magába zárta. Lassú volt a folyamat. De megérte az időt. Elméje ismét megtelt a legtisztább erővel, amit ember csak kívánhat: mágikus hatalommal.



Újra a világra tekintett. Egyik testőre sebesülten vetette hátát a falnak, a másik kitartott. Helyes. Akkor hát – itt a vége. Tenyerét felfrissült hatalmába merítette és megzabolázva a sötéten villózó masszát, a maga módján támadásba lendült... (Lord RuFuS)

Energialopás

Típus: titkos kráni

Ψp.: 1/E + 1/5Mp

ME: mentál

A meditáció ideje: 4 szegmens

Időtartam: 5 kör

A diszciplína segítségével az alkalmazó mágikus energiát – mana pontot – vonhat el egy működő varázslatból, vagy varázstárgyból. A diszciplína energiaigénye az adott varázslat erősségétől függ, annyi pszi pontot kell ráfordítania, mint amennyi a varázslat, vagy tárgy erőssége. Ezzel legyőzi a már egyszer formába öntött mágiát, felbontja annak szövetét. Az ezután lopott mana pontokból saját elméjét töltheti fel. Minden begyűjtött és befogadott 5 Mp további 1 pszi-pontot igényel, ez biztosítja, hogy a felszabaduló mana irányítás alatt maradjon és bekerüljön a pszichasználó elméjébe.

Fontos, hogy az a mana, amelyik nem kerül felhasználásra, az szabadon távozik a felboncolt varázslatból, irányítás nélkül, energiakitörés formájában, aminek erősségét minden egyes mana pont egyel növeli. Ahhoz, hogy a pszi alkalmazó elkerülje az energiakitörést, le kell kötnie, irányítás alatt kell tartania minden mágikus energiát, azaz mana pontot. Tehát ez esetben azokra a mana pontoknak a biztonságos elvezetésére is kell áldoznia pszi pontjaiból, amiket már az elméje nem tud befogadni. Ez persze nem kötelező, de ajánlott! Emiatt a pszi használók alaposan meggondolják, hogy bele kezdjenek-e egy varázslat, vagy tárgy kifosztásába. (S)

„Ekkor csaptak le rá a bannarák. Mohón fröcsögtek elő a föld alól, a bazaltlapok repedéseiből; némelyikük először teljes magasságában fölágaskodott, akár valami

cseppfolyóssá bűvölt lantvitorla, s csak utána roskadt áldozatára förtelmes cuppogással. Az elf összerogyott a súlyuk alatt, a miazmásan gőzölgő massa tetőtől talpig elborította. Kocsonyás állabak türemkedtek be orrán, száján; maró váladék szivárgott a bőre pórusaiba, a nyílveszők ütötte sebekbe. Elméje azonban nyugodt maradt, miközben kitapintotta a bannarákban gyökerező szellemhorgonyokat, megkereste azt a pontot, ahol összefutnak, majd követte őket egészen az eredőjükig.

Még pislákkolt benne az élet halvány lángja, amikor megtalálta, amire számított. Ajka már nem volt, de a nyelvéből még maradt valami; felhasználta hát a méregtől szörcsögő tüdejében tartalékolt levegőt, s a láthatatlan mentálfonál mentén útjára bocsátotta utolsó hatalomigéjét.” Raoul Renier – Kráni krónika



Fonál követése

Típus: titkos kráni

Ψp.: 12

ME: -

A meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Ez a diszciplína egy igen kifinomult pszi alkalmazás. Segítségével akkor is lehet pszit alkalmazni valakire, ha a pszi-használó nem látja azt, de érzékel egy célponthoz vezető mentális fonalat. Maga a diszciplína nem önálló, önmagában használva nincs értelme, ezért mindig valamilyen pszi diszciplínához, vagy mentál, esetleg asztrál típusú varázslatoz kötik.

A diszciplína mintegy hozzáláncolja a varázslatot a mentálfonálhoz, és az végigsiklik rajta, elérve a végén lévő áldozatot. Az áldozatnál már a pszi diszciplína, vagy a mágia már rendesen hat, a fonál követésére létrehozott lánc nem befolyásolja. A fonál követése hozzáfűzhető bármely, az alkalmazó által ismert és alkalmazni képes pszi diszciplínához, illetve asztrális, vagy mentális típusú varázslathoz is. Természetesen többlet pszi-pontot is jelent, és a meditáció idejét is megnöveli 5 szegmenssel. Időtartama nincsen, a fonálhoz láncolt diszciplína gyakorlatilag egy tört-szegmens alatt a célpontnál lesz, ezért ha a fő diszciplína, vagy varázslat meditációs ideje lejárt, azaz létrejött, a fonál mentén azonnal hat, ahogy akkor tenné, ha az alkalmazó látná az áldozatot.

Alkalmazásának követelménye, hogy a meditációs idő alatt érzékelni kell a mentál-fonalat, különben nincs mihez kötni a fő diszciplínát. A diszciplína továbbá csak odajutni „segít” az áldozathoz, a pajzsokat, esetleges egyéb ellenállást a fő diszciplínának kell leküzdenie. A mentál-fonalat pedig egyéb diszciplínákkal lehet érzékelni. Emiatt a követést erősíteni fölösleges, és nem is lehet. (S)

Irha

Típus: titkos kráni

Ψp.: 15

ME: -

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: 6 kör

A diszciplína hatása hasonlít az aranyharang nevű slan diszciplínához, hatására az alkalmazó bőre

megkeményedik, ellenállóvá válik, akarata a védelemben koncentrálnak. Hatására az alkalmazó bőre két szintenként +1-es Sfé-vel rendelkezik majd, az időtartam lejártáig. A diszciplínát a pszi-használó csak önmagára alkalmazhatja. A diszciplína erősítése az általánostól eltérően csak az időtartamot fogja többszörözni. A slaneek saját lehetőségeikhez képest nevelésesnek tarthatják ezt a diszciplínát, s szinte soha nem ismerik, ha esetleg mégis megtanulnák, az aranyharanggal egyszerre akkor sem alkalmazható. (NET)

A két férfi tökéletes összhangban mozgott. Amíg az egyik idegeit megfeszítve figyelt, a másik megtett négy-öt lépést. Hangtalanul, mintha nem is köveken, de puha takarókon járna. Ságra szemek rezzenetlenül fürkészték a levegőt, fekete nyílpuskáikat derékmagasságban, lövésre készen tartották. Izmaik valósággal hullámoztak minden lépésüknél a sötét, testhez tapadó ruha alatt. Csodálatra méltó vadászok voltak. Mégis hibáztak.

