

Pszi I.



Napököl

Psz-pont: 20
Meditációs idő: 5 szegmens
Hatóidő: 1 kör

A kyr pszivel rendelkező varázslók a Dwyll unióban fedezték fel/fejlesztették ki ezt a diszciplínát. Lényege, hogy egy kör erejéig a varázsló teljes zónájában vakító fehérség támad a varázslón kívül mindenki számára.

Mentál penge

Psz-pont: 20+4/kör
Meditációs idő: 1 kör+spec
Erősség: 18+spec
Hatóidő: min. 2 kör

Az egész lényege, hogy a varázsló mentális támadást indít a cél ellen. Annak a pszionikus pajzsait természetesen le kell bontania, vagy fel kell erősítenie az alkalmazást, ha sikerül akkor a megtámadottra súlyos fejfájás tör. Amely a 3. körre már fizikai fájdalommal is jár ha az elvétí az akaraterő próbáját. Ez főleg varázshasználók ellen kiváló, mivel a pszi hatása alatt nem képes 4 szegmensnél hosszabb létrehozású mágiát alkalmazni. Ha mégis megpróbálja, akkor annak 45% esélye van hogy rosszul sikerül.

Pszedó

Psz-pont: 5+ leírás
Meditációs idő: 5 szegmens

A diszciplína alkalmazója elkülöníti és leválasztja Tudata egy részét: Saját Intelligencia és Asztrál pontjaiból ad át számára, miáltal önálló létre hívja. A megszületett pszedó Tudat-röviden Pszedó- nem bír Anyagi Testtel, nincs is jelen az Anyagi Síkon, csak asztrálisan és mentálisan létezik. A teremtőjétől kapott Pszi-pontok tartják „életben” - számára ezek jelentik az Életerő-pontot. Ha Pszi-pontjai elfoglak, a Pszedó meghal.

A Pszedó nem igazi lélek, hanem ember által létrehozott életképtelen másolat. Ezért életereje, azaz a Pszi-pontjai folyamatosan fogynak: minden körben 1 Pszi-pontot veszít, s ez ellen lehetetlen tenni.

A Pszedónak soha nincs Mágiaellenállása, csak Pszi-pajzsokkal védheti önmagát. Minden Asztrál- és Mentálmágia hat rá, s így könnyen teremtője ellen fordítható. Ő maga csak általános pszi-diszciplínát képes alkalmazni, mágiát vagy bármi mást akkor sem, ha teremtője jártas benne. Csak olyan ellenfél ellen vethető be, akit a teremtő a diszciplína alkalmazásakor lát - akár természetes, akár mágikus úton. Amint a Pszedó útjára indult, a vizuális kapcsolatra többé nincs szükség.



A teremtő saját Pszi-pontjaiból bármennyit átadhat a Pszeudónak, mely ezáltal önálló Pszi-tevékenységre is képes lesz. Játéktechnikailag éppolyan Pszivel rendelkező lénynek számít, akár bármelyik karakter, éppúgy befolyásolható pszivel vagy mágiával, asztrálisan és mentálisan. Az anyagjellegű varázslatok és diszciplínák viszont nem hatnak rá. A teremtőjétől kapott pontokból a Pszeudó Pszi-pajzsokat építhet magának és használhat más általános diszciplínákat is. Ezáltal hatékony fegyverré válhat.

A Pszeudó képes arra, hogy áthatoljon mások pszi-pajzsain, anélkül, hogy azokat lebontaná, így töméntelen Pszi-pontot veszítene. A dinamikus pajzsok egyáltalán nem jelentenek számára akadályt, a statikusok közül is csak az képes megállítani, melynek erőssége (E) nagyobb a Pszeudó erősségénél. (A Pszeudó erőssége annyi E, amennyi éppen aktuális Pszi-pontjainak száma). A nála gyengébb statikus pajzsokon a Pszeudó 1 kör alatt átjut. Ha bejutott, attól kezdve egyenesen az elmére hathat, azaz diszciplínái ellen a Pszi-pajzsok nem, csak a Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) védi áldozatát. Természetesen asztrál típusú támadásához az asztrál-, mentál típusúhoz a mentál-pajzsra kell belül kerülnie. Érdekes azonban úgy tartalékalma a Pszi-pontjait, hogy kifelé is elegendő maradjon a statikus pajzsokon való áthaladáshoz, különben mögöttük reked s idővel elpusztul; avagy kockáztathat is, remélve, hogy maradék Pszi-pontjaival megölheti áldozatát.

A Pszeudó önállóságát, a létrehozására áldozott Intelligencia pontok határozzák meg: 1 pont esetén csak előre meghatározott feladatok {cselekvések, diszciplínák} pontos, gépies végrehajtására képes. (példa!). 2 pont esetén a teremtő a cselekedeteket feltételek teljesüléséhez kötheti, az utasítás-sorozatokban elágazásokat is

elhelyezhet (példa!). 3 pont esetén a Pszeudó önállóan mérlegelve, saját elhatározása szerint cselekedhet: teremtője éppúgy „játszhat” vele, mintha második karaktere lenne. A 3 ponttal létrehozott Pszeudó Intelligenciája természetesen nem 3, hanem, annyi, mint teremtőjéé; a 2-vel és 1-gyel létrehozotté pedig elméletileg

1. A Pszeudó létrehozására ugyanannyi Asztrál és Intelligencia pontot kell áldozni. Ezeket a teremtő ideiglenesen elveszíti, s csak akkor kapja vissza, ha a Pszeudó „életben” visszatér, s a két Tudatrész újra egybeolvad. Ekkor a Pszeudó természetesen megszűnik létezni, a teremtő visszakapja Képesség-pontjait, s a Pszeudó megmaradt Pszi-pontjait is. Ha azonban a Pszeudó Pszi-pontjai elfogynak, s ezért „meghal”, a létrehozására áldozott Intelligencia és Asztrál pontokat a teremtő örökre elveszíti. Ez a Pszeudók használatának óriási kockázata.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely