Pszi-mester (Siopa) (MAGUS kaszt)

Rendezvényeink régóta játszható az eredetileg Új Tekercsekben(ÚT) megjelent Siopa Pszi-mester (Belső Testőrség) kaszt és már születtek variációk az eredeti Nagy Zöld (KKUK és ETK) rendszerével összhangba hozó művek is, de mostanra ért be, hogy teljesebb, átfogóbb képet tudjunk adni róla nektek és így mindenkori karakteralkotásaink részét is képezheti már. További adalék képességeikhez a rendezvényeken Előnyként/Specializációként/Háttérként felvehető dicsciplína csomagok a ***Mentát (D20as), Khinn és Kino-Baruko (ynevi Kóborlások)*** *variációk, aszerint, hogy milyen feladatok ellátására képezték ki a pszi-mestert. Játéktechnikailag a Harcművész Főkasztba soroltuk a kasztot, az ÚT egykori iránymutatásai alapján. Hogy most ebben a teljesebb, deluxe, bővített formában köszönthetjük viszont az* ***Biró Péter (MagicHorse)*** *érdeme.*

(A Kronikak.hu-n Gulandro előszava)

„… A farkasnak agyarai vannak, a byzonnak kétölnyi, éles szarvai –az ember mégsem tanulta meg használni a fegyvert, mellyel felruházta a természet. Márpedig az utolsó órában járunk, hogy megragadjuk ezt a fegyvert, és Napnyugat, a Sötét Ország felé fordítsuk.

Ideje van a látásnak. Akik vakok maradnak tulajdon gyengeségeikre, a vakságukba pusztulnak majd bele – és amikor az Örök Város sorsa a tét, nem engedhetjük testvéreim, hogy lehunyjuk a szemünket.

Számosan szóltak már arról, hogy a Sötét Ország kopár vidékein az időnél is vénebb, szinte halhatatlan ősfajzatok tenyésznek, de nem hittünk a híradásoknak. Könyvtárak mélyén száznál is több töredéket őriznek Godonról, amelynek pusztulnia kellett, csak mert óvatlan merészséggel tört egy tiltott tudás felé. Senkit nem érdekelt egy elfeledett birodalom kudarca.

Nem tudtuk, hogy a mi időnket is kimérték már. Nem hittük, hogy a történelem megismétli önmagát, hogy Krán mindig elpusztítja vetélytársait. Lar-dor magiszterei olvasták a godoni töredékeket, meg is említették olykor, de csak afféle érdekességként, hogy felkeltsék az adeptusok figyelmét.

A Dúlásig el sem tudtuk képzelni, hogy Pyarronnak, az emberbirodalmak legdicsőbbjének méltó ellenfele akadhat a Délvidéken.

Látnunk kellett a csillogó nyálkaszőnyegen lebegő, fényfaló korcsfajzatokat, hallanunk kellett a látóhatáron túl meghasadó várfalak roppanását, és éreznünk, amint a kerékbe tört idő süvöltve repeszti meg a valóságot, hogy rádöbbenjünk: az ártatlanság korának vége.

A farkasnak agyarai vannak, a byzonnak kétölnyi, éles szarvai – a mélységből felbugyorgó aquir szörnyeknek pedig hatalmuk, amely gyilkos örvényként seper végig az élőkön és egyetlen szóval kettéhasítja a

szekérnyi vastag, habarcsolt gránitfalat.

A jövő nem az acél és nem a mágia ideje lesz. Hitvány, lomha vasakkal nem árthatunk olyan fajzatoknak melyek gyorsabbak annál, hogysem a szem követni tudná. Sziklavetőink és katapultjaink mit sem érnek a szörnyek ellen, melyek egyetlen ökölcsapással zúzzák be Carruchal tornyának varázskapuit. Büszke mágiánkról a történelem bizonyította be, hogy annyit sem ér, mint a gyermek fakardja, mellyel az ébredő kígyósárkány barlangja előtt hadonászik.

Az új időkben újfegyverre van szükség – olyanra, mellyel a védtelen oldalukon sújthatunk le az aquirokra. Az óidők hosszúéletű fenevadjai szörnyek, testvéreim: nem ismerik az elme kristálytiszta erejét. Az ember azonban más, merem remélni, nemesebb és többre hivatott, magiszter urak. Ma még tízezerből talán ha egy születik közülünk, aki fegyver lehet a mélység bestiái ellen. Lehet, hogy egy sem, de ha léteznek valahol, meg kell találnunk őket.

Ha megkapom a lehetőséget, megmutatom az utat, amellyel mesteri szintre fejleszthetjük a gondolat erejét. Kiképzem az elme harcosainak új nemzedékét, akik láthatatlanul vegyülnek majd el az emberek tömegében. Kardot nem forgatnak, páncélra nem lesz szükségük – de amikor eljön az idő, megvetik a lábukat és visszavágnak, hogy a láthatatlan szférák beleremegnek.

Kérem a Fehér Páholy támogatását az iskola megalapításához. Ha nem indulunk el az új úton, sosem tudhatjuk meg, hova vezet.

Nagyon kevés az időnk."

Az idős Artemius Horna del Akka, a Titkos Testőrség rendfőnökének a Fehér Páholyhoz intézett beszéde a Siopa iskola újjáépítéséhez

Korokkal ezelőtt, mikor a mágia hihetetlenül erős volt Yneven, értelmetlennek tűnt volna egy megerőltető, elmét próbáló pszionikus iskola megalapítása. A Hetedkor végére azonban intő jelek tűntek fel, melyek a mágia hatalmának meggyengülését vetítik előre, olyannyira, hogy egy belső szellemi – lelki – erőket mozgósító metódus hatékonyságában elérheti az egyes mágiatudorok által elnyerhető tudást.

A pyarroni Dúlás vérrel és halállal tanította meg a pyarronitákat, hogy az ember által kidolgozott mágikus metódusok nem vehetik fel a versenyt az ősfajok hatalmával. A tapasztalatokból okulva a Délvidéken ezért megvetették egy olyan pszionikus iskola alapjait, mely minden eddigi iskolaformánál erősebbé válhatott. Az eredményességhez vezető út döntő lépése volt, hogy a Pszi használatát nem rendelték alá sem a harci eredményességnek – mint például Tiadlan harcművészei –, sem a mágiának, mint a kyr metódust követő varázstudók.

A pszi-mesterek az elme energiáit sokkal hatékonyabban tudják felszabadítani és munkára fogni. Képességeik bármely más – hagyományos – pszi alkalmazó számára természetfelettinek tűnhetnek, de ezen nincs mit csodálkozni. Míg a többi iskola használói számára a pszi csupán eszköz, út valamilyen cél eléréséhez, addig a pszi-mesterek szemében ez jelenti az egyetlen és végső célt. Roppant büszkék tudományukra, a többi pszi-alkalmazót csöndes, lekezelő elnézéssel szemlélik, azonban – szervezeti hagyományaikból adódóan – mindig udvariasak és tisztelettudóak. Ebből adódóan hajlamosak a tekintélyelvű magatartásra, így hát ha valakit elfogadnak vezetőjükül, feljebbvalójukul, annak szavát szentírásnak tekintik, akár az életüket áldoznák érte. A pyarroni eszmékhez híven a pszi-mesterek egyenesek, becsületesek és igazságszeretőek – elvtelen vagy erkölcstelen pszi-mester ritkább a fehér hollónál.

Végezetül nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a rend létrehozói különleges testőrök számára dolgozták ki az ismeretanyagot, ezért a pszi-mesterek nem igazán kezdeményezőek, magatartásukra inkább passzív, ámde azonnali válasz-cselekvési készség a jellemző.

Egy viszonylag újabb keletű, kevéssé elterjedt kaszt a Pszi-mester. Története mindössze pár évtizedes. A kizárólagosan Pszialkalmazásokat oktató, különleges felkészítést biztosító oskolát a P.sz. 3618-ban hozták létre Pyarronban. Alapítását maga a legfelsőbb Papi Szék rendelte el és bízta Artemius Horna del Akka, a pyarroni Titkos Testőrség vezetőjére.

