

Vadpszi



Ez idáig ismeretlen

A következőkben egy opcionális szabály-kiegészítést olvashatsz. Nem mondom, hogy tökéletes, meg jó, meg stb., ez egy elgondolás, váz akar lenni, amit tetszésed szerint változtathatsz. A MAGUS-listán való beszélgetés, kritikák eredményét még nem gondoltam át teljesen, de később megpróbálok néhány javasolt változtatást eszközölni a „művön”. Lássuk az eredetit:

- Mi az, amit csinálsz?
- Pszi...
- Egészségedre!

„Vadpszi” szabály kiegészítés

A gondolkodó elme hatalmas erőforrásokat rejt, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk testünk minden porcikáját, befolyásolhatjuk az anyagi világ törvényeit, vagy akár mások tudatát. Ezt az erőt Pszi-nek nevezzük. A Pszi olyan rejtett tudás, mely minden élő, gondolkodó elmében ott rejlik, s olykor meg teljes képzetlenség esetén is megnyilvánul...

„A Pszi alkalmazó agya úgy viszonyul egy képzetlen tudathoz, mint a csiszolt drágakő a hegymélyéből kibányászotthoz.”

Olykor - különleges vészhelyzetekben - az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hihetetlen gyorsasággal képes felkúszni egy sudár, ág nélküli fa törzsén, s miután a veszély elmúlt, nem csak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemászni sem tud magától. Ez jellemző példája a Pszi akaratlan megnyilvánulásának, hiszen ilyenkor az agy szabadít fel a testben olyan erőforrásokat, melyek egyébként nem hozzáférhetőek.

M.A.G.U.S. - Pszi (idézet a bevezetőből és a 'Képességjavítás'-ból)

Ez a szabály-kiegészítés megteremti a lehetőséget annak, hogy - korlátozott mértékben - közemberek, NJK-k és akár JK-k is „használhassák” a már megismert Általános (pyarroni) Pszi Diszciplínákat kezdetleges, természetes formájukban. Ezt a módszert minden olyan lény (de kizárólag olyan) alkalmazhatja, aki nem rendelkezik semmilyen Pszi képzettséggel, azaz még nem tanulta meg tudatosan kontrollálni agyi energiáit. Természetesen mindenki csak magára alkalmazhatja ezeket (azaz alapfokú Pszi használónak minősül) bár nagyrítván előfordulhatnak kivételek.



A játérendszer szempontjából négyféle helyzet különböztethető meg az alkalom függvényében:

I. abszolút stresszhelyzet (saját élete közvetlen veszélyben van)

az alkalmazás esélye: 80 %

II. normál stresszhelyzet (barát, rokon élete veszélyben van)

az alkalmazás esélye: 50 %

III. kis stresszhelyzet (kellemetlenség elkerülése, vagyonszerzés)

az alkalmazás esélye: 20 %

IV. nincs stresszhelyzet (pl. karosszékben ülve becsukott szemmel)

az alkalmazás esélye: 1 %

Ezek az esélyek csak az adott napon való első próbálkozás esetén érvényesek, ugyanis minden újabb alkalomkor, amikor valaki megpróbálja segítségül hívni a rejtett agyi energiákat, az adott százalékértékeket annyiszor kell felezni, ahányadik próbálkozás volt az adott napon (az elsőt még nem számolva), akár sikerült a "vad" diszciplína használata, akár nem. (Tehát ugyanaznapi másodszori próba esetén felezni, harmadszor negyedelni stb.)

Ez azért van így, mert már maguk a próbálkozások is úgy kimerítik az agyat, hogy egy normális alvás szükséges annak teljes feltöltődéséhez (azaz másnap már előről kezdődik a számolás, amennyiben teljes a pihenés).

Meg két megjegyzést kell a fentiekhez hozzáfűzni: az egyik, hogy a megadott esélyszázalékok inkább irányadó értékek, a KM, ha úgy gondolja, az adott helyzethez rendelhet köztes (kisebb vagy nagyobb) értékeket is (pl. adott esetben egyáltalán nem ad esélyt a sikerre). A másik dolog, hogy az esély soha nem csökkenhet 1% alá, azaz minden próbálkozáskor minimum 1% esély van a sikeres használatra (a 01 siker, a 00 balsiker).