Ő nem, nem akkor, amikor nem vették észre őt, ilyen mágián esélyük sem volt átlátni. Megtehetné volna, hogy egyszerűen hagyja őket elhaladni maga mellett, de nem tette. Ranagol tanítása szerint csak az méltó az életre, aki nem hibázik. Ők pedig balgák voltak. És ő észrevette.

Elméjüket egyetlen pajzs óvta. Erős, de nem legyőzhetetlen. Még nem nyúlt hozzá, valószínűleg azonnal lelepleződne. Egyetlen hatalmas csapásba kel sűríténi erejét, ami nemcsak a pajzsokat fogja majd elsöpörni, de a támadók elméjére is végzetes csapást mér. Rövid koncentráció, és a küzdelem sem tart majd sokáig. A vadászok csak éles fájdalmat éreztek, mielőtt sötétség borult rájuk. A fekete nyílpuskák idegei feszítettek maradtak, gazdáik pedig már soha nem húzzák majd meg a kioldókat.

Közös védelem

Típus: titkos kráni

Ψp.: 10 + 5/elme

ME: asztrál, mentál

A meditáció ideje: 10 perc

Időtartam: lásd a leírást

A diszciplína egyike a pszi legmagasabb szintű alkalmazásának, használója közös védelmet építhet ki kettő, vagy több összekapcsolt elme fölött. Magát

az összekapcsolást a diszciplína nem biztosítja, ez mentálfonallal, vagy hálóval jöhet létre. Az alkalmazó összemossa a résztvevő elmék védelmét, egy, nagy közös védelemmé kovácsolva össze. Az elméket védő pajzsok erőssége összeadódik, és egyszerre fogja védeni a benne résztvevő valamennyi elmét. Amennyiben ezt a hihetetlenül erős védelmet valamilyen alkalmazás, vagy mágia mégis áttörné, úgy szabad útja lesz valamennyi elméhez, már ha van értelme, és nem csak egyetlen elmét céloz meg. A támadó diszciplína azonban csupán egyetlen, de a közös védelemben részt vevő elme ellen irányítva is át kell, hogy küzdje magát a közös pajzsos.



A közös védelem kiépítésébe az alkalmazók legtöbbször beleegyeznek, amennyiben nem, akkor ellenállásra jogosultak a diszciplína erőssége ellen, attól függően, hogy asztrál, vagy mentál pajzs kiépítésére történt kísérlet. A közös védelem kiépülésekor a résztvevők pajzsai teljesen beépülnek, töredék beépítésére és így energiaspórolásra nincs mód. A közös védelem minden szempontból pszi-pajzsként viselkedik, felszerelhető egyéb

rétegekkel, bontható, rombolható, egyedül csak a pszi pontok kinyerésére nincs lehetőség az alkalmazók részéről. A közös védelem önmagában semmiben nem fogja megkönnyíteni valamelyik résztvevőnek, hogy másik résztvevőre bármilyen pszi vagy mágikus hatást alkalmazzon.

A közös védelmet a kiépítő bármikor, egyetlen kör alatt megszüntetheti, ilyenkor a közös pajzsban lévő pszi-pontok egyenlő arányban oszlanak majd meg a résztvevő elmék között, függetlenül attól, hogy ki mennyit is rakott bele. Előfordulhat, hogy egy elme sokkal több pontot kap vissza, mint amennyit egyáltalán kezelni tud, (maximális pszi-pontjainál többet) ilyenkor egyetlen körig élvezi ezt az előnyt, de a kezelni nem tudott pszi energiák a kör leteltével elszivárognak, elenyésznek a mentál, vagy asztrálsíkon, a pajzs típusától függően. A résztvevő, de nem a háló kiépítő tagok önmaguk elhatározásából bármikor kiszállhatnak a közös védelemből, ebben az esetben azonban elveszítik pajzsukat, ami a közösben marad. (S)

Mágiaismeret

Típus: titkos kráni

Ψp.: 6

ME: -

A meditáció ideje: lásd a leírást

Időtartam: egyszeri

A diszciplínát a manaháló detekció nevű diszciplínával együtt szokás alkalmazni. Hatására az alkalmazó tudatába kerül az észlelt mágikus, azaz a manahálón nyomot hagyó jelenség (varázstárgy, varázslat, mágiahasználó) erősségének, azaz a ráfordított mana pontok számának és a mágiaelméleti erősségének. Mágiahasználókat vizsgálva az aktuális mana pont mennyisége mutatódik ki, hiszen az jellemzi a körülötte koncentrálódó manát, ami a manahálón is meglátszik.

A leplezett mágikus hatások csak akkor látszanak majd, illetve akkor kerül erősségük ismeretének birtokába az alkalmazó, ha a diszciplína erőssége

meghaladja a leplezés erősségét. Fontos, hogy a diszciplínát minden mana-forrásra külön kell alkalmazni, ám ezek időtartama egybeesik majd a detekció időtartamával, viszont további pszi pontokba kerülnek. A diszciplína mintegy része a detekciónak, összekapcsolásuk, egyidejű használatuk nem igényel egyéb manipulációkat. (NET)

A folyosó átláthatatlanul sötét, és kihalt volt. Teljesen elhagyatottnak és értelmetlennak látszott. Persze Gwarror nem azért jutott ilyen magasra a Kosfejű birodalmában, mert hitt a látszatoknak. Behunyta szemét – azt már használta – és rövid meditációval terelte a kívánt irányba szelleme erejét. Tudatában egy új világ képe jelent meg.