Valójában már az iskola ötlete is Horna del Akkától származott, aki fél évszázadon keresztül küzdött azért, hogy az irányítása alatt

szolgáló testőrség tagjai számára a lehető legjobb kiképzést biztosíthassa.

Köztudomású, hogy a pyarroni diplomácia igen aktív – különleges megbízottjai, küldöttei majd mindenütt megtalálhatóak és gyakorta roppant kényes ügyekben is képviselniük, érvényesíteniük kell az Államszövetség érdekeit. Faladatuk még abban az esetben sem mindig veszélytelen, ha szolgálatteljesítésük helyén hivatalosan tiszteletben tartják a követi sérthetetlenség elvét, ráadásul számtalanszor megtörténik, hogy civilizálatlan, fél-vad népcsoportokkal, vagy a világra fittyet hányó kényurakkal kerülnek szembe, akiknél még a szokásban van a „rossz hír hozójának karóba húzása". A különböző rendű és rangú követek éppen ezért – ha tehetik – népes kísérettel járnak, melybe természetesen beletartoznak a személyes biztonságukat szavatoló testőrök is. A pyarroni Titkos Testőrség tagjai az Államszövetség legmagasabb rangú, legjobban képzett – éppen ezért leginkább féltett és megbecsült – diplomatáit hivatottak védeni úgy, hogy erről a védelemről a külvilág lehetőleg ne szerezzen tudomást. Ezek a különlegesen felkészített testőrök az álcázás nagymesterei: a követi kíséretben írnokként, titkárként, inasként, olykor szeretőként szerepelnek, valódi feladatukat gyakran védencük is csak a veszély pillanatában ismeri fel. Számtalanszor bevált ez a stratégia, a Titkos Testőrség óriási elismerést vívott kis, s a Fehér Páholy tanácsülésein a szervezet első emberének szava egyre nagyobb súllyal esett latba.

Horma del Akka legnagyobb problémájának azt tekintette, hogy azokban a különösen kényes helyzetekben, amikor a követ legfeljebb másodmagával, fegyvertelenül kénytelen tárgyalóasztalhoz ülni, ki van szolgáltatva a vendéglátójának, mert egyetlen testőr nem lehet képzett a mágiahasználatban és a pusztakezes harcban egyformán kielégítő mértékben. Márpedig gyakran még ez az ideális állapot is elégtelennek bizonyulhat. Jó néhányszor előfordul, hogy a tárgyalás sajátosságai folytán a fogadóterem ajtajában különböző hagyományokra, törvényekre hivatkozva elveszik a fegyvereket, míg odabent óriási hatalmú védővarázslatok akadályozzák a mágikus tevékenységet, amelyek kikerülésére csak a házigazda varázslói képesek. Ilyenkor csekély segítség a követi testőr pusztakezes harcban szerzett jártassága: a túlerő és az ellenséges mágiahasználók – még ha jelentős véráldozat árán is – győzedelmeskedhetnek. Különösen veszedelmesnek ítélte del Akka a mentál- és asztrálmágiát, amely segítségével nem csak a testőr tehető ártalmatlanná, de a követet is olyan megállapodás szentesítésére vehetik rá, ami ellenkezik az Államszövetség érdekeivel.

Végül a Pszi-energiák kiaknázása jelentette a megoldást. Elképzeléseit kezdetben fenntartásokkal fogadták megvalósíthatóságuk okán, Horna del Akka viszont nem tágított. Minden befolyását latba vetve kijárta a Papi Széknél, hogy a Fehér Páholy legnagyobb mesterei foglalkozzanak a kérdéssel, s miután meggyőzte a feladat fontosságáról Arcus Siopát, a Pszi tudományának Ynev szerte legelismertebb lángelméjét, már nyert ügye volt. Így is majd húsz évbe telt, mire del Akka számára elfogadható – nem csupán elméleti, hanem oktatható gyakorlati – megoldások születtek. Arcus ötvözte a Slan út, a Pyarroni módszer és a titkos dzsenn Pszi-tanokat. Egyes vélekedések szerint a dzsennek a nem kevés támogatásért cserébe voltak hajlandóak mentalistáik segítségét és jártasságát alkuba bocsájtani. Azt biztos, hogy a mentáltesteket és azoknak lehetőségeit náluk senki nem ismeri jobban. A végeredmény fényesen igazolta a rendfőnök igazát. Az új Pszi-alkalmazások minden várakozást túlszárnyaltak és olyan fegyvert adtak a Titkos Testőrség kezébe, amiről mindezidáig álmodni sem mertek.

Igaz, az új tanok elsajátításai minden elképzelést felülmúlóan nehéznek bizonyultak, ráadásul olyan adottságokat igényeltek, amilyennel jó, ha minden tízezeremberből egy rendelkezik, de Artemius Horna del Akkát ezek a körülmények egy cseppet sem zavarták. Az Államszövetség hatalmas, sokan lakják, van honnan válogatni a tehetséges gyermekeket. Mert valóban, nem elegendő a született tehetség, még a legjobb adottságú emberporontyoknak is huszonöt évébe telik, mire megtanulja a Pszi használatának új módszerét.

Hála a Pszi-mesterek megjelenésének, a Titkos Testőrség hamarosan minden idők egyik legrejtélyesebbnek és leghíresebbnek tartott szervezetévé vált, tagjai köré legendákat szőttek és a pyarroni diplomaták nagyobb oltalomban érezhették magukat, mint azelőtt bármikor. Elképesztő történetek, híresztelések kaptak szárnyra, az Államszövetség testőreiről, a mendemondák pedig megtették hatásukat: ritkaság számba megy, hogy bárkinek eszébe jusson ujjat hízni egy pyarroni követtel.

Pyarron egészen a Dúlásig sikeresen megőrizte titkát. Ó-Pyarron pusztulásával a Titkos Testőrség tagjainak, tanárainak jelentős része is odaveszett, így fordulhatott elő, hogy mikor ismét felépítették a rendházat az új fővárosban, a tanítványok kiválasztásában kevesebb körültekintéssel jártak el. Bizonyosan tudjuk, hogy mind a Via Sheen-i embervadászklánnak, mind pedig a toroni Ikreknek sikerült egy-egy gyermeket bejuttatni a Pszi-mestereket képző iskola falai közé, akik miután maradéktalanul elsajátították a módszert, hazaszöktek megbízóikhoz. Ugyancsak híre kelt, hogy három képzett Pszi-mester is összekülönbözött Tamrad Viodo rendfőnökkel, aki a P.sz. 3690-es esztendőktől vezetője a Titkos Testőrségnek és a majdnem véres összecsapásba torkolló vitát követően elhagyták nem csak a rend kötelékeit, de az Államszövetség területét is. Állítólag ketten Északon fogadtak tanítványokat maguk mellé, a harmadikukról pedig az a hír járja, hogy Shadonban telepedett meg.

Pszi-mester

Képességek	Pszi-mester
Erő	3K6
Állóképesség	3K6
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	3K6 (2x)
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+12
Akaraterő	K6+14
Asztrál	K6+12
Érzékelés	K10+8
Ké	8
Té	16
Vé	71
Cé	0
HM/szint	4 (1)
Kp alap	4
Kp/szint	4
Ép alap	4
Fp alap	3
Fp/szint	K6
Pszi alap	8
Pszi/Szint	7

Harcérték

A Pszi-mesterek nem tanulnak hagyományos eszközökkel – azaz fegyverrel vagy pusztakézzel – harcolni, a küzdelemnek e formái számukra érdektelenek, a fizikai harccal csak olyan gyakorlatok folytán kerülnek kapcsolatba, amikor az ezzel kapcsolatos védekezésre oktatják őket. Harcértékeik – a Kezdeményező Értéküktől eltekintve – roppant alacsonyak. KÉ-alapjuk 8, TÉ-alapjuk 16, VÉ-alapjuk 71, CÉ-alapjuk pedig 0. A felsoroltak között minden Tapasztalati Szinten további 4 Harcérték módosítót oszthatnak szé, amiből 1-et 1-et TÉ-jük és VÉ-jük növelésére kötelesek fordítani.

