

Pszi, Kráni metódus



Magába foglalja a Pyarroni módszer alap- és mesterfokú tudását is, azonban ezt a változatot speciálisan a kráni mágiahasználók (varázslók) számára fejlesztették ki. Elsajátítani csak Kránban lehet, itt is 6 év fáradságos munka vár az arra megfelelőkre. A tudást gondosan őrzik, egyik erénye, hogy hasonlóan a Kyr metódushoz, lehet vele Pszi-pontokat Mana-pontokká alakítani. Azonban ez a tudás sokkal ősbib, mint a kyr és hatalmasabb is, használói kezében igen szakavatott fegyver, amivel akár ölni is lehet. A pszi alkalmazások, amiket a kráni metódussal elsajátít a tanuló erősíthetőek, méghozzá a Pszi-pontok duplázásával az Erősség is a duplájára nő. (Megjegy.: ahol nincs kiírva az alkalmazás erőssége 6.) A pszi-pontok száma:

A Pszi alkalmazás módja: Kráni Metódus

Pszi- pontok 1. szinten: 8

Minden további páros szinten:
+6

Minden további páratlan szinten: +7

Diszciplínák:

Az összes Általános Diszciplína és az összes diszciplína a Kyr Metódus fejezetből. Az Energiagyűjtés változik az alábbiak szerint:

Energiaszerzés

Pszi pont: lásd a leírást!

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: lásd a leírást!

Időtartam: -

A kráni metódust használó karakter tudja a Kivonást és a Kisajtolást úgy, ahogy az az alapkönyvben le van írva + még a Pusztítást is.

Pusztítás: (1 Pszi-pont=7 Mp) természetéből adódóan ez is fekete mágia, azonban jóval gyorsabb és hatékonyabb a Kisajtolásnál. A varázsló teljesen elpusztítja a környezetet, miközben a Mana-pontjait nyeri vissza, nincs tekintettel semmire és senkire. A folyamat hatására a varázsló zónájában (20m) a növények elszenesednek, megfeketülnek (10 Mp felett) és az élőlények csontig hatoló fájdalmat éreznek. A fájdalom nem jár sebbel, de halált okozhat. A veszteség minden megkezdett 10 Mp után K6 Sp tehát 38 Mp-nál 4K6 Sp, hatására a csak túlütéssel sebezhető lények csak a veszteség 1/3-át szenvedik el. A Pusztítás hatására a Mana-háló is sérülhet, mégpedig ha a karakter 80 Mp-nál többet nyer vissza ezen módon, minden megkezdett 5 Mp után 5% esélye van, hogy a Mana-háló 5 km-es körzetben 1 napig nem fog működni.



Kráni Metódus

Uralkodás

Pszi pont: 15

Mágiaellenállás: mentális

Erősség: 10

Meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör

A diszciplína hatására a célszemély mentális ellenállását leküzdve az alkalmazó 2 körig (az Időtartam nem erősíthető) átveszi az irányítást a célpont teste felett. Ezalatt azonban maximum mozgatni lehet a célszemélyt, (esetleg beszélni a szájával) de támadni (egy szakadékba beleléphet...) és varázsolni nem. Ezalatt a célszemély teljesen tudatánál van, és érzékeli mi történik körülötte, tehát ha beszélnek a szájával ő tudni fogja azt. A hatóidő lejártával a célszemély 1k4 körig kába lesz (harc kábultan módosítói).

Tömeg befolyásolás

Pszi pont: 30

Mágiaellenállás: mentális

Erősség: 10

Meditáció ideje: 4 kör

Időtartam: 1 perc + (Tsz perc)

A diszciplína hatása hasonló az előzőéhez, csak itt egy minimum 100 főből álló tömeg 10%-ára (véletlenszerűen kiválasztva) hat a varázslat. Egyébiránt a diszciplína egyezik az előzővel, csak a célpont meg lesz győződve róla, hogy ő akarta azt mondani, vagy tenni amit mondott, vagy tett.

Elmezúzás

Pszi pont: 10/K6 Sp

Mágiaellenállás: intelligencia-próba

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A diszciplína a telepátia továbbfejlesztett változata, éppen ezért a pajzsok sem állják útját. Lényege abban rejlik, hogy az alkalmazó elmeromboló gondolatokat és képeket továbbít gyors egymásutánban (a lényege a gyors adatfeldolgozás blokkolása és ezzel a fájdalom okozása, vagyis a célpont sokkolása) a célpont felé, aki, ha nem dobja meg Intelligencia próbáját (nem tudja a sokkot

feldolgozni) 1K6 Sp-t veszít. Ha a célpont megdobta a próbát, akkor nem történik semmi, csak furcsa képek egymásutánja éri el az elméjét, ami zavaró (nem tud koncentrálni), de ha több mint 7-tel van meg a próbája akkor rájön ki az alkalmazó. Ha a próba nem sikeres, akkor a célpont 1K6 körre elájul majd eszmélése után még 3K10 körig kábult lesz (ez a hatás nem erősíthető).

Elmeblokk

Pszi pont: 20

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: Tsz x 2 kör

Hatására az Időtartam lejártáig semmilyen pszi-alkalmazás nem hat az alkalmazóra (kivéve a Telepátia). A pszi-pontok duplázásáért az Időtartam duplázódik. (Megjegyzés: nem hat a Pszi-ostrom diszciplína sem!)