A vörös takarón hullámok futottak végig, felszínén fekélyek gyanánt nyíltak a tölcsérek. Tépett sebeket látott a felszínen, egy ponton pedig hatalmas tölcsér szívta magába a képlékeny, vörös felszínt.

Kinyitotta szemét, és összekapcsolta a képet a valóság emberi szemmel is látható szeletével. A folyosó hemzsegett a mágikus érzékelőktől és csapdáktól. Ezekkel napokig elidőzhetne, más utat kell keresnie.

Manaháló detekció

Típus: kráni

Ψp.: 20

ME: -

A meditáció ideje: 10 kör

Időtartam: 5 kör

A diszciplína segítségével az alkalmazó a manahálóra tekinthet. A diszciplínát hasonlóan kell elképzelni, mint az Adron-papok manaérzékelés nevű varázslatához. A pszi-alkalmazó az öt kör alatt egy 20 láb sugarú kört néz át. Ha a diszciplína megszakad, az addig eltelt idővel arányos nagyságú területről kap csupán információt, és a vizsgálódás mindig a középpontból, az alkalmazótól indul ki.

A manaháló megjelenése egy lepelhez hasonló, amiben kitüremkedések (varázshasználók, varázstárgyak) illetve tölcsérek (működő varázslatok) vannak. A leplezett mágia csak akkor jelenik meg, ha a detekció erőssége meghaladja a leplezés erősségét. A pszi alkalmazó a lepel vastagságából következtethet a mana-háló vastagságára, a kitüremkedések és tölcsérek alakjából és nagyságából pedig a varázslatok, illetve

varázstárgyak erősségére. (nem szám szerint, csak kategóriára)

A működő varázslatok típusát, milyenségét nem mutatja ki a diszciplína által látott kép, ennek megállapításában a pszi használó tapasztalatai és mágiaelméleti képzettsége az irányadó. Ezt segíti, hogy az alkalmazó egyben össze is kapcsolja a lepel képét a valós térrel, így megállapíthatja a manahálót befolyásoló hatások helyét.

A manaháló képéből a képzett alkalmazó nem csak az éppen ott lévő mágikus hatásokra következtethet, de megláthatja a manahálóval manipuláló varázslatok nyomait, és a manahálót szagató hatások nyomait is, mint amilyenek például a hatalomszavak. Nagy tapasztalat kell ahhoz, hogy minden látott jelet pontosan értelmezhessen az alkalmazó.

A diszciplína a erősítésekor csak az átnézett terület nagysága többszörözhető, az időtartam természetesen ezzel egyenes arányban szintén nő. (NET)

Mentálfonál

Típus: kráni

Ψp.: 10

ME: -/mentál

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírást

A mentálfonál két elme közötti szoros mentális kapcsolatot jelent. Kiepítésére csak két személy között van lehetőség, de egy elméhez több mentál fonál is kapcsolódhat, annyi, amennyi a pszi használatának szintje. Az alkalmazó kiepítheti a mentál fonalat saját maga és egy másik személy, de két, tőle különböző személy között is. A fonál felépítése 10 pszi pontot igényel, és a megszűnéséig működik. A fonál létrehozásába az alanyok általában beleegyeznek, ha netán nem, akkor mentális ellenállásra jogosultak. Ha a mentálfonál létrejött, akkor azt már csak a kiepítője szüntetheti meg, amennyiben a fonál másik végén lévő, vagy más által kiepített fonál végein lévő alanyok akarnak kilépni a fonálból, akkor újabb mentális ellenállásra jogosultak, de ezúttal már kétszeres erősség ellen, mivel a fonál már létrejött. A mentálfonál megszűnik, ha valamelyik tagja meghal, viszont nem kell rá koncentrálni és akkor sem bomlik fel, ha valamelyik tagja elájul, persze ilyenkor a

használhatósága erősen korlátozott. A fonál nem vágható el, csak a végpontjain befolyásolható.

A fonál folyamatos mentális kapcsolatot biztosít a két vége között. Akik között mentálfonál él, szabadon alkalmazhatják a telepátiát, még akkor is, ha netán nem ismernék azt. Mindig érezni fogják, hogy merre van a velük összekötött személy. Az általuk ismert pszi diszciplínákat alkalmazhatják a másokra akkor is, ha nem látják őt. Képesek bármikor pszi pontjaikból átadni a másoknak, azt csupán le kell vonniuk maguktól. Ha a másik megengedi – vagy újra elvételi mentális ellenállását a fonál erőssége ellen – képesek az érzékszerveit használni, ám ilyenkor a sajátjuk értelemszerűen kikapcsol, és akiét használják, az arra az időre érzékszerv nélkül marad, pontosabban csak attól kap majd jeleket a tudata, amelyiket „meghagyták” neki. A másik érzékszerveinek használata bármikor abbahagyható. Ha az egyik tag képes a mágiahasználatra, akkor a vele összekapcsolt beleegyezésével – vagy ismét elvétett mágia ellenállással – képes a másikon keresztül alkalmazni azt, ha a varázslat nem igényel közvetlenül a hatás helyszínén lévő anyagi komponenseket. Ezen varázslatok kiindulópontja ilyenkor a társ elméje lesz, de ő maga soha nem minősül a varázslat létrehozójának. Amennyiben a mentálfonalt valaki mások között hozza létre, az a létrejötte után semmilyen előnyét nem élvezzi majd.

A mentálfonál a mentálsíkon lesz jelen, a két elme között. Hozzáértők számára jól követhető. Ha valamilyen oknál fogva a fonál



egyik végén lévő személy olyan helyre kerül, ahonnan a mentális operációkat valamilyen – a hálónál erősebb – mágia kirekeszti, a fonál megszűnik, ám a mentális kapcsolat emlékéből még 1 napig újraéleszthető marad, ilyenkor persze újabb 10 pszi pontot igényel, de nem szükséges látni hozzá a célszemélyt. A mentál fonál erőssége a rá fordított pszi pontok többszörözésével többszörözhető.

A mentálfonál szála a pajzsokon keresztül hat, nem szünteti meg azt, tehát mindkét személy mágiaellenállása a sajátja marad. A hálón magán azonban nem hat, tehát a másiktól a hálón érkező diszciplína, vagy varázslat ellen nem érvényesül. A mentálfonállal összekötött személyek egymással társszimpatias viszonyban állnak, egészen a fonál megszűnéséig. (S)

„Kurta pillanatokig az egyik sequator szemével látta a kolostor átellenes oldalát; a kép meglendült, egy Skorpió tarkóján fókuszálódott, majd egy véres sequoron. Azután szédítő pördülés, és az idegen tekintet ismét az épületeket pásztázta.

Kettő.

Három.

A boszorkány hibátlanul felépítette a sequadion-hálót, de a használatáról – mi tagadás – fogalma sem volt. Nem hiába ragaszkodik a Birodalmi Fejvadászklán a saját transepszeihez. Kívülállót csak indokolt esetben fogadnak be, bármekkora is a varázshatalma; és legyen akár a Belső Iskolák mágusa, hetekig gyakorlatoztatják, mielőtt éles bevetésen a tudata alá osztják a fejvadászaikat.

Nem érheti vád az óvatosságukat.

A Messor tudatalatti impulzussal közvetlen mentálfonalat kért a boszorkánytól – jobb, ha tanúk nélkül okítja a saját transepszét.

Kérlek, kérés nélkül ne küldj képet, mert bajba sodorsz!

Nem irigyelte a saluquas boszorkány helyzetét (igaz, a magukét sem). Valami előrelátó elme megtanultatta vele a

transeps meditációt, de semmi egyebet róla.” Dale Avery – A Renegát.

Mentális háló

Típus: titkos kráni

Ψp.: 5/személy + 1/perc

ME: -/mentál

A meditáció ideje: 3 kör/személy

Időtartam: lásd a leírást

Az egyik legsokoldalúbb, és legbonyolultabb kráni pszi-alkalmazás. A diszciplína segítségével a pszi alkalmazó egy mentális hálót épít ki több személy között, melynek középpontjában, mintegy pók, ő maga áll. Neki kell kiépítenie, és fenntartania a hálót egyaránt. A mentális háló kiépítése személyenként 5 pszi pontba és 3 környi meditációs időbe kerül, míg fenntartása percenként 1 pszi pontot igényel, ez az egész hálóra vonatkozik, bármekkora is legyen. Tehát a háló időtartamát csak a kiépítő lehetőségei korlátozzák. A személyekbe a létrehozó nem számít bele, mivel a háló gyakorlatilag körülötte jön létre, ő kapcsol magához mindenkit. A létrehozó bármikor bekapcsolhat újabb személyeket is a hálóba, ez persze 5 pszi pontjába és három körbe kerül. A háló a mentálsíkon lesz jelen, és korlátozott képességű mentál fonalakkal köti majd össze a bekapcsolt elméket. Térbeli korláta nincs, a létrehozás után a tagok bármilyen messzire eltávolodhatnak egymástól.

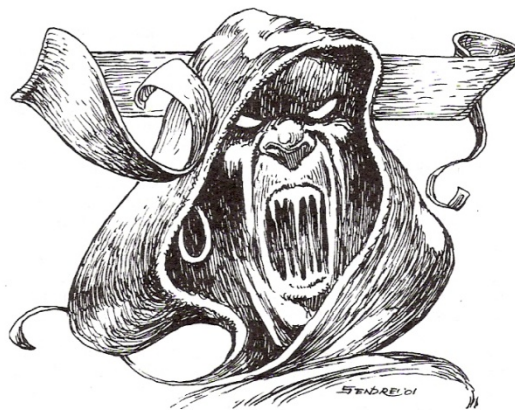
A háló létrehozója és fenntartója transzban kell, hogy legyen, és a pszi, illetve mágiahasználaton túl szinte semmit nem cselekedhet, azokat viszont korlátozás nélkül, sőt, bizonyos előnyökkel. A mentális háló létrehozásába a bekapcsolt személyek általában beleegyeznek, ha nem, úgy mentális ellenállásra jogosultak. Amennyiben a háló már kiépült, és a bekapcsolt személy meg akarja azt szüntetni, akkor újabb mentális ellenállásra jogosult, de ezúttal a háló kétszeres erőssége ellen, mivel az már létrejött. A háló kiépítője bármikor lekapcsolhat valakit a hálóból, akár annak akarata ellenére is, ez mindössze egy környi meditációba kerül. A hálót a kiépítő vagy önként szünteti meg, vagy megszűnik akkor is, ha a transz megtörik. Ha valamely alkalmazó eszméletét veszti, vagy meghal, esetleg olyan helyre ér, ahonnan a mentális operációkat valamilyen – a hálónál erősebb – mágia kirekeszti, akkor kiszakad a hálóból, és csak újabb 5

pszi pontért léptethető be ismét, persze csak a zavaró hatás megszűntével. Figyelembe kell venni ilyenkor a pszi alkalmazás szabályait is, hiszen a háló kiépítőjének minden kapcsolata megszakadt a kilépett személy elméjével. A fonalakat nem lehet elvágni, azt csak valamely végponton lehet befolyásolni. Ha a kiépítő meg akarja szüntetni az egész hálót, akkor azt fonalanként kell megtennie, azaz a megszüntetés ideje a belé kapcsolt személyek számával megegyező környi időt igényel.