Mivel álruhában jelenlévő testőröknek tanulnak, a Pszi-mesterek külön gyakorolják a gyors közbelépést védenceik érdekében. Amennyiben más 1 szegmenses pszi vagy varázslattal szemben kell kezdeményezniük, +10 KÉ-t kapnak erre a dobásukra. Ez kizárólag az általuk használt, legfeljebb 1 szegmens összpontosítási idővel rendelkező diszciplínákra igaz és kizárólag akkor, ha egyetlen célpontra összpontosít.

Életerő és Fájdalomtűrés

A kaszt tagjai számára az elme edzése a legfontosabb, saját testük karbantartására nem fordítanak nagyobb gondot, mint bármely ynevi átlagpolgár. Éppen ezért nem különösen szívósak és a fájdalmat sem megszokásból tűrik, hanem diszciplínák segítségével. Így Ép-

alapjuk mindösszesen 4 (ehhez Egészségük 10 feletti része járul), Fp-alapjuk pedig 3, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részén kívül) Tapasztalati Szintenként még K6 Fp adódik (már az 1. szinten is).

Képzettségek

Gyakorlatilag a Pszi-mesterek sajátos tudásukon kívül semmi máshoz nem értenek. A fegyveres harc elsajátítása éppolya idegen tőlük, mint a mágia bármely formájának tanulása. Már gyermekként hozzászoktatják őket, hogy minden problémát elméjük energiáinak segítségével oldjanak meg – tehát számukra ez a természetes. A tanulásuk nem csak roppant hosszú, de igen fáradságos és célirányos is, mellette szinte semmi idejük nem marad egyéb – komoly elmélyülést igénylő – tudás megszerzésére. Ráadásul egy Pszi-mester, hogy tudati energiái ne csökkenjenek, minden nap, ha csak lehetősége van rá, tréningezi elméjét különböző speciális gyakorlatokkal (akár egy Harcművész, aki formagyakorlatokat végez), s ez éppen eléggé megterheli ahhoz, hogy ne akarjon valamely nehezebben elsajátítható ismeret megszerzésével bajlódni. Ezzel magyarázhatók alacsony Kp értékei. Kp alapja 4, amihez Tapasztalati Szintenként (már 1. szinten is) további 4 Kp járul.

A Pszi-mester karakter az 1. Tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
Pszi	Siopa*
2 Nyelv	Af /5,4
Írás-olvasás	Af
Álcázás/álruha	Af
Etikett	Af
Lélektan	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af

*Pszi pontjai első szinten 8 alap, és minden további szinten ehhez 7 járul.

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Lélektan	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
8.	Etikett	Mf

Különleges képességek

A Pszi-mesterek elsődleges különleges képessége a Siopa rendszerű pszi használata, amit kifejezetten az emberi elme kiaknázására dolgoztak ki. Ennek megfelelően csak ember, illetve ahhoz nagyon hasonló mentáltest szerkezettel rendelkező fajok képesek elsajátítani.

A Pszi-mesterek képesek elméjüket felfrissíteni, feltölteni egy egyedi meditációs technikával. Az öt körig tartó transz alatt, ami alatt minden szempontból sebezhető, a külvilág történéseire nem képes figyelni, csak Statikus Pajzsai működnek, mozogni, bármit cselekedni képtelen. Bármilyen fizikai támadás (VÉ-je ekkor 0) kétszeres sebzést okoz neki és azonnal kilöki a transzból, és a Ψp-jai sem térnek vissza. Az ötödik kör végén aktuális Ψp-jainak száma a max. Ψp-jainak felével lesz egyenlő. A módszer alkalmazása azonban jelentős mértékben kiszipolyozza az elmét, így egy nap (5 órányi alvásonként) legfeljebb 3 alkalommal végezheti el.

Ha a rendelkezésére állónál többször próbálja meg a transzot, úgy az ötödik kör lejárta után nem történik semmi, viszont a transz alatt ugyanúgy érvényesek rá a negatív megkötések (cselekvésképtelenség, kétszeres sebzéselszenvedés).

Tapasztalati szint

A pszi-mesternek képességei fejlesztése rengeteg időt emészt fel. Ahhoz, hogy Tapasztalati Szintet lépjen sok gyakorlásra van szüksége, azaz sok Tapasztalati Pontot kell összegyűjtenie, mind alacsony, mind magas TSZ-en, az alábbiak szerint:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-220	1
221-442	2
443-950	3
951-2000	4
2001-4500	5
4501-9000	6
9001-16000	7
16001-32000	8
32001-65000	9
65001-120000	10
120001-170000	11
170001-240000	12
További szint:	65000

Minden további szinthez +65000 Tp szükséges.

A Pszi mester fegyvertára

Mint az előzőekből kiderült, a Pszi-mesterek kerülik a fizikai harc minden formáját. Gyakorlatilag nem is igen tanulnak meg fegyverekkel bánni, ha mégis valamelyikük ilyesmire vetemedne (őrzött személy körül eljátszott szerep okán), akkor csak könnyű, egykezes szúró- vagy vágófegyverek jöhetnek szóba. Páncélt, vértezetet és pajzsot egészen bizonyosan nem hordanak.

Siopa-rendszerű pszi

A Pszi-mesterek tudományát Arcus Siopáról, a P.sz. XXXVII. század elején élt mágiaelméleti és Pszi tudományi zseniről, az új Pszi alkalmazás meglakotójáról nevezték el. A rendszer a Pyarroni módszer és Slan-út kombinálásából alakították ki és fejlesztették tovább. Az agyi energiák felhasználásának szempontjából jóval fejlettebb bármelyiknél, igaz elsajátítása is összehasonlíthatatlanul nehezebb. A Siopa-rendszer alapjai természetesen megegyeznek az egyéb Pszi alkalmazásokkal, de a pontos tervezéssel továbbfejlesztett módszer végeredményében annyira különbözik a hagyományos alkalmazásoktól, hogy az azokban járatosak még csak elképzelni sem tudják, miképpen működik.

A rendszer lényege a hatékonyság. A Pszi-mester jóval több tudati energiát tud felszabadítani és azt sokkal magasabb hatásfokkal hasznosítja. A többi energiáról a ψp-ok magasabb száma árulkodik. a magasabb hatásfokról az, hogy minden Pszi-mester által alkalmazott – a hagyományos iskolák valamelyikéhez tartozó – diszciplína erősítése (hacsak a tételes felsorolás másként nem rendelkezik), az alábbiak szerint módosul:

Általános diszciplínák esetén ugyanannyi ψp-ért 2x Erősség, 2x Időtartam

Slan-diszciplínák esetén ugyanannyi ψp-ért 2x Erősség, 1x Időtartam

Kyr-diszciplínák esetén ugyanannyi ψp-ért 2x Erősség, 1x Időtartam

A Pszi-mesterek által alkalmazott módszer elsősorban a testőri feladatok minél tökéletesebb ellátására lettek kidolgozva, így legtöbb diszciplína közvetlen támadó vagy védelmi céllal készült. A Pszi-mester Statikus Pajzsa senki számára sem rombolható le, míg ő – ha bírja ψp-al, bárki pajzsait elpusztíthatja. Ugyanakkor a Pszi-mesternek lehetősége van a lerombolhatatlan Statikus Pajzsot máson is felépíteni, az azonban egy nap elteltével magától lebomlik.

Ugyancsak a Siopa-rendszer sajátossága, hogy a Pszi-mester TSz-ének megfelelő számú diszciplínát egyszerre, egyidőben, akár TSz-ének megfelelő számú személyen is tud alkalmazni. Ezzel együtt egy személyre egy időben egyszerre csak egy diszciplína alkalmazható. A felhasználandó diszciplínák ψp-igénye összeadódik.

Alap Siopa diszciplínák

Pszi-csapás

Ψp.: 1Ψ=2E
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali

Az egyik legfontosabb és legveszélyesebb Siopa-alkalmazás. A Pszi-mester koncentrált ψ energiával, mint valami fegyverrel sújt ellenfele elméjére. Amennyiben a ψ-csapás erőssége meghaladja az ellenfél Teljes Mentális Mágiaellenállását (TMM), a diszciplína hatása létrejön: SP sebzést okozva. A ψ-csapás előbb a pajzsokon halad át, ekkor – ha elég erős – lerombolja a Dinamikus Pajzsot (az megszűnik), áthatol a Statikus Pajzson – ezek persze mind csökkentik a ψ-csapás erősségét,

majd a fennmaradt erősség (összes Ψ-csapásra fordított Ψp x 2 mínusz az összes pajzsok erőssége) Fp sebzést okoz. Még ha az így okozott sebzés során elfogynának is az áldozat Fp-i, a további sebzés akkor sem csökkenti az Ép-t. Azonban ha az áldozat 0 Fp-re kerül, azonnal – próbadobás nélkül – elájul.

