

Mentalista



A pszi. Sokan, sokféleképpen határozzák meg, hogy mi is az. Mindenesetre az egyik legmagasabb szintű tudomány. Ha a mágia terén a Varázsló a mester, akkor a pszi területén a Mentalista az úr. Míg a varázslók jóformán csak erőgyűjtésre használják eme tudományt (leszámítva néhány hasznos diszciplínát), addig a mentalisták számára egyetlen fegyver. Ok ismerik igazán az elme hatalmát, s alkalmazzák azt. Sokan csodaként tartják számon azt, amit tesznek. Beszélnek például egy Herceg fedőnevű kráni ügynökről, aki minden bizonnyal mentalizmusban jártas volt, s állva fogadta a Kobrák egyik mesterének villám-mágiáját. Az effajta asztrális uralom a test felett már-már mesébe illo. Nem beszélve arról az előnyről, amelyet biztosíthat egy mentalista, amikor egy jól szervezett csapatnak be kell hatolnia egy ugyancsak jól szervezett védelmi vonalon. Mi sem bizonyítja jobban e hatalmat, mint az a tény, hogy a kráni fejedelmek összekötője is majdnem minden esetben mentalista.

A mentalisták olyan gyakorlatokat ismernek, amelyeket halandó emberek álmukban sem tudnak elképzelni. Míg egy Slan elméjét védő pajzs más számára lebonthatatlan, addig egy mentalista - mégha hatalmas energia-befektetés árán is - lebonthatja azt.

Több mentalista irányzat létezik Yneven, azonban iskolák nincsenek - leszámítva persze a kráni Birodalmi

Fejedászként. A szellem hatalmát minden esetben magányos mesterek oktatják. A mester egyszerre mindig csak egyetlen tanítvánnyal foglalkozik, így mégha egy mesternél nevelkedett is két tanítvány, akkor sem kötődnek egymáshoz különösebben. Ebből adódóan minden Mentalista egy kissé öntelt, nem nagyon ismer el maga felett senkit, kivéve a mesterét (s persze a krániak is alázatosabbak). A mentalista legtöbbször magára van utalva, sőt esetenként több ember életéért felelős. Sokszor vállalnak szellemi testőrséget koronás fok mellett. Sokszor a varázstudóknak is meggyűlhet velük a bajuk, egy kardforgató - hacsak nem vértézi fel magát sziklányi mentális pajzsokkal - akár bele se kezdjen.

Erő	3K6
Állóképesség	3K6 (2x)
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6
Egészség	3K6 (2x)
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+12
Akaraterő	K6+12
Asztrál	K6+12
Érzékelés	K10+8

Harcérték

A mentalisták szinte sohasem vesznek a kezükbe fegyvert, legfeljebb tört.



Másféle fegyvert nem is viselnek. Ez alól vannak azért - ritka - kivételek: A Dzsen szarmazásúak például gyakran forgatják hagyományos szabályukat, és néhány - inkább fejjadászklánból kiszakadt - kráni, aki sequorral küzd. Mivel ritkán harcolnak testközelből, ezért nem csoda, ha nem is túl jók benne. Harcértékük még a boszorkányokéhoz is alig-alig mérhető. KÉ alapjuk 2, TÉ alapjuk 14, VÉ alapjuk 72, Célzó értékük nincs, nem is vesznek fel. A felsoroltak között szintenként 3 Harcérték Módosítót oszthatnak szét, melyből 1-1 pontot kötelesek a KÉ-jük, illetve VÉ-jükre fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A mentalisták általában nem edzik a testüket, tehát nem kiemelkedő az életerejük. A fájdalomhoz sincsenek igazán hozzászokva - inkább a szellem hatalmával gyűrik azt le -, bár összeszorított fogakkal tűrik azt. A mentalista ÉP alapja 3 (ehhez még az Egészségük tíz feletti része is hozzájárul), FP alapja pedig 4, amihez (Állóképességük és Akaraterejük tíz feletti hányadán túl) még szintenként 6 adódik.

Képzettségek

A mentalista számtalan képzettséget eleve megkap, ehhez képest azonban meglepően gyorsan, és könnyen tanulnak. Összességében képzettségeik száma, hatékonysága talán csak a varázslókéval, tolvajokéval mérhető. A mentalista KP alapja 6, amihez minden szinten (már az első is) további 8 járul.

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
Pszi	(<i>mentalista</i>)
3 Nyelvtudás (5.5.4)	Af 5,5,4
Ősi nyelv ismerete	Af
Időjósítás	Af
Írás/olvasás	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af

A mentalista további szinteken a következő képzettségeket kapja meg:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
4.	1 Nyelvtudás (5.)	Af
4.	Sebgyógyítás	Af
5.	1 Nyelvtudás	Mf
7.	Legendaismeret	Mf
7.	Történelemismeret	Mf
9.	Ősi nyelv ismerete	Mf

Különleges képességek

A mentalisták különleges (nem is annyira képessége, mindinkább képzettsége) a Pszi különleges módszerének az ún. Mentalista Pszi használata. A mentalista Pszi pontjai minden tapasztalati szinten nyolccal nő (1. Tsz-en 8, 2-on 16, stb.). A mentalista pszije mindenben hasonlatos a hagyományos iskolákhoz, azonban tartalmaz sok más diszciplínát is.

Tapasztalati szint

A tapasztalati szinteket a boszorkánymester idevonatkozó táblázata szerint lépi.

A mentalista fegyvertára

Már említettem, hogy a mentalisták - általában - nem viselnek fegyvert, legfeljebb egy tort. Ez alól természetesen kivételek azok, akik hagyományos fegyvert forgatnak. Egy valamit azonban szigorúan betartanak, sohasem viselnek páncélt, még egy posztóvértet sem. Egyrésztől nagyon kényelmetlen és esetlen, másrésztől nem is stílusos. Ok a szellem hatalmával védekeznek.

A mentalista pszi

Ez a speciális pszi iskola a többiből merít. Tartalmazza:

Pyarroni Pszi Mf

Slan Psziből:

Belső Idő

Érzékelhetetlenség

Statikus Pszi Pajzs (ez valóban lebonthatatlan)

Zavarás

Kyr metódusból:

Láthatatlanság észlelése

Asztrál Szem

Mentál Szem

Auraérzékelés

Mágikus tekintet

Pszi Ostrom*

Ezekén túl képes alkalmazni a varázsló Asztrál- és Mentál-mozaikokat pszi-ből (az ott meghatározott erősítésekkel, ill. pontigényekkel). A dzsennek ugyanannyi pont rááldozásával dupla erősségen alkalmazhatják.

*A mentalista Pszi-ostroma annyiban különbözik a varázslótól, hogy képes bontani a Slan által felépített pajzsokat is, azonban minden lerombolt E-ért 2 pszipontot kell feláldoznia.

A fentiekén kívül létezik számtalan speciális diszciplína is. Ezek közül most egyet írok itt le.

Kín

Pszi pont: speciális

ME: -

Meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: speciális

A diszciplína használata igen veszélyes. Alkalmazója - diszciplína hatása alatt - nem érez fájdalmat. Ez azt jelenti, hogy a veszteségeket nem az Fp-kból kell levonni, hanem a pszi-pontokból. A karakter azonban nem tudhatja, hogy mennyinél jár. Ha elfogynak a pszi-pontjai, akkor az addig elvesztett Fp-k kétszerese egyszerre zúdul az addig stimulált agyra, amely valószínűleg felmondja a szolgálatot. Az alkalmazó - amennyiben nem sikerül az állóképesség-próbája - k3 órára elveszti az eszméletét. Az alkalmazás nem okoz Ép veszteséget, csak a valóban elvesztett Ép számít.

?03.02.

Szerző: Amon

Forrás: MAGUS RPG

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.