A mentális háló számtalan előnyt biztosít mind a kiépítőjének, mind a beléfoglalt személyeknek. A háló létrehozója képes az összes beléfoglalt személy bármely érzékszervét használni (akár mentálisat is), anélkül, hogy az eredeti tulajdonosát ez bármiben zavarná. Persze egyszerre csak egyet, és nem árt, ha tudja is értelmezni a kapott jeleket. Emellett a kiépítő szabadon alkalmazhat minden pszi diszciplínát a hálón keresztül, hasson az a belépettek egyikére, vagy rajtuk keresztül azok környezetére. Természetesen az alkalmazások így is ugyanannyi pszi pontba kerülnek számára, de nem szükséges látnia a célpontot saját szemével, hiszen az egyik hálóba foglalt személy látja azt. Egyedül a telepáciát alkalmazhatja pszi pont nélkül, a háló meglétének ideje alatt korlátlanul. Hasonlóan a pszihez, lehetősége van minden olyan mágiát használnia a hálón keresztül, amit ismer, és nem igényel közvetlenül a hatás helyszínén lévő anyagi komponenseket. Ezen varázslatok kiindulópontja ilyenkor a hálóba foglalt személy elméje lesz, de ő maga soha nem minősül a varázslat létrehozójának. Ezen kívül a háló létrehozója összekapcsolhat két szálát, ezzel – rajta keresztül – a háló szálak két végpontján lévők hasonló előnyöket fognak élvezni, mint a létrehozó. Fontos azonban, hogy ilyenkor mindent a létrehozónak kell továbbítani, tehát csak rajta keresztül működik a kommunikáció, azaz folyamatos felügyeletét igényli. A létrehozó egyszerre csak két szálát köthet így össze, ám azokat bármikor felbonthatja, és újjal kapcsolhatja egybe. Ezen kívül a háló létrehozója bármikor átadhat saját pszi pontjaiból a hálóba kapcsolt személyek bármelyikének, ilyenkor csupán le kell vonnia magától azt, nem kerül külön energiába.

A mentális hálóba belépettek is előnyöket élvezhetnek, de korántsem annyit, mint a háló létrehozója. Szabadon alkalmazhatják a telepáciát a háló középpontja irányába, gyakorlatilag korlátlanul. A létrehozó azonban csak egyesével válaszolhat,

avagy egyszerre mindenkinek, tehát a háló használata bizonyos fegyelmet követel. Amennyiben a háló létrehozója beleegyezik (itt nincs helye mágia ellenállásnak), ugyanazokat



a hatásokat képesek alkalmazni, mint a létrehozó, de csak a háló középpontja irányába, ami vagy a létrehozó helyén fog hatni, vagy a létrehozó továbbküldi azt valamelyik szálon, így rajta keresztül, és csakis így, a háló végpontjai hathatnak egymásra. Ilyen módon lehetőség van arra, hogy a hálóba kapcsolt parancsnok egy beosztottja szemével lásson, vagy a varázsló egy másik helyen hozza létre varázslatát, de ezek az operációk mindig a háló középpontjának felügyeletét és közreműködését igénylik, azaz egyszerre csak egy fog működni.

A mentális háló szálai a pajzsokon keresztül hatnak, nem szüntetik meg azokat, tehát minden hálóba kapcsolt személy mágiaellenállása a sajátja marad, és akkor is érvényesül, ha a hálón keresztül akarnak rá hatni, és ő nem egyezik bele.

A hálónak létezik egy bonyolultabb változata, amikor az elméket nem csak a mentálsíkon, de az asztrálsíkon is összekapcsolják. Ezt nevezik transceps meditációnak. Ennek hatása azonos, bár az asztrálsíkon érvényesül. Fenntartása ugyancsak 1 pszi pontba kerül percenként. Hatása alatt érzelmeket lehet küldeni, fogadni, és ezeket felhasználni.

A sequadion háló is tulajdonképpen egy mentális és asztrális háló, amit mindig egy magasan képzett pszi használó, a cascadis épít ki. Alkalmazása a pszi hatalom kihasználásának igazi magasiskolája. (S)

Pszi-elvonás

Típus: titkos kráni

Ψp.: 5

ME: mentál

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

A diszciplínát a pszi-ostromok valamely formájával szokták összekötni. Arra szolgál, hogy az irány nélkül felszabaduló pszi energiákat befogja, és az alkalmazó elméjébe terelje. Önmagában csak nagyon ritkán hatásos, csak akkor, ha pszi energia szabadul fel, például egy pszi-átadástól túltöltött elméből. A működő, illetve a megszűnő diszciplínák nem minősülnek szabad pszi energiának, így azok nem gyűjthetők be.

Hatására a lebontott pszi pontok az alkalmazó elméjében tárolt pszi pontok mennyiségét növelik, hozzáadódva azokhoz. Az ostromra szánt pszi-pontok azonban így is elvesznek. Ezzel a módszerrel az alkalmazó maximum csak annyi pszi energiát szerezhet, mint amennyit az elméje maximálisan befogadni képes. A diszciplína nem erősíthető. (S)



Az izmos váll kíméletlenül nyomódott lüktető hasába, amikor a sötétből kilépő alak vállára kapta. Törött lába minden lépésénél sajgott, bár meg kellett hagyni, hogy a férfi ugyancsak puhán és nesztelenül lépdelt a barlang kövein.

Még láthatta a maguk mögött hagyott hátizsákot, az ifjú vadász felszerelése javáról mondott hát le, hogy őt kimenthesse. Ha hálás nem is, de adósa volt ezért. Amikor óvatlanságában beleesett a csapdaverembe, nem gondolta volna, hogy ennyit mégér majd a klánnak. Hiszen hibázott, és biztosra vette, hogy a fájdalmaival és az ellenséges területen töltött hideg éjszaka kínjaival még nem törlesztett eleget Ranagnolnak, amiért életben hagyta.

Abban is biztos volt, hogy segítenie kell az ifjú vadásznak, ha ki akar jutni vele. Élve, persze, és nem fogolyként.

Gyakorlattan zárta ki elméjéből a lába felől szakadatlanul lüktető fájdalmat, és megmentője elméjére koncentrált. Ahogyan sejtette, az ifjú vadásznak nehéz útja lehetett, amiben nem nélkülözhetette elméje támogatását sem. Alig maradt már ereje, noha teste még szemmel láthatóan bírta. Legyen hát.