Del Akka szorítása

Ψp.: 1Ψ=5E
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör/Tsz.

A Pszi-mester, ha a diszciplína erőssége meghaladja az ellenfele TMM-jét akár csak egyetlen ponttal is, láthatatlan Pszi markával megragadja az áldozat torkát, aki fuldokolni kezd. A diszciplína az alkalmazó TSz-ének megfelelő számú körig magától fennmarad – de a Pszi-mester tetszőlegesen lazíthat a szorításon vagy fokozhatja azt, esetleg meg is szüntetheti. Az áldozatra, amíg a szorítás maximálisan működik, a Harc kábultan módosítók érvényesek.

(Kábulat E-2, ÁK-2, GY-2, ÜGY-2, AKE-5, AST-5, Ké-15, Té-20, Vé-25, varázslás: nem)

A diszciplína nem okoz sebzést, semmilyen körülmények között.

Ψ-villám

Ψp.: 6Ψ=K6 Sp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali

A Pszi-energiák közvetlen anyagi kisülése, amely sercegő kék, lila vagy zöld színű villám formájában anyagiasul. Játéktechnikai szempontból villámnak minősül, noha nincs köze az elektromossághoz. A Pszi-mester legfeljebb TSz-nyi méterre állhat ellenfelétől, ekkora a hatótávolsága a Ψ-villámnak.

Ψ-érzékelése

Ψp.: 1Ψ
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/Tsz

Ennek a diszciplínának a segítségével a Pszi-mester érzékelni tudja a Pszi-használókat maga körül. A diszciplína hatótávolsága minden esetben 50 méter sugarú kör. A hatótávolságot nem, csupán a diszciplína időtartamát lehet többszörözni a Ψp-ok többszörözésével. A Pszi-mester a Pszi koncentrált jelenlétét tudja megérezni, de sem azt, hogy a kisugárzást kibocsátó melyik módszer alkalmazója, sem azt, hogy milyen fokú a hatalma, nem ismeri meg.

További diszciplínák

Általános

Csettintés – Bárkire alkalmazható, akit a Pszi-mester érzékel. (Lásd: Pszi érzékelése);

Dinamikus Ψ-pajzs – 1 Ψp = 2 erősségű pajzs;

Ψ-lökés – 1 Ψp / 2kg;

Ψ-ostrom – 1 Ψp / 3 erősséget rombol és rombolja a Slan Statikus Pajzsot is;

Membár – 1 Ψp / 3 erősség;

Tiszta elme – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Érzéketlenség – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Kitartás – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Energiafelszabadítás – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Megfélemlítés – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Lélegzet visszatartása – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Vágy kioltása – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Kaméleon – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám);

Felejtés – (Rúna magazin III. évfolyam 1. szám).

Slan-diszciplínák

Érzékelhetetlenség;
Jelentéktelenség;
Statikus Pajzs – 1 Ψp = 2 erősségű pajzs;
Testsúlyváltoztatás;
Zavarás;
Kyr diszciplínák;
Láthatatlanság észlelése;
Asztrál szem;
Mentál szem.

Az eredetileg D20-as siopa diszciplínák átdolgozása

Mentát képzésen átesett pszi-mesterek elsősorban nemesházaknál teljesítenek szolgálatot, pyar érdekeltségű állomáshelyeken tevékenykednek. Tudástáruk kiterjed az fehér D20 Alapkönyv Siopa diszciplínáira is.

Fenntartás

A Siopa diszciplínák nagy része nagyobb hatalmat biztosít ugyan, mint más diszciplínák, azonban sajátos költségük van. A karakter ezen a szinten képes elkülöníteni tudatának egy részét, s az ebben tárolt Pszi-pontokkal mintegy fenntartani egy-egy diszciplína hatását. Ez az alkalmazó részéről teljesen passzív cselekedet, így összpontosítást nem igényel, azonban az elkülönített Pszi-pontok a hatás időtartama alatt nem használhatóak, elvesznek az alkalmazó számára. Ez játék technikailag úgy nyilvánul meg, hogy amikor ezeket a Fenntartás időtartamú diszciplínákat használja, a siopa a Pszi-pont költséget nem csupán aktuális Pszi-pontjai számából vonja le, hanem maximális Pszi-pontjainak száma is ugyanennyivel csökken időlegesen. Ez után az alkalmazó Pszi-pontjai csak az újdonsült maximum értékig töltődhetnek vissza és a siopa csupán ennyivel gazdálkodhat. Amint a fenntartást igénylő diszciplínát megszakítja (az adott diszciplínáknál leírt szabályoknak megfelelően), úgy az alkalmazó maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére – az elkülönített pontokat azonban nem kapja vissza, azokat csak a Pszi-pontok visszanyerésének szokásos módszerei szerint töltheti fel. Amennyiben a siopa több Fenntartás időtartamú diszciplínát is alkalmaz egyszerre, Pszi-pontjainak maximális értéke annyival csökken, amennyi Pszi-pontot ezekre összesen elhasznált.

Próba

K10 + Erősség + Intelligencia 10 feletti része

Kyr Auraérzékelés

Aurahamisítás

Ψp.: 2Ψ/ 1E
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 1 személy
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: -

Amely személyeket a diszciplína alkalmazója Auraérzékeléssel megvizsgált, azoknak az auráját képes mímelni és felvenni – természetesen csak látszólag.

Amikor az alkalmazó auráját valamilyen diszciplína vagy varázslat segítségével vizsgálják, az Aurahamisítás Erősségét le kell vonni annak Erősségéből, vagy a próba értékéből, amennyiben valamilyen képzettséggel, képességgel vizsgálódik valaki. Az Aurahamisítás diszciplína Erőssége 2 Ψ-pontonként 1. Aki az így lecsökkentett Erősségű diszciplínával vagy varázslatával nem dobja meg az Erősségpróbáját, esetleg más próbáját, az a siopa aurája helyén a lemásolt aurát látja. Azok, akik nem gyanakszanak és ezért nem tesznek fürkésző próbákat, mindenképp a lemásolt aurát látják.

Ennek a diszciplínának igazán akkor van szerepe, ha az alkalmazó valakivel Telepatikus kapcsolatot kezdeményez más nevében – Telepátiánál ugyanis az Aura lenyomata alapján ismerik meg egymást a résztvevők.

Éteriség

Ψp.: 1
Időtartam: 1 perc (hosszabbítható)
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 1 személy
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: -

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína. Az emberi test súlyának teljes leküzdésére szolgál, alkalmazásával föld feletti lebegésre nyílik

mód. 1 Ψp felhasználásával 1 percen keresztül lehet a Siopa légies.

Légies alakban a Siopa 1 láb magasan a föld fölött lebeg – a lebegés magassága nem növelhető. A diszciplína alkalmazása közben a Siopát nem sebzik a normális fegyverek, csak a mágikusak hatnak rá. Az energia-alapú támadások (tűz, stb.) közül csak a mágikus természetűek sebezhetik meg. A dolog hátulütője, hogy a Siopa nem képes hatni a környezetére. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben fizikai támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges. A hatóidő alatt a testnek továbbra is szüksége van levegőre a túléléshez.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Mana mentes terület

Ψp.: 4Ψ/ 1E
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

A diszciplína szinte mindenben megegyezik a Pszi Mentes Terület diszciplínával, azonban nem a diszciplínákat, hanem a varázslatokat képes meggátolni. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű varázslat létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

Mana-blokk

Ψp.: 2Ψ/ 1E - lásd a leírást
Időtartam: azonnali
Hatótáv: lásd a leírást
Hatóterület: 1 személy
A meditáció ideje: nem - cselekedet
Ellenállás: mentális

Ez a diszciplína csupán a „Mágia Észlelése” diszciplína hatása alatt használható és hatótávja megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a „Tudat Érzékelése” diszciplína hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen mágikus alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Mana-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősségpróbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó varázslat Erőssége. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a varázslatot – így az nem jöhetett létre és az azt alkalmazó karakternek Akaraterőpróbát kell tennie, az Akaraterő tíz feletti rész + d10-el, melynek célszáma 10 + a Mana-Blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a varázslathoz használt Mana-pontokat.