Az egyszerűség kedvéért úgy tekintünk át e „vad” diszciplínákat, mint az általános (pyarroni) Pszi Diszciplínákat, ugyanis hatásmechanizmusukban sok hasonlóság fedezhető fel - nem véletlenül -, hiszen ezen ősi formákból alakították ki a ma is ismert Pszi alkalmazásokat (természetesen sem a Slan, sem a Kyr metódus diszciplínáinak nincs semmilyen „vad” változata). Megjegyzendő, hogy általában a „vad” diszciplínák használata tudatalatti, hiszen (főleg a közemberek

esetében) előfordulhat, hogy nem is ismeri (vagy nem hiszi el) a Pszi Diszciplínák létét. Ez JK-k esetében úgy működik, hogy bár a játékos jelenti be a "vadpszi" használatának szándékát, a karaktere nem feltétlenül tud róla. Olykor a KM a játékos tudta nélkül is próbálkozhat a JK nevében. Minden "vad" diszciplína használatára jellemzőek a következők:

- a „meditáció” ideje minden esetben 1 szegmens;
- az időtartam a diszciplínától függ (általában rövid idejű, egyszeri, vagy a veszély/szituáció elmúltáig tart);
- nem kerül Pszi-pontba (használójának nem is lehet)

Persze így felmerül a kérdés, hogy akkor hány Pszi-pont értékűnek minősül a használatuk? Erre a következő táblázat vonatkozik:

I. abszolút stresszhelyzetben:	3k6 + Int. tíz feletti része
II. normál stresszhelyzetben:	2k6 + Int. tíz feletti része
III. kis stresszhelyzetben:	1k6 + Int. tíz feletti része
IV. nincs stresszhelyzetben:	1k3 + Int. tíz feletti része

Megjegyzés: amennyiben bármelyik kocka a maximumára fordul, úgy azzal újra lehet dobni, egészen addig, amíg a kocka a maximumát adja (mint az íjász szabály esetében);

Emlékfelidézés

Jellemző alkalom: III, IV

Időtartam: természetes feledésig

Ébredés

Jellemző alkalom: III, IV

Időtartam: -

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I. és II.: 100% III.: 60% IV.: 20%

Érzékelésítés

Jellemző alkalom: I, II, III
Időtartam: K6 kör

Fájdalomcsillapítás

Jellemző alkalom: I, II
Időtartam: végleges

Hatodik érzék

Jellemző alkalom: I, II, III
Időtartam: K6 perc

Használata MINDIG tudatalatti.

Képességjavítás

Jellemző alkalom: I, II
Időtartam: veszély vagy szituáció elmúlt.

Pszi roham

Jellemző alkalom: I, II
Időtartam: egyszeri

Telepátia

Jellemző alkalom: I, II
Időtartam: annyi szegmens, ahány Pszi-pontosnak minősül az akció. Ez kivételesen mesterfokú használatnak minősül, bár sokkal behatároltabb módon, mint a kifejlesztett diszciplína. Használatával legtöbbször érzések, néha gondolatok közölhetők (esetleg képek is).

Telekinézis

Jellemző alkalom: IV
Időtartam: K6 kör

„Vad” formájában meglehetősen ritkán használt diszciplína, sokkal inkább a „vad” tehetségek sajátossága.

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I., II., III., IV.: 1%

Pszi-lökés

Jellemző alkalom: IV
Időtartam: egyszeri

„Vad” formájában meglehetősen ritkán használt diszciplína, sokkal inkább a „vad” tehetségek sajátossága.

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I. és II.: 5%; III. és IV.: 1%

Testhőmérséklet változtatás

Jellemző alkalom: II, III
Időtartam: a veszély vagy a szituáció elmúlt.

Érzék tisztítás

Jellemző alkalom: I, II, III
Időtartam: végleges

Dinamikus pszi-pajzs

Jellemző alkalom: I, II
Időtartam: a veszély vagy a szituáció elmúlt

Az egyik legérdekesebb "vad" alkalmazás. Segítségével időlegesen megnövekedik mind az Asztrális, mind a Mentális Mágiaellenállás (egyszerre!), mely tulajdonképpen a Tudatalatti Mágiaellenállás egy különös fajtája, bár Dinamikus Pajzsként funkcionál, így érzékelhető és Pszi-ostrommal le is bontható.

Összpontosítás

Jellemző alkalom: I, II, III
Időtartam: a veszély vagy a szituáció elmúlt

Szinesztézia

Jellemző alkalom: IV
Időtartam: K6 kör

„Vad” formájában meglehetősen ritkán használt diszciplína, sokkal inkább a „vad” tehetségek sajátossága.

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I., II., III., IV.: 1%

Membrán

Jellemző alkalom: I, II

Időtartam: a veszély vagy a szituáció elmúlt

Csettintés

Jellemző alkalom: I, II, III

Időtartam: egyszeri

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I. és II.: 90%; III.: 30%; IV.: 5%

Hajlítás

Jellemző alkalom: IV

Időtartam: végleges

„Vad” formájában meglehetősen ritkán használt diszciplína, sokkal inkább a „vad” tehetségek sajátossága.

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I., II., III., IV.: 1%

Szemmel verés

Jellemző alkalom: III, IV

Időtartam: végleges

„Vad” formájában meglehetősen ritkán használt diszciplína, sokkal inkább a „vad” tehetségek sajátossága.

Az esélyek a következőképpen módosulnak: I., II., III., IV.: 1%.

Statikus pszi-pajzs

Nincs „vad” változata.

Pszi-ostrom

Nincs „vad” változata.

Abszolút látás

Nincs „vad” változata.

?02.10.

Szerző: Aquir

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal, a MAGUS RPG.hu és az Atlantisz oldalon is.