Tudta, hogy kiszolgáltatottá teszi magát, ha megtört teste után az elme védelméről is lemond, de tudni kell választani a különböző rosszak között. Elméje rákapcsolódott a vállán őt egyensúlyozva osonó fejevadászéra, és létrehozta a csatornát. Sok mindenre használhatta volna ezt az anyagi síktól idegen utat, de most kivételesen nem pusztítani akart. Szabadjára engedte elméje erejét, ami, akár a felduzzasztott víz, dübörögve megindult a száraz területek felé.

Pszi-erő átadása

Típus: kráni

Ψp.: 7

ME: -/mentál

A meditáció ideje: 1 szegmens/1

Időtartam: 10 kör

A diszciplína a pszi erővel való manipulálás egyik igazi különlegessége. Segítségével a pszi-alkalmazó pszi energiát adhat át egy másik pszi használónak. Ennek feltétele, hogy az tudatánál legyen, illetve, hogy tudata alaperősítéssel legyen, vagyis rendelkezzen legalább egy pszi-ponttal.

Az alkalmazó akár az összes pszi erejét átadhatja, a 7 pszi pont kiépíti a kapcsolatot a két elme között, ettől kezdve már csak az idő számít. Egy pszi-pont átadása ugyanis egy szegmensnyi meditációs időbe kerül. A célpont elméjében összeadódnak a pszi-pontok, és a normális érték fölé is nőhet, mivel nem maga gyűjti elméjébe őket, hanem más préseli oda. Az átadott pszi-pontok maradandóan a célpont elméjébe kerülnek, de azok, amelyek a célszemély elméjének maximális befogadó képességén túl kerültek bele, 10 kör után elkezdnek kiáramolni onnan, mivel a tudat nem képes őket hosszú ideig megtartani. Tehát a többlet pszi-pontokat ez idő alatt fel kell használnia, ha nem akarja, hogy kárba vesszenek. A kiáramlás sebessége egy pszi-pont szegmensenként, a kiáramolt pszi-pontok pedig elenyésznek, semmissé lesznek. A többlet pszi energia azonban megterheli az elmét, ha ez nagy fokú, akár fizikai fájdalmat is okozhat. Ez minden pszi használat szintjének megfelelő mennyiség után K3 Fp. Minden dobás után az áldozat akaraterő-próbát kell, hogy dobjon, amit ha elvét, az elméje erőszakkal megszakítja a kapcsolatot, azaz mindenképpen mágia-ellenállást kell dobnia, aminek sikere megszünteti a pszi-energiák áramlását.

A diszciplína ellen alapesetben nincs ellenállás, de ha a célpont direkt meg akarja akadályozni, hogy a pszi-pontok az elméjébe kerüljenek, akkor mentális ellenállásra jogosult. A célszemély az átadás közben akármit cselekedhet, csak eszméleténél kell maradnia. Egyébként az átadásra nincs befolyással, és akár egyszerre több átadás „áldozata” is lehet. A diszciplína nem erősíthető. (S)

Szinaptika

Típus: kráni

Ψp.: 5

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: -

A diszciplína segítségével a pszi alkalmazó összefűzhet különböző diszciplínákat, - akárcsak a varázsló a mozaikokat - melyek így egyszerre fogják kifejteni a hatásukat. Egyszerre hatolnak át a pajzsokon, de akár egyszerre is akadnak fenn rajta. Az összefűzött diszciplínalánc erőssége a lánc tagjának legerősebb diszciplínájának erősségével fog

megegyezni. A hatását minden rész-diszciplína önállóan fogja kifejteni, a saját erősségével, tehát itt már nem irányadó a legerősebb, az csak a pajzsoknál számít. Az időtartam szintén a részek időtartamával egyezik majd meg, tehát elképzelhető, hogy egyes hatások elenyésznek, míg mások még hatnak. Természetesen a szinaptika mellett még minden diszciplínához fel kell használni az ott feltüntetett pszi pont mennyiséget. A diszciplína-lánc megalkotásának meditációs ideje a részdiszciplínákéiból adódik össze, kiegészülve a szinaptika 1 szegmensével.

Az összefűzhető diszciplínák mennyisége a pszi használó tapasztalati szintjének felével egyenlő, erre „egyetlen” szinaptika, azaz 5 pszi pont is lehetőséget ad. Az összefűzött diszciplínák hatása egymástól teljesen független lesz, azok segíthetik, de akár akadályozhatják is egymást. (NET)

Tömeg befolyásolása

Típus: kráni

Ψp.: 30

ME: mentál

A meditáció ideje: 4 kör

Időtartam: 2 kör/Tsz

A diszciplínával az alkalmazó egyszerre több áldozat mentális ellenállását is leküzdve elméjével részlegesen behatol az áldozatok tudatába, a diszciplína időtartamára háttérbe szorítva eredeti valójukat és átveszi az irányítást a testük felett. Ez az idő igen kevés arra, hogy az alkalmazó kiismerje áldozatai elméjét, ezért csak olyan cselekedetekre ad lehetőséget, amik általánosak, nem túl bonyolultak, és az alkalmazó is képes lenne rá, vagy legalábbis reálsan el tudja képzelni. Például egy akrobata elméjébe hatolva nem fogja tudni az áldozatra kényszeríteni legtrükkösebb akrobata mutatványát, mert fogalma sem lesz róla, hogyan is kellene mozgatnia hozzá. Ezért a diszciplínával egyszerű mozgásokat, beszédet lehet kényszeríteni az áldozatra, támadni, esetleg varázsolni nem. (De lehet szakadékba, csapdába lépni.) Az áldozatok kis eltéréssel, de ugyanazt fogják cselekedni.

A diszciplína egy tömeg véletlenszerűen kiválasztott (a szellemileg leggyengébb) 20%-ára hat. A tömeg létszáma nem lehet több száz főnél, ha az, akkor a diszciplína csak egy együtt lévő 100 fős részére hat majd a tömegnek – pontosabban ennek a 20%-ára.