Mágia észlelése

Ψp.: 1Ψ/ 1E
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő kötött és kötetlen manát – sárga színben látja a mana áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A „Tudat Értékelése” diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a mágiahasználók és fény derül a mágikus kapcsolatokra, a varázstárgyakra és a mágikusan telített helyekre is. Amennyiben egy tudat mágikusan hat valamire vagy valakire, úgy sárga fénypászma indul irányából a célpont felé. Amennyiben két dolog között mágikus kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív

sárga fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősségpróbát kell tennie a diszciplína E-jével a mágiát alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott mágia mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat mágikus képességének mértékét, Mana-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

Manafókusz észlelése

Ψp.: 1Ψ/ 1E
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő tudatok egymáshoz és másokhoz kötődő kapcsolatait és viszonylagosan azok erősségét is. Amennyiben egy tudat figyel valakit, úgy a figyelő felől egy halványan áramló kék fénypászma indul a célpont felé; amennyiben két tudat kommunikál, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív kék fénycsík észlelhető, míg ha két tudatot valamilyen mentális mágiával kötöttek össze, a fénycsík vakító kéken ragyog. Amennyiben a mentális kapcsolat bármely alanya a hatótávolságon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősségpróbát kell tennie a diszciplína E-jével a megfigyelt tudatok Mentális Ellenállásával szembe. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat szellemi tulajdonságainak (Intelligencia, Akaraterő, Asztrál, Karizma), Asztrális és Mentális Ellenállásának (és pajzsainak) értékét, kasztját, tapasztalati szintjét, aktuális intencióit (amit épp tervez).

A diszciplína használata alatt az alkalmazót nem lehet a hatótávon belül meglepni, hiszen rögtön érzékeli, amint egy tudat ráfókuszál.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

Pajzs

Ψp.: 1+Ψ
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 1 személy
A meditáció ideje: 2 szegmens
Ellenállás: -

Egyike a Pszi adeptus fizikai jellegű diszciplínáinak. Az alkalmazás hasonlít a telekinézishez, ugyanis a tudati energiák elemi erővé való átalakításáról van szó, azonban ebben az esetben egy burok képződik az alkalmazó körül. Az alkalmazás létrehozásakor a siopa meghatározza hány Pszi-pontot költ a diszciplínára. A pajzs ennyi SFÉ-ponttal rendelkezik majd – ezek csökkentik az alkalmazót ért támadások sebzését, azonban minden támadással a sebzésnek megfelelő mértékben csökken is az SFÉ-pontok száma. A Pajzsban tárolt energia idővel magától is szétfoszlik. Minden kör végén 1 ponttal csökken a pajzs ereje.

A diszciplína erőssége megegyezik az aktuális SFÉ értékkel.

Pszeudó

Ψp.: lásd a leírást
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: látótávolság
A meditáció ideje: 1 kör
Erősség: 20E

A Pszi adeptus képes ψp-jai egy részét elkülöníteni, bizonyos korlátozott intelligenciával felruházni és önálló létre kiszakítani tudatából. A Pszeudó létrejötte után különböző cselekedeteket képes végrehajtani. Ezeket az alkalmazónak a Pszuedó létrejötte után kell meghatároznia. Ilyen feladat lehet például beszivárogni a célpont mentális pajzsán és utána egy olyan diszciplínát alkalmazni, ami ellen az alanynak immár nem érvényesül a mágiaellenállása, vagy felszabadítani az áldozat tudatából az ott tárolt manapontokat és más hasonló trükkök. A pszeudóval számos feladat végrehajtható – ezek mindegyike egy-egy külön diszciplínában került kifejtésre. A Pszeudónak parancsba adható végrehajtandó diszciplínák a következők lehetnek: Pszeudó-Támadás, Pszeudó-Ék, Pszeudó-Manarombolás és Pszeudó-Pszirombolás és a tudati diszciplínák (a KM megítélése szerint).

A karakter eldöntheti, hogy mennyi Pszi-pontot áldoz a Pszeudó létrehozására – attól függően, hogy mit akar vele végrehajtatni és mennyi ideig akarja „életben” tartani. Amíg a Pszeudó az elmével újra nem egyesül, minden körben veszít 1 ψp-t. A Pszeudó létrehozására elköltött Pszi-pontokból gazdálkodik – ezekből alkalmazza az általa végrehajtandó diszciplínákat.

A Pszeudó csak az alkalmazó látótávján belül tevékenykedhet (amennyiben a siopa egyidőben a Tudat érzékelés diszciplínát is alkalmazza, a Pszeudó befolyási területe annak hatóterületére változik). Befolyási területén belül a Pszeudó egy szempillantás alatt ott teremhet bármely ponton. A Pszeudó kezdeményezése mindig megegyezik az őt létrehozó karakterével – még ha annak a kezdeményezése valamilyen okból meg is változik a harc során. Mindig egyazon pillanatban következnek, és az alkalmazó karakter körönként eldöntheti, hogy melyikük következzen előbb az adott körben. A karakter a Pszeudót szabad cselekedetként utasíthatja.

Amennyiben valamilyen okból szükség lenne rá, a Pszeudó a karakter szellemi tulajdonságait (Intelligencia, Akaraterő és Asztrál), Asztrális és Mentális Ellenállásait, valamint Pszi képzettségeit használja – ezekre csak igen ritka esetben van szükség, lévén a Pszeudó nem képes a rendelkezésére álló diszciplínák végrehajtásán kívül más cselekedetekre és őt sem lehet támadni. Fizikai tulajdonságai nincsenek.

A Pszeudóba plántált Pszi-pontok számát a karakter annak aktiválása idején határozza meg. Az Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor – vagy amint a Pszeudó elvesztette utolsó ψp-ját is – a karakter maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére. A Pszeudót a karakter még annak elpusztulta előtt visszahívhatja és beolvaszthatja tudatába – ekkor maximális Pszi-pontjai azonnal visszaállnak eredeti értékökre, valamint a Pszeudó által fel nem használat Pszi-pontok is hozzáadódnak aktuális Pszi-pontjai számához.

Pszeudó-ék

Ψp.: -
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: speciális
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: -
Erősség: 10E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. A Pszeudó ilyenkor megpróbál beférkőzni a célpont valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán és egy csatornát képez, amelyen keresztül külső forrásból lehet a célpontra varázsolni vagy Pszit alkalmazni. A beszivárgás a Pszeudónak annyi körébe kerül,

amennyi az áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Pszi-pajzsot is, a Dinamikust azonban nem).

A Pszeudón keresztül az alkalmazó vagy más karakter képes lehet a célpontra varázsolni vagy Pszit alkalmazni. A varázslat vagy Diszciplína minden Erősségéért a Pszeudó veszít 1 Pszi-pontot. Ha a Pszeudó nem tart ki a varázslat vagy a diszciplína erejéig, az nem jön létre. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszeudón keresztül kifejtett hatásnak nem kell megbirkóznia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a Pszeudó átférkőzött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína vagy varázslat automatikusan kifejti hatását (ám legalább 1-es Erősítéssel létre kell hoznia ezeket).

Ha a pszeudónak maradnak még ψp-jai, akár ki is szivároghat – ez feleannyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális ellenállása.

Pszeudó-manarombolás

Ψp.: 1+Ψ
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: speciális
A meditáció ideje: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 10E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszeudó valamilyen módon beférkőzött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszeudó-Támadás vagy a Pszeudó-Ék diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszeudó megrongálhatja a célpont elméjének mana-fókuszáló képességét. A Pszeudó minden erre költött ψp-ért 1 Mana-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes mágiahasználó esetében érvényesülhet – kivéve a papokat, akik nem maguk fókuszálják a varázslatokhoz szükséges mágikus energiákat.