Szinaptika

Pszi pont: 2

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: -

Időtartam: -

A diszciplína közreműködésével össze lehet fűzni két pszi alkalmazást mint a varázslói mozaikok esetében. (A diszciplína nem erősíthető és max. csak kettő diszciplína fűzhető össze ily módon.)

Vadállatiasodás

Pszi pont: 12

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: Tsz kör

A diszciplína hatására az alkalmazó hasonló lesz valamely vadállathoz, legalábbis annak valamely természetes fegyverével fog rendelkezni (pl. agyar, karom, stb.) de ez a fegyver max. 1K10 sebzést okozhat. A diszciplína erősítésével csak az Időtartam növelhető.

Energiabázis

Pszi pont: 10

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 2 kör

Időtartam: Tsz kör

A diszciplína hatására az alkalmazó bizonyos fokú védettséget fog szerezni az energiabázisú támadásokkal szemben (ezek a következők: elektromosság, hideg, tűz, meleg stb.). Alaperősítésben a diszciplína vagy 1K6-ot (villámnál 1K10-et) semlegesít a támadásból (tűznyíl stb.) vagy +2-t ad a mentodobáshoz (pl. hideg ellen). A diszciplína erősítésével a semlegesítés, illetve a mentodobás bónusz duplázható, de az Időtartam nem növelhető.

Adrenalin

Pszi pont: 5

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatására az alkalmazó kontrollálja a testében az adrenalin elosztását és termelését. Ennek hatására az alkalmazó ereje és állóképessége 1K6-tal nő (nem nőhet a faji maximum fölé). A hatóidő lejártá után az alkalmazónak állóképességpróbát kell tennie (negatív módosító lehet a fáradtság stb.), és ha nem dobja, akkor elájul 2K10 körre.

Irha

Pszi pont: 15

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: Harc idejére

A diszciplína hatására az alkalmazó bőre megkeményedik és ellenállóvá válik (hasonlóan az Aranyharang Slan-diszciplínához), mégpedig a következő módon: az alkalmazó bőre 2 TSZ-enként 1 SFÉ-vel fog rendelkezni (tehát 10. szinten 5-ös SFÉ-je lesz), valamint a védekezését az alkalmazónak 5-tel növeli (+5 VÉ). A

diszciplína erősítésével a VÉ bónusz duplázható.

Olvadt fegyver

Pszi pont: 8

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 6 szegmens

Időtartam: 20 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó jobb kézben forgatott fegyvere egybeolvad a karjával. Ennek pozitív hatásai: a fegyvert nem lehet eltörni (az alkalmazó karját sem, és azt csonkolni sem lehet - kivéve a Hatalomszavakkal), a használó kap +15 TÉ bónuszt, a fegyvert nem ejtheti el, 01-es dobásnál nem lehet balsiker, a fegyver sebzése +2-vel javul. Kikötés, hogy a fegyver nem lehet 100 cm-nél hosszabb. A diszciplína erősítésével csak az Időtartam duplázható.

Életerő megosztás

Pszi pont: 5

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Hatására az alkalmazó átadhatja életereje egy részét (akár az összeset is) a célpontnak (ő sem jogosult mentodobásra). Az alkalmazó Ép-t és Fp-t is átadhat korlátozás nélkül, azonban 10 Ép vagy 20 Fp transzportja 1 körig tart (és 10 Ép átadása nem jár automatikusan 20 Fp átadásával). A varázslat nem erősíthető.

Erő megosztása

Pszi pont: 7

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó ereje egy részét (max. 3 -ig csökkentheti) átadhatja a célpontnak, azonban annak erejét ily módon nem növelheti annak faji maximuma fölé. Az Időtartam lejártával az ily módon átadott erópontokat visszakapja. A diszciplína erősítésével az Időtartam duplázható.

Mana-háló detekció

Pszi pont: 20

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 10 kör

Időtartam: 5 kör

A diszciplína hatására az alkalmazó feltérképezi a Mana-hálót bizonyos távolságon belül (ez 5 kör alatt 20 sugarú kör, de a Pszi-pontok duplázásával az Időtartam és a távolság duplázható). Ekkor érzékelt fogja a mágikus gócpontokat (itt összpontosul a mágia, ezen a ponton dupla gyorsan lehet feltöltődni Mana-pontokkal - ám az ilyen helyek igen ritkák), a mágiát (bármilyent) használó személyeket, a mágikus tárgyakat (bár az utóbbi mibenlétét nem lesz képes felismerni). Azokat a személyeket, akiket leplezés fed (pl. a zónájukat) is felismeri és a diszciplína ellen mentődobás nem tehető.

Mágiaismeret

Pszi pont: 8

Mágiaellenállás: -

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatására az alkalmazó képes lesz eldönteni, hogy az általa észlelt mágiaforma milyen típusú (szakrális, varázslói stb.), azonban fontos, hogy lássa a mágia valamely megnyilvánulását (pl. egy mágikus fegyvert, a varázsló kézmozdulatait stb.). A diszciplína nem erősíthető és mentődobás sem tehető ellene.

2013.08.22.

Szerző: Neuburger István cikke alapján

Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk A kráni fejvadász (Neuburger István, Mlista) című írás kivonata.