A diszciplína hatása alatt az áldozatok tudata nem alszik, csak háttérbe szorul, ezért végig tudatában lesznek mindennek, mit tettek, mit mondtak, érzékszerveik is őket szolgálják majd. Emellett azonban a hirtelen és durva mentális beavatkozás olyan sokkot mér az áldozatok elméjére, hogy azokra a diszciplína hatásának elmúltával K4 körig a harc kábultan módosítói lesznek érvényesek, pszit, és mágiát használni, illetve az elme erős koncentrációját igénylő cselekedeteket végezni ez idő alatt nem lesznek képesek.

Mivel a befolyásolás alatt az áldozatok tudata ébren van, lát mindent, ha olyan cselekedetre kényszerítik, ami nyíltan, logikusan veszélyezteti az életét, a tudat védekezésképpen „halálfélelemben” megkísérli megakadályozni, hogy az áldozat végrehajtsa a biztos pusztulást okozó tettet. Ilyen lehet például egy torony tetejéről lelépni, eléállni egy szűrő kardnak, de például meginni valamit nem, noha az



méreg is lehetne, de ebbe a védekező mechanizmusba ilyen kombinációk nem férnek bele. Ilyenkor az áldozat akaraterő próbára jogosult a diszciplína használója ellenében, és ha sikerrel jár, mentesül a cselekedet alól, de a diszciplína hatása továbbra is él rajta. Ez idő alatt ugyanezen cselekedetet már automatikusan nem hajtja végre, főleg is lenne megpróbálni rávenni. Ha viszont elvétí a próbáját, akkor bármit végrehajt...

A diszciplína használatának továbbá feltétele az áldozatok elméjének, mentális szerkezetének alapvető ismerete, ami az adott értelmes faj lélektanában való, legalább 2. fokú jártasságot jelent. Mivel a diszciplína egyszerre több elmére is hat, azoknak hasonlóknak kell lenniük, tehát nem lehet közte teljesen más felépítésű faj. Például az ember és a félelf hasonló, de egy elf, netán egy aquir teljesen eltérő mentális felépítéssel bír. (NET)

- *Mit merészelsz, ostoba! – a pap tekintete vészjóslóan villant.*

- *Ugyan, nem kell úgy mellre szívni – válaszolt gúnyosan a test. A lélek pedig látta, érezte, hogy mit tesz – mégsem volt képes ellenére lenni.*

„Ezt nem lehet! Ebbe belehalok!” – suhant át az agyán, s egy utolsó, elkeseredett rohamra indult a testét irányító sötét fekély ellen. Az megrázta magát, és elnyújtózott a ki nem emelkedettek előtt láthatatlan, finom fonalakon. Megrántotta az egyiket. A test megütötte a felkentet. „Vége!” – kiáltotta tehetetlenségéből fakadó szörnyű fájdalommal a lélek.

A pap nyakában vörösen izzott fel Ranagol éjszín szimbóluma, tenyerében fekete, kaotikus mintával díszített kard anyagiasult. A test mosolygott, kihívóan, önbizalommal telten, laza tartással. A lélek sikoltott odabent. Hiába próbálta, nem volt képes elűzni a testét irányító, erősebb tudatot.

- *Mi lesz már? Ott akarsz állni, szikrázó szemekkel, egé... - a penge fájdalmas sebet hagyott maga után. Mély, kínzó vágást, ahonnan széles folyamban hömpölygött elő a vér.*

„Pedig tudtam volna háritani...” – a lélek látta, ahogy az életet jelző fonalak elhalványulnak. A test mosolygó arccal haldokolt. A betolakodó felröppent, magára hagyta a lelket – önelégült kacajt hagyott csak maga után.

A lélek hiába kapott a fonalak után – azok eltűntek. A test meghalt. A lélek kitaszított. Vége? (Lord RuFuS)

Uralkodás

Típus: kráni

Ψp.: 15

ME: mentál

A meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör

A diszciplínával az alkalmazó az áldozat mentális ellenállását leküzdve elméjével behatol az áldozat tudatába, 2 körig háttérbe szorítva eredeti valóját és átveszi az irányítást a teste felett. Ez az idő igen kevés arra, hogy az alkalmazó kiismerje áldozata elméjét, ezért csak olyan cselekedetekre ad lehetőséget, amik általánosak, nem túl bonyolultak, és az alkalmazó is képes lenne rá, vagy legalábbis reálisan el tudja képzelni. Például egy akrobata elméjébe hatolva nem fogja tudni az áldozatra kényszeríteni legtrükkösebb akrobata mutatványát, mert fogalma sem lesz róla, hogyan is kellene mozgatnia hozzá. Ezért a diszciplínával egyszerű mozgásokat, beszédet lehet kényszeríteni az áldozatra, támadni, esetleg varázsolni nem. (De lehet szakadékba, csapdába lépni.)

A diszciplína hatása alatt az áldozat tudata nem alszik, csak háttérbe szorul, ezért végig tudatában lesz mindennek, mit tett, mit mondott, érzékszervei is őt szolgálják majd. Emellett azonban a hirtelen és durva mentális beavatkozás olyan sokkot mér az áldozat elméjére, hogy arra a diszciplína hatásának elmúltával K4 körig a harc kábultan módosítói lesznek érvényesek, pszit, és mágiát használni, illetve az elme erős koncentrációját igénylő cselekedeteket végezni ez idő alatt nem lesz képes.

Mivel a befolyásolás alatt az áldozatok tudata ébren van, lát mindent, ha olyan cselekedetre kényszerítik, ami nyíltan, logikusan veszélyezteti az életét, a tudat védekezéséppen „halálfélelemben” megkísérli megakadályozni, hogy az áldozat végrehajtsa a biztos pusztulást okozó tettet. Ilyen lehet például egy torony tetejéről lelépni, eléállni egy szúró kardnak, de például meginni valamit nem, noha az méreg is lehetne, de ebbe a védekező mechanizmusba ilyen kombinációk nem férnek bele. Ilyenkor az áldozat akaraterő próbára jogosult a diszciplína használója ellenében, és ha sikerrel jár,

mentesül a cselekedet alól, de a diszciplína hatása továbbra is él rajta. Ez idő alatt ugyanezen cselekedetet már automatikusan nem hajtja végre, főleg is lenne megpróbálni rávenni. Ha viszont elvétí a próbáját, akkor bármit végrehajt...

A diszciplína használatának továbbá feltétele az áldozat elméjének, mentális szerkezetének alapvető ismerete, ami az adott értelmes faj lélektanában való, legalább 2. fokú jártasságot jelent. (NET)



Vadállatiasodás

Típus: titkos kráni

Ψp.: 12

ME: -/mentál

A meditáció ideje: 2 kör

Időtartam: 2 kör/Tsz

A diszciplína háttérbe szorítja az alkalmazó tudatát és felszabadítja állati, harcos ösztöneit. Az áldozat ragadozóként fog viselkedni és küzdeni is. Nem gondolkozik majd, egyfajta sajátos harci lázba kerül. A diszciplínát alapvetően önmagára alkalmazza minden pszi használó, de más elméjére is lehet hatni vele, ilyenkor azonban mentális ellenállás érvényesül. Alkalmazásának küzdelemben van értelme, ilyenkor a vadállatiasodott személy

szinte megvadul, ösztönösen védve életét, illetve sarokba szorított vadként támadva ellenfeleit. Nyugalmi helyzetben használva a diszciplínát az áldozat csupán nyugtalan, agresszív lesz, mindenkiben fenyegetést fog látni, és igyekszik megvédeni magát, ilyenkor nem tanácsos közeledni hozzá. Fontos azonban, hogy ilyenkor nem fog harcot kezdeményezni, csak ha más teszi meg azt ellene, akkor bocsátkozik állati küzdelembe.

A diszciplína hatása alá került személy gondolkodás nélkül, sarokba szorított ragadozó módjára küzd majd. Harcértékeihez a harc gyűlölettel helyzetmódosítók adódnak (Ké: +10, Té: +20, Vé: -20), támadásainak száma megkétszereződik, sebzéséhez pedig kockánként +1 adódik. Fegyvert nem ránt, akár puszta kézzel, körmeivel esik áldozatának. Ha már fog a kezében valamilyen fegyvert, akkor azt nem dobja el, de cserélni, újat elővenni, fogást váltani nem fog, csak görcsösen szorítja, mint testének meghosszabbítását, harcol majd vele. Védőértékébe nem fog beleszámítani a fegyver módosítója, mivel nem technikásan fogja azt forgatni. Nem alkalmazhat harci trükköket, taktikákat. Pajzsa, célzófegyvere csak kolonccá válik, ezeket vagy eldobja, vagy egyszerűen ezzel esik áldozatának, de nem fogja szakszerűen forgatni őket. Emiatt az esetleges magas fokú fegyverhasználat miatti módosítók is érvényüket veszítik. Nem így az akrobatikából, ugrásból adódó módosítói, ezek duplán fognak érvényesülni, mivel félelem nélkül, meggondolatlanul alkalmazza majd őket.

Nem válogat ellenfelei között, azt támadja, akit ér. Nem taktikázik, nem vonul vissza, ekkor már az ellenfélnek pusztulnia kell, talán még szét is tépi. Megdöböntő, hogy szinte érzéketlenné válik a fájdalomra is, nem törődik majd a kapott sebekkel sem. Ha Fp-i elfogynak, a további sebzések természetesen Ép-iből vonódnak majd le. Ilyen állapotban nem fárad majd el, amíg a diszciplína hatása tart, rendületlenül harcolni fog, és ha ellenfelei elfogytak, a hatás leteltéig úgy viselkedik majd, mint

ahogy a nyugalmi helyzetnél szerepel. Ha közvetlen ellenfelei elfogytak, vagy elmenekültek, nem keres újakat, nem üldözi őket, csupán biztonságba húzódik, és vár, védekezik. Ha az ellenfelek távolról, például célzófegyverekkel próbálnak meg rá hatni, akkor az előzőekhez hasonlóan, gyilkos rohammal válaszol.

Az alkalmazó tudata nem alszik el, csak háttérbe szorul, bár a hatás alatt nem befolyásolhatja cselekedeteit, mindent érzékel, tapasztal, és vissza fog majd rá emlékezni, érzései, vadsága azonban még őt is megdöbönti majd. Amennyiben az alkalmazó magára használta a diszciplínát, az időtartam előtt megszüntetni sem tudja, amennyiben másra, akkor igen, de ez a kísérlet a mágiaellenállás újabb elvételét igényli, mivel a tudat ilyenkor ösztönösen védekezik, és nem engedi majd magát lefegyverezni.

A hatás elmúltával az áldozat visszatér a normális tudati állapotba, és néhány körig mindenképpen döböntően gondolkodik tettein, állati érzésein. Ez nem jelent hátrányt neki, ha megtámadják, hátrányok nélkül fog cselekedni, de magától, ha nem kényszerítik, néhány körig csak pihenni fog.

A diszciplínának mind az erőssége, mind az időtartama többszörözhető, de csak külön-külön. Például dupla erősség és dupla időtartam 3x12 pszi pontba kerül majd. (NET)

A cikk alapját és ötletét egy, az Interneten közkézen forgó, a Fejvadászok című kiegészítő gyűjtemény részét képező írás jelentette. Az ebből származó pszi diszciplínák mögött (NET) szócska jelzi a származásukat. A cikk csak ötletet adott, az onnan átvett dolgokat módosítottam, ahol szükségesnek éreztem. Ezek használatának engedélyezéséhez köszönetemet fejezem ki Sonkonak, a kötet összegyűjtőjének.

Szintén köszönet Lord RuFuS-nak, aki több hangulatteremtő novelláskáival emelte írásom színvonalát.

A felhasznált képek Zubály Sándor és Balogh István munkái, illetve a Summariumból, az Első Törvénykönyvből, valamint a Rúna magazinból valók.

2006.11.22.
Szerző: Magyar Gergely
Forrás: Kalandozok.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerhely@kalandozok.hu