Pszeudó-pszirombolás

Ψp.: 1+Ψ
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: speciális
A meditáció ideje: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 10E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszeudó valamilyen módon beférkőzött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszeudó-Támadás vagy a Pszeudó-Ék diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszeudó megrongálhatja a célpont elméjének Pszi-fókuszáló képességét. A Pszeudó minden erre költött ψp-ért 1 Pszi-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes Pszihasználó esetében érvényesülhet.

Pszeudó-támadás

Ψp.: -
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: speciális
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: -
Erősség: 10E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. A hatótávon belül bármilyen elme kijelölhető célpontnak. A Pszeudó azonnal megpróbál a kijelölt elme valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán beszivárogni. A beszivárgás a pszeudónak feleannyi körébe kerül, amennyi az áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Pszi-pajzsot is, a Dinamikust azonban nem). A beszivárgás automatikusan sikerül neki – eközben ő maga nem bontja le a célpont Ellenállását és pajzsait. Ez után a Pszeudó az alkalmazó által meghatározott diszciplínát hajtja végre – a Pszeudó saját Pszi-pont tartalékából. Az

alkalmazás előnye, hogy a Pszeudó által kifejtett hatásnak nem kell megbirkóznia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a pszeudó átférkőzött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína automatikusan kifejti hatását.

Ha a pszeudónak maradnak még Ψp-jai, akár ki is szívároghat – ez feleannyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális ellenállása.

Pszi észlelése

Ψp.: 1 Ψp / 1E
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése" nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő Pszi energiákat – fehér színben látja a Pszi áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A „Tudat Értékelése" diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a Pszi-használók és fény derül a Pszi keltette kapcsolatokra és a Pszivel telített tárgyakra, helyekre is. Amennyiben egy tudat Pszivel hat valamire vagy valakire, úgy fehér fénypászma indul irányából a célpont felé. Amennyiben két dolog között Pszi keltette kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív fehér fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősségpróbát kell tennie a diszciplína E-jével a Pszit alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott Pszi mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat Pszi-használatának mértékét, Pszi-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

Pszi mentes terület

Ψp.: 4 Ψp / 1E
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése" nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Ez a diszciplína tipikusan a nagyobb hatalmú Pszi adeptusok repertoárjába tartozik. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű varázslat létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

Pszi-blokk

Ψp.: 2 Ψp / 1E - lásd a leírást
Időtartam: azonnali
Hatótáv: lásd a leírást
Hatóterület: 1 személy
A meditáció ideje: nem-cselekedet
Ellenállás: -

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése" nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen Pszi alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Pszi-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősség-próbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó diszciplína Erőssége. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a

diszciplínát – így az nem jöhetett létre, és az azt alkalmazó karakternek Akaraterőpróbát kell tennie, az Akaraterő tíz feletti rész + d10-el, melynek célszáma 10 + a Pszi-Blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a diszciplínához használt Pszi-pontokat.

Pszi-lehallgatás

Ψp.: 2 Ψp / 1E
Időtartam: összpontosítás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: szabad-cselekedet
Ellenállás: mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése" nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó képes rácsatlakozni mások által alkalmazott telepátiára, amennyiben az alkalmazók egyike az érzékelt területen van. Erősség-próbát kell tennie a Pszi-lehallgatás Erősségével, amelynek célszáma a lehallgatott alany Mentális Ellenállásának és a Telepátia diszciplína erősségének összege. Amennyiben az Erősség-próba sikeres, az alkalmazó ki tudja hallgatni a beszélgetést. Ha a próbán nem dob legalább 10-zel többet a célszámnál, a telepátiában lévő feleknek fura érzése támad és megérezhetik a jelenlétét – amennyiben egyikük Pszi adeptus, azonnal észreveszi az illetéktelen hallgatót. Ha az alkalmazó az Erősség-próbán 10-zel többet dob a célszámnál, akkor a résztvevőknek nincs esélyük rájönni, hogy valaki kihallgatja őket.

Siopa tekintet

Ψp.: 2 Ψp
Időtartam: speciális (megszakításig)
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: 1 személy
A meditáció ideje: szabad-cselekedet
Ellenállás: -

Ezt a diszciplínát a Kyr metódus Mágikus Tekintetének mintájára hozták létre a Siopa rendszer megalkotói – így kifejezetten újkeletű. Ugyanazon okkult tanon alapul, mint a kyr Mágikus Tekintet – miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak itt is minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie. Nem alkalmazható együtt a „Tudat Észlelése" diszciplínával, ugyanis pontosan látnia kell a célpont szemeit.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Akaraterő + d10 ellenpróbát köteles dobni (célszám a siopa Akaraterő + d10 dobásának eredménye), amit ha elvét, többé nem képes tekintetét a siopáétól elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, aminek az eredményeként kiszabadulna a Siopa Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Siopa Tekintettól csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg ha harmadik személy akárcsak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás kereszttűzébe.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

Az alkalmazó az ellen a személy ellen, aki a Siopa Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes olyan diszciplínákat alkalmazni, amelyeknek a célpont Asztrális vagy Mentális Ellenállásán kell felülkerekedniük. Ez természetesen feltételei, hogy az alkalmazás ideje alatt az áldozat nem szabadul a siopa tekintetéből. A személy ellen alkalmazott diszciplínák Erőssége az alábbiak szerint nő:

Tsz.	+E
1.	+4
2.	+5
3.	+6
4.	+7
5.	+9
6.	+10
7.	+11

A diszciplína Erőssége alapesetben 1E, ami 1 ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Tudat érzékelés

Ψp.: lásd a leírást
Időtartam: fenntartás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírást
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: -
Erősség: 20 E

A Pszi adeptus ezzel a diszciplínával érzékszerveit elméje szolgálatába állítja. A karakter eredeti látása, hallása, szaglása ideiglenesen átalakulnak, a külvilági tárgyakat csupán halvány, elfolyt, szürke árnyképek, tompa, elfojtott hangok, szagok, érzetek formájában érzékeli. A karakter a hatóterületen belül minden állatinál magasabb intelligenciával (3+) rendelkező tudatot érzékel – ezek erős kék fénnyel világítanak a szürkeségben.

Az alkalmazó 360°-os látószöget nyer, továbbá az összes diszciplína, aminek eddig „látótáv" volt a hatótávja, mostantól „érzékelés" hatótávú lesz – azaz a Tudat érzékelés diszciplína hatóterületén belül mindenkire lehetséges velük hatni, függetlenül attól, hogy az alkalmazó amúgy látja, látná-e a célpontot.

A Tudat érzékelés diszciplína használata alatt a karakter alig képes bármi olyan cselekedet végrehajtására, amely az érzékszervekhez kapcsolódik és precizitást igényel – olvasás, támadás „mennyit mutatok" játék -, a tereptárgyakat azonban kikerülheti. A karakter lényegében elvakítottnak, elsüketítettnek számít a diszciplína használata idejére és mivel egyik érzékét sem képes tökéletesen használni -2 módosítót kap az összes olyan próbájára és harcértékére, amelyben bármelyik érzékére szüksége lehet.

Az alkalmazó csak a diszciplína hatásának megszüntetésével nyeri vissza érzékeinek használatát, rendes látását, hallását, szaglását.

A diszciplína hatóterületét a karakter annak aktiválása idején határozza meg – Pszi-pontoként annyi lábra tudja kiterjeszteni, amennyi a Pszi-adeptus szintje. A Siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

Tudat rombolás

Ψp.: lásd a leírást
Időtartam: azonnali
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: speciális
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: lásd a leírást
Erősség: lásd a leírást

A Pszi adeptusok csak végső esetben alkalmazzák ezt a diszciplínát. Tulajdonképpen nem történik más, minthogy az alkalmazó felemészti az összes éppen rendelkezésére álló testi és szellemi energiáját és egy elemi-erő robbanással felemészti azokat, csatornaként a saját testét használva.

A robbanás erőssége 5 Fp-nként és 10 Ψp-onként 1 E (lefelé kerekítve). A robbanás Erősségenként 1 Sp, a robbanás hatóterülete annyi láb sugarú kör, amennyi a diszciplína Erőssége – az Erősség a középponttól kifelé lábanként 1-gyel csökken. A robbanás hatását az alkalmazó ugyan nem szenvedi el, azonban maximális Pszi-pontjai száma nullára csökken, s óránként csupán 1 pontot növekszik – az eredeti értékig. A diszciplína alkalmazása az összes fenntartás ható idejű diszciplínát megszakítja.

Khinn diszciplínák

A karakterek bebocsátást nyernek a Sheral-bércei között található khinn kolostorok szerzeteseinek tudásába, akik alkut kötöttek Pyaronnal. Az Ynevi kóborlások Vihar a Hágon című kalandjában található egyed diszciplínákkal bírnak.

Láthatatlanság

Ψp.: 15 Ψp
Időtartam: 10 perc
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: 1 kör
Ellenállás: -
Erősség: -

A diszciplina hatására alkalmazója egyszerűen elhalványodik. A test – és a viselt ruházat –

körvonalai és maga a test is áttetszővé válik, s mellette még a színei és mintázata is a környezetnek megfelelően némileg átalakul. Ráadásul az elhalványodás kiterjed az illető által kibocsátott szaganyagra is, úgyhogy ha az alkalmazó mozdulatlan marad, érzékszervekkel felfedezni a jelenlétét lehetetlen, bármilyen élesek legyenek is azok az érzékszervek. Természetesen, ha valaki belebotlik az illetőbe, akkor leleplezi az ottlétét, bár az álca nem foszlik le róla. Ha a „láthatatlan" alkalmazó mozog, és valaki pontosan ránéz, akkor 30% esélye van a felfedezésére, ha nem sikerül, akkor csak a szél játékának vagy káprázó szemének tudja be azt, amit látni vélt. A Láthatatlanságot alkalmazó elleni támadásokhoz negatív módosítók járulnak, melyek azonosak a bárdok fénymágiájában, a Ködalak nevű varázslatnál leírtakkal (kézi fegyverrel -15, dobó- vagy lőfegyverrel -30).

Mágikus és pszi érzékeléssel felfedezhetők (pl. Auraérzékelés, stb.).

Testhőmérséklet szabályozás

Ψp.: 15 Ψp
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: - (folyamatos koncentráció)
Ellenállás: -
Erősség: -

A szerzetesek képesek testhőmérsékletüket folyamatosan szabályozni, mégpedig oly módon, hogy erre csak enyhén koncentrálnak. Ilyenkor a testhőmérsékletük mindig úgy alakul, ahogyan a szervezetüknek a legmegfelelőbb az adott környezetben. Érdekesége, hogy amennyiben a diszciplína használata alatt öntudatlan állapotba kerülnek (ájulás, alvás, stb.), a hatás továbbra is érvényesül, azaz a szervezet automatikusan a környezethez alakítja a test hőmérsékletét. Akaratlagosan képesek ettől eltérően is szabadon befolyásolni testük hőmérsékletét, akkor viszont az ET-ben megjelent Testhőmérséklet Növelés nevű diszciplínánál leírtak érvényesek rá is azzal a kivétellel, hogy a meditáció ideje mindössze 1 kör lesz.

Tudatérzékelés

Ψp.: 5 Ψp
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: lásd a leírást
A meditáció ideje: 3 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

Ritkán használt metódus, mellyel az értelmes lények tudati kisugárzásait képesek érzékelni a szerzetesek. Hegyomlások, lavinák és hasonló katasztrófák után szokták alkalmazni, hogy a szerencsétlenül járt embereket kimenthessék szorult helyzetükből. Csak az öntudatlanokat ássák ki a hóból és a törmelékből, és még mielőtt azok magukhoz térnének elhagyják a helyszínt, a diszciplína hatása alatt ugyanis azt is képesek érzékelni, hogy az illető magánál van-e vagy sem. Minden egyes tudatot külön észlelnek, bár ha azok kis helyen és nagy tömegben (10fő, vagy több) vannak együtt, akkor a körvonalak egybemosódhatnak.

Hatósugara és időtartama az erősítéstől függ, alapban 20 láb sugarú körben 1 óráig terjed az érzékelés, de minden további rááldozott 2 ψp-ért vagy az erősítés növelhető eggyel (hatósugár 20 lábbal), vagy az időtartam nyújtható el egy újabb órával. Tehát 4 ψp-ért 20 láb sugarú körben 2 óráig, vagy 40 láb sugarú körben 1 óráig, stb.

Csapás

Ψp.: 1 Ψp / 2kg és lásd a leírást
Időtartam: azonnali
Hatótáv: látótávolság
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: - és ME
Erősség: 3

Bizonyos szempontból a ψ-lökésre emlékeztető a Csapás hatása, mivel főként az áldozat fizikai értelemben vett testére hat, nagyjából úgy, mint egy elemi erővel létrehozott lökés. A különbség annyi az általános diszciplínához képest, hogy azonos mennyiségű ψp felhasználásával kétszer akkora erejű ütést lehet vele az áldozatra mérni. Emellett még egyfajta mentális pörölyként is

hat, ami ellen érvényesül az illető MME-je. Ha az áldozat mentálteste nem tudott ellenállni a csapásnak, akkor az iszonyatos ütés hatására összerogynak lábai. Noha szinte azonnal – de 2 körön belül mindenképpen – fel tud állni, még további 1k10 körig a kábulat módosítói lépnek nála érvénybe. Ha sikeresen ellenállt, akkor is elszenved bizonyos mértékű mentális sokkot, de ekkor állva tud maradni és a kábulat módosítói is csak fele ideig (1k10/2 kör) sújtják. A fizikai lökés ellen nincs védekezés.

Minden további rááldozott Ψp-ért a csapád újabb 3E-vel és 2 kg-mal növekszik. Tehát 2 Ψp-ért a diszciplína hatása 4 kg erejű lökés lesz, erőssége pedig 6 E.

Súlytalanság

Ψp.: 1 Ψp / 5kg és lásd a leírást
Időtartam: 1 perc és lásd a leírást
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: 1 kör és lásd a leírást
Ellenállás: -
Erősség: -

Ez a diszciplína akár a testsúlyváltoztatás extrém véglete is lehetne. Az alkalmazó képes testének súlyát – ruházatával és könnyű felszereléssel – olyan mértékben lecsökkenteni, hogy nem hagy nyomot még a havon sem, és akár egy erősebb szél is elfújhatja. (A kisebb szellők azért nem kergetik az ilyen szerzeteseket akaratuk ellenére össze-vissza, mivel a testnek csak a súlya és nem a tömege, a tehetetlensége csökken le ilyen mértékben. Azok is veszítenek valamit persze eredeti értékeikből, de a test tömegének komolyabb jellegű megváltoztatásához iszonyatos energiák szükségesek, és csak mágikus úton kivitelezhető.)

A diszciplína használata során az alkalmazó 1 körig tartó meditációval lecsökkenti testsúlyát a kívánt mértékben, minden befektetett Ψp-ért 5 kg-os súlycsökkenést érhet el. Ekkor a diszciplína hatása 1 percig tart.

Van azonban arra is mód, hogy a hatás időtartamát megnövelje: az egy körös meditáció után gyenge koncentrációval (mely 5 percenként 1 Ψp-ot igényel) addig tarthatja fenn a diszciplína hatását, míg szükségesnek látja, vagy míg Ψp-jai el nem fogynak. Ha például 20 percen keresztül 50 kg-mal könnyebb szeretne lenni, akkor 1 körös meditációval csökkenti testsúlyát 50 kg-mal, ami 10 Ψp-ba kerül. Ha ez megtörtént, akkor 20 percig gyenge koncentrációt kell fenntartania, amit 4 Ψp-ért tehet meg.

A diszciplína használójának az alkalmazás előtt el kell döntenie, hogy hány kilogrammal akarja testsúlyát csökkenteni, de az időtartamot nem kell előre meghatároznia, mivel az a koncentráció megszüntetésével azonnal lejár.

Irányított levitáció

Ψp.: 5 Ψp és lásd a leírást
Időtartam: 10 perc és lásd a leírást
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: 1 kör és lásd a leírást
Ellenállás: -
Erősség: -

A diszciplína hatása alatt az alkalmazó gyakorlatilag repülni képes. Az egy körös meditáció után gyakorlatilag a hagyományos meditációs állapot következik be, vagyis 1 láb magasságban lebeg az alkalmazó, viszont az időtartam lejártáig akaratától függően függőleges és vízszintes irányban is elmozdulhat. Maximálisan 3 láb magasba emelkedhet, vagy leereszkedhet egészen a talajra, haladni pedig körönként 50 lábnyit tud.

A diszciplína időtartama minden további 5 Ψp felhasználásával 10 perccel növekszik. Az időtartam meghosszabbítható a diszciplína hatása alatt is, nem kell semmi mást tenni, mint közben újabb Ψp-okat áldozni a diszciplínára. Az alkalmazás Ψp igénye ebben az esetben is ugyanannyi.

Kino-Baruko

Egy niarei eredetű pszi-mester iskola a Kino-Baruko, mely az alkalmasnak bizonyuló jelölteket ruházza fel az elme ősi útjának tanaival. Egyedi eszköztáruk az Ynevi kóborlások Rossz csillagzat alatt című kalandjában található meg.

Összetartozás

Ψp.: 10 Ψp
Időtartam: 1 perc/Tsz.
Hatótáv: látótávolság
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: -
Erősség: -

A diszciplínát csak megfelelően képzett Pszi-mesterek képesek egymást közt alkalmazni. A létrehozást követően, az időtartam alatt a ψp-kat szabadon áramoltathatják egymás között. Tehát gyakorlatilag így közösek a ψp-ok, bármelyikük szabadon használhatja mindet.

Mozgatás

Ψp.: 4 Ψp
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: látótávolság
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: mentál
Erősség: 1

Szinte teljesen azonos az Irányítás nevű mentál mozaikkal. Alkalmazója képes áldozatát bizonyos mozdulatok elvégzésére késztetni. (Bővebb leírását lásd a Mágia, Mentálmágia, Irányítás nevű mozaiknál.)

Bénultság

Ψp.: 3 Ψp
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: látótávolság
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: mentál
Erősség: 1

E diszciplína teljesen megegyezik az azonos nevű mentál mozaikkal. Vagyis az áldozat teljesen megbénul, semmilyen mozgásra nem lesz képes, mágiát sem tud alkalmazni, csak pszi képességeit használhatja. (Bővebb leírását lásd a Mágia, Mentálmágia, Bénultság nevű mozaiknál.)

Levitáció

Ψp.: 5 Ψp
Időtartam: 3 óra
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: -
Erősség: -

Ezen idő alatt nem csak lebegni, de közlekedni is képesek további ψp rááldozása nélkül, pusztán az akaratukkal.

Gyógyítás

Ψp.: 1 Ψp/1Fp; 5 Ψp/ 1Ép
Időtartam: maradandó
Hatótáv: látótávolság
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: -
Erősség: -

A pszi energiák segítségével gyógyítani is lehet, 1 ψp-ért 1 Fp-t, 5 ψp-ért 1 Ép-t.

Hazugság érzékelése

Ψp.: 10 Ψp
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: hallótávolság
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: -
Erősség: -

A diszciplína alkalmazója érzékeli, ha a neki szánt mondandóban a hatóidő alatt hazugság rejlik.

Aura

Ψp.: 3 Ψp és lásd a leírást
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: 1 szegmens
Ellenállás: -
Erősség: 1

A pszi aura hatása csaknem azonos az elemi erővel, ha aura formába idézik. 3 ψp-ért 1 E erősítésű aurát vonhat maguk köré. 6 ψp rááldozásával az aura 1 SFÉ-vel fog bírni az időtartam lejártáig, azaz 1 percig. Mivel pszi

energia keltette erőről beszélünk, mágikus tárgyak ellen is véd.

Regeneráció

Ψp.: 1 Ψp
Időtartam: maradandó
Hatótáv: alkalmazó
A meditáció ideje: 3 kör vagy 12 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

Az elszenvedett sebzés regenerálódásában segít. Meditatív állapotban 3 kör alatt végbemegy a folyamat, cselekvés közben (bármit tehet az alkalmazó) 12 körig tart.

Felhasznált irodalom

- ETK;
- Új Tekercsek;
- MAGUS D20;
- Ynevi Kóborlások.

Általános diszciplínák

	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Tiszta elme	1Ψp/ +5ME	-	fenntartott	lásd a leírást	-
Érzéketlenség	1Ψp/ 1 kör	-	5 szegmens	lásd a leírást	-
Kitartás	1Ψp/ 1 óra	-	6 kör	lásd a leírást	-
Energiafelszabadítás	8Ψp	-	1 szegmens	1 szegmens	-
Megfélemlítés	12Ψp	ME	2 szegmens	1 kör	6
Lélegzet visszatartása	7+3Ψp/kör	-	1 kör	lásd a leírást	-
Vág kioltása	25Ψp	A	5 kör	lásd a leírást	6
Kaméleon	12Ψp	-	3 kör	lásd a leírást	-
Felejtés	5Ψp	ME	3 kör	végleges	6

Alap Siopa diszciplínák

	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Ψ-csapás	2Ψp/ 2E	ME	1 szegmens	azonnali	2
Del Akka szorítása	1Ψp/ 5E	ME	1 szegmens	1 kör/Tsz.	5
Ψ-villám	6Ψp/ K6Fp	-	1 szegmens	azonnali	1
Ψ-érzékelése	1Ψp	-	1 kör	1 kör/Tsz.	-

D-20-as Siopa diszciplínák

	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Aurahamisítás	2 Ψp	-	1 szegmens	fenntartott	1
Éteriség	1	-	1 kör	1 perc	-
Mana mentes terület	4 Ψp	ME	1 szegmens	fenntartás	1
Mana blokk	2 Ψp	ME	-	azonnali	1
Mágia észlelése	1 Ψp	ME	ME	fenntartás	1
Mentálfókusz észlelése	1 Ψp	ME	1 kör	fenntartás	1
Pajzs	1 Ψp	-	2 szegmens	lásd a leírást	-
Pszeudó	lásd a leírást	-	1 kör	fenntartás	20
Pszeudó-ék	-	-	1 kör	lásd a leírást	10
Pszeudó-manarombolás	1 Ψp	-	-	lásd a leírást	10

Pszeudó-pszirombolás	1 Ψp	-	-	lásd a leírást	10
Pszeudo-támadás	-	-	1 kör	lásd a leírást	10
Pszi észlelése	1 Ψp	ME	1 kör	fenntartás	1
Pszi mentes terület	4 Ψp	ME	1 szegmens	fenntartás	1
Pszi-blokk	2 Ψp	-	-	azonnali	1
Pszi-lehallgatás	2 Ψp	ME	-	összpontosítás	1
Siopa tekintet	2 Ψp	-	-	speciális	-
Tudat érzékelése	lásd a leírást	-	1 kör	fenntartás	20
Tudat rombolás	lásd a leírást	spec.	1 kör	azonnali	spec.

Khinn diszciplínák

	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Láthatatlanság	15 Ψp	-	1 kör	10 perc	-
Testhőmérséklet szabályozás	5 Ψp/óra	-	fenntartott	lásd a leírást	-
Tudatérzékelés	5 Ψp	-	3 kör	1 óra	1
Csapás	1 Ψp/2 kg	ME	1 szegmens	azonnali	3
Súlytalanság	1 Ψp/5 kg	-	1 kör	1 perc	-
Irányított levitáció	5 Ψp/óra	-	1 kör	10 perc	-

Kino-Baruko diszciplínák

	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Összetartozás	10 Ψp	-	1 szegmens	1 perc/Tsz.	-
Mozgatás	4 Ψp	ME	1 szegmens	1 perc	1
Bénultság	3 Ψp	ME	1 szegmens	1 perc	1
Levitáció	5 Ψp	-	1 szegmens	3 óra	-
Gyógyítás	lásd a leírást	-	1 szegmens	maradandó	-
Hazugság érzékelése	10 Ψp	-	1 szegmens	1 perc	-
Aura	3 Ψp	-	1 szegmens	1 perc	1
Regeneráció	1 Ψp	-	3 vagy 12 kör	maradandó	1

2019.01.30.
Szerző: Magichorse (Bíró Péter)
Forrás: Kronikak.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely