

## Pszi diszciplínák



Az alábbiakban következnek néhány új pszi-diszciplína leírása.

Kivétel nélkül a pyarroni módszerhez tartoznak, néhányuktól a megnyilvánuló hatás attól is függ, hogy az alkalmazó alapfokon vagy mesterfokon jártas – a psziben. Természetesen a kyr metódus használói is elsajátíthatják őket, ámbár egyikre-másikra nemigen szorulnak rá. Noha elméletben slanek is megtanulhatják e diszciplínákat, erre szintúgy nem sok példa akad.

Fontos megemlíteni, hogy az alább leírt tanok nem feltétlenül kerülnek a játékos karakter birtokába. A kevésbé ismertek közül valók, melyeket a pszi képzettséget tanulók nem sajátítanak el automatikusan (ez alól csak a tudatnyitás kivétel). Ahhoz, hogy a karakter ezeket is megtanulja, először is olyan mestert kell találnia, aki ismeri e diszciplínákat, és hajlandó átadni tudását. A KM szabadon dönthet, milyen feltételhez köti: lehet egy küldetés jutalma, lehet nehéz megpróbáltatások során szerzett ősi fóliáns tartalma, de megadhatja egyszerűen csak összegyűlt Kp-ért cserébe is (Af: 2, Mf: 4).



### Tiszta elme

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** lásd a leírást

**ME:** -

**A meditáció ideje:** amíg a litánia tart

**Időtartam:** amíg a litánia tart

Mindannyian tudjuk, milyen nehéz is tökéletesen kiüríteni az emberi elmét: megtisztítani minden gondolatfoszlánytól, s átengedni a semminek. Azok, akik számára a meditáció mindennapos gyakorlat, persze könnyen elérik, hiszen ez az átlényegülés, a transz, vagy egyszerűen csak maradéktalan pihenés első, legfontosabb lépése. Varázslók, slanek éppen ezért nemigen folyamodnak ehhez a pszi-trükkhöz; semmi szükségük rá, s bizony, tán még az értékét is kétségbe vonják. Ám a többi ember számára ugyancsak hasznos tudomány.

Felejsük most el mindazt a magasztos eredményt, melyhez a tiszta elmén át vezet az út, s nézzük, milyen gyakorlati hasznot jelenthez ez a diszciplína az átlagos pszi-használónak.

A varázslatok egy része az emberek elméjében örvénylő gondolatok között fejt ki hatását – ha az áldozat tudata üres, a mágia nyilvánvalóan nem képes utat találni a gondolataihoz. Ezt a tényt használják ki e diszciplína megalkotói. Az elv





rendkívül egyszerű: az alkalmazó semmi másra nem koncentrálnak, csak egy rövidke litániára (nem azonos a papok varázstudományával!), amit folyamatosan ismételtet. Nem kell persze valójában megformálnia a szavakat, azoknak pusztán az elméjében kell megjeleníteniük. A litánián kívül minden egyebet száműz tudata legeldugottabb zugába. Minél erősebb a koncentráció, annál hatékonyabb az elmét kitöltő litánia, annál nehezebb az alkalmazó mentáltestét befolyásolni. A szüntelen zsolozsmázott szöveg bármi lehet, a hatás szempontjából ez nem bír jelentőséggel. Általában valami rövidke mondat, amihez az alkalmazó kötődik. Ilyen lehet például: „Domvik, irgalmazz!” vagy „Üres a tudatom!”.

A játérendszer szempontjából minél erősebb a koncentráció – minél több pszi-pontot használ fel az alkalmazó -, annál hatékonyabb a védelem. 1 pszi-pont +5 módosítót ad a mentál ME-hez, 2 pszi-pont +10-et és így tovább. Ezek az értékek körönként értendők, azaz, ha valaki egy percig (6 kör) +30-cal akarja növelni mentális védelmét, az 6x6, azaz 36 pszi-pontba kerül. Fontos megemlíteni, hogy a diszciplína hátránya a folyamatos koncentráció, így emellett semmi más, koncentrációt igénylő cselekedet nem végezhető. Nem lehet közben sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni – dinamikus pajzsot sem. Lehet viszont harcolni, menekülni, lovagolni, stb., amennyiben ez az alkalmazónak megszokott („automatikus”) cselekedete.

## Tudatnyitás

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 1

**ME:** mentál

**A meditáció ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 1 szegmens

E diszciplína segítségével az alkalmazó képes megnyitni a tudatát valaki felé és befogadni (értelmezni) annak kivetülését az asztrál illetve mentálsíkon. Akik járatosak az elme hatalmának felhasználásában, hajlamosak ezt az érzést látványként leírni, noha nem az – ám így jellemezhető legkönnyebben. A diszciplína segítségével az alkalmazó képet alkothat a kiszemelt célpont asztrál- illetve mentáltestéről, annak védettségéről és felépítéséről. Segítségével egyértelműen meghatározható, ha valaki nincs jelen valamelyik síkon, vagy lelke valamely része fejletlen

(például az állatok mentálteste). Megállapítható továbbá, hogy az illető elméjét védik-e különböző pajzsok a mágikus behatások ellen. Azt azonban, hogy a pajzsok statikusak avagy dinamikusak, képtelenség eldönteni, ahogyan erősségük is rejtve marad. A hatásnak az áldozat nem képes ellenszegülni.

Mesterfokon a diszciplína már többet enged látni a kiszemelt célpontból – fény derül elméjének felkészültségére is, azaz megállapítható, képes-e a pszi használatára vagy sem. Ez azonban csak akkor derül ki, ha az áldozat elvételi mentál Me-jét. A pajzsok minőségéről valamint a pszi-alkalmazás szintjéről mesterfokon sem szerez tudomást az alkalmazó.

Tulajdonképpen e diszciplína fejlettebb változata a kyr metódus auraérzékelése.

## Érzéketlenség

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 1 pszi pont/1 kör

**ME:** -

**A meditáció ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** lásd a leírást

A tan hasonló alapokon nyugszik, mint a fájdalomcsillapítás, alkalmazása azonban lényegesen eltérő. Az érzéketlenség diszciplína segítségével is a test fájdalomérzete szüntethető meg – ám ebben az esetben már előzetesen, tehát az alkalmazó a következőkben elszenvedett fájdalmat nem fogja érezni, így minden megkötés nélkül harcolhat, nem zavarják a sajgó sebek. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem veszít Fp-iből; a veszteséget ellenben nem észleli, s 0 Fp elérésekor nem ájul el. Ekkor már Ép-iből veszít, ha megsebesül. Az Ép veszteségből adódó levonások és módosítók csak 50%-ban hatnak a karakterre, azaz csak 2 Ép elérésekor kell Állóképesség próbát tennie, hogy elájul-e. Ha eléri a 0 Ép-t, holtan bukik fel (a morális szabály persze itt is véd). A diszciplína nagy hátulütője, hogy az alkalmazó nem érzi, meddig bírja még, azaz nem tudja megmondani, mikor lenne tanácsos menekülnie. Ez a játékban úgy oldható meg, hogy ilyenkor a KM vezeti a karakter Fp és Ép veszteségeit, a játékosnak pedig csak annyit mond el, hogy eltalálták-e vagy sem. A



diszciplína alkalmazásához folyamatos, enyhe koncentráció szükséges, de emellett a karakter képes varázsolni, sőt, más diszciplínákat is alkalmazhat. Ha úgy dönt, menekül és megszünteti a koncentrációt, ez egy teljes kört vesz igénybe. Ha ennél gyorsabban szűnik meg a diszciplína hatása, az alkalmazó egyetlen hullámban éli át a fájdalmat, amit eddig nem érzett. Ilyenkor köteles állóképesség-próbát tenni, amit ha elvét, elájul, akármennyi Fp-je maradt is. Siker esetén átvészelte a sokkot. Természetesen, ha közben elfogynak az Fp-i, mindenképpen elájul.

### Kitartás

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 1 pszi pont/1 óra

**ME:** -

**A meditáció ideje:** 6 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

A metódus az alkalmazó kitartását, tűrőképességét nyújthatja meg. Rövid, egyperces meditáció után képes lesz órákat futni megállás, pihenés híján, vagy ébren maradhat a fáradtság legkisebb jele nélkül.

Bármiféle cselekvést annyi órán át folytathat, ahány pszi-pontot a diszciplína létrehozásába fektetett. Ez minden órában egy pszi-pontjába kerül, tehát összesen annyi ideig képes fenntartani az állapotot, ahány pszi-pontja van. A folyamat során nincs mód a pszi-pontok visszanyerésére. Ettől eltekintve az alkalmazó bármit tehet: harcolhat, futhat, de akár varázsolhat, vagy egyéb diszciplínákat is használhat. A metódusra értelemszerűen csak akkor van szükség, amikor a természetes tartalékok már kimerültek. Ha tehát egy vándor hosszú útra kél, csak akkor folyomodik pszi-erejéhez, csak akkor folyomodik pszi-erejéhez, ha a rövid pihenők már nem képesek felfrissíteni.

Ne feledkezzünk azonban meg az érem másik oldaláról: a kitartás nem helyettesíti a pihenést; csak mozgósítja a szervezet tartalékait, és elodázza az alvás szükségességét. Amint vége szakad a diszciplínának, az alkalmazót ólmos

fáradtság keríti hatalmába. 1K6 percen belül elalszik, s nem ébred fel annyi órán át, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. Ez az álom olyan mély, hogy a karaktert semmivel sem lehet felébreszteni, még pszivel sem. Alvás után frissen és kipihenten ébred; ha legalább nyolc órát aludt, pszi pontjai teljesen visszatérnek; akárcsak természetes alvásnál.

### Energiafelszabadítás

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 8

**ME:** -

**A meditáció ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 1 szegmens

E kevesek által ismert diszciplína átmenetet képez a pszi roham és a képességjavítás között. Lényege, hogy egy igen rövid meditációs formula - általában az alkalmazó által előre kondicionált kulcsszó - egyetlen lökeshullámban felszabadítja a rejtett energiataralékokat. (Ez leginkább az alkalmazó erejének hirtelen megnövekedéséből észlelhető.) A hatás csak egy pillanatig tart, amilyen gyorsan jött, el is múlik. A rövidke idő azonban gyakran elegendő egy előre eltervezett manőverhez. Ez sok minden lehet, például egy hatalmas ugrás, egy ajtót bezúzó rúgás vagy akár támadás. Fegyvertelen manőverek esetében az alkalmazó hozzávetőleg a megszokott két-háromszorosát képes teljesíteni, azaz, aki eddig két métert tudott ugrani, most jó öt métert ugrik. Támadásnál a karakter Té-je +10-zel, Sebzése +2-vel nő. Ez természetesen csak a közelharc fegyverekre érvényes. A diszciplína hatása sokszorozható, azaz 16 pszi pont befektetésével a megfelelő harcértékek kétszeres mértékben nőnek. Az ugrás és az egyéb manőverek nem nőnek ily látványosan, ezeket nem is lehet számokban kifejezni. Hogy az efféle esetekben hány pszi pontra van szükség, azt a feladat nehézségét ismerve, a KM-nek kell eldönteni.



## Megfélemlítés

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 12

**ME:** mentális

**A meditáció ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 1 kör

A metódus leginkább a gyenge akaratúak ellen hasznos. Az alkalmazó a rövid meditációs formula felidézése után áldozata szemébe néz, közben pedig elméjével az övének feszül. Ezzel gyakorlatilag szavak nélkül érezteti vele saját akaratának súlyát. Az áldozatot a hatással szemben mentális mágiaellenállásra jogosult, mégpedig a kettejük Akaratereje közti különbségnek megfelelő módosítóval. Értelemszerűen, ha az áldozat tulajdonsága kisebb, a módosító negatív. Sikeres ellenállás esetén az áldozattal semmi sem történik, sikertelenségénél azonban kisebbfajta kétségbeesés lesz úrrá rajta. NJK-k bátorsága K6-tal csökken, és tartani fognak a karaktertől. Harcban az áldozat arra a körre automatikusan elveszti a kezdeményezést. Bár az egy körös időtartam lejártá után a diszciplínának nincs közvetlen hatása, emléke megmarad. Az áldozat nem szívesen bocsátkozik harcba az alkalmazóval; sőt hacsak teheti, kerüli. Hasznos ez a diszciplína akkor is, ha egy fogolyból kell fontos információt kihúzni. A hatás 1 pszi-pontért 1E-vel erősíthető.

## Kitérés

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 6

**ME:** -

**A meditáció ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 1 kör

A slanek összpontosításához hasonló eljárás, mellyel a feléjük lött vagy hajított fegyverek elől képesek kitérni. A diszciplína alkalmazásával bárki koncentrálnak olyképpen, hogy legyen esélye a kitérésre. Akár közelharcban is megteheti, ekkor Véjéhez +60 módosítót adhat. Alkalmazása azonban inkább a célzófegyverekkel szemben szokásos. Aki ezt a diszciplínát használja, ugyanúgy megkapja arra a körre a +50 Vé módosítót, akár egy harcművész. A diszciplína hátránya, hogy folyamatos koncentrációt igényel, így sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni, de még harcolni sem lehet. Aki tehát

kitérésre összepontosít, az nem támadhat, nem adhat le célzott lövést, sőt, még védekező harcot sem folytathat!

## Lélegzet visszatartása

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 7+3/kör

**ME:** -

**A meditáció ideje:** 1 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

Alapesetben ha egy karakter vissza akarja tartani a lélegzetét, annyi körig teheti, amennyi az Állóképessége. Ezzel a diszciplínával az időtartam megnövelhető. Minden egyes levegővétel nélküli kör 3 Pszi-pontot igényel az alap 7 pszi-ponton túl. A karakter, mielőtt használná a diszciplínát, el kell döntse, hogy hány körre akarja visszatartani a lélegzetét. Az időtartam ugyan hosszabbítható, de ez már 5 Pszi pontot jelent körönként. Használható víz alatti hosszabb tartózkodásra, vagy mérges gázzal megtelt helyiségekben. Természetesen nem hatásos kontaktmérgekkel vagy bőrön keresztül is felszívódó mérgekkel szemben, ezek ugyanúgy kifejtik hatásukat. Hátránya a diszciplínának, hogy ha erős fizikai hatás éri az alkalmazót, a Lélegzet visszatartása azonnal megszűnik. Ezután levegőt kell vennie, különben 1 körön belül elájul, Fp-je nullára csökken. Ha ezután sem lélegezhet, 1 percen belül megfullad.

## Vágy kioltása

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 25

**ME:** asztrális

**A meditáció ideje:** 5 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

Ősi eredetű, vegyes megítélésű metódus, melyet a felvilágosulatlanabb államokban csak férfiaknak tanítanak. Mondják, kezdetben az aszkétikus elmélyülés eszköze volt, utóbb vált a kalandozók fegyvertárának részévé. Az asztrális támadások legveszedelmesebbikének semlegesítésére szolgál: képessé teszi a karaktert arra, hogy megszabaduljon a testi-lelki vonzódás okozta hátrányoktól.



Ahhoz, hogy a karakter alkalmazhassa a diszciplínát, mindenekelőtt tisztában kell lennie azzal, hogy gondolatait és cselekedeteit a vágy motiválja. A felismerésig magának kell eljutnia, társai azonban - ha vannak - természetesen segíthetik ebben. A vonzalom elfojtása egyszeri cselekedet, hatása addig tart, amíg valamely benyomás - pl. a vágyat felkorbácsoló személy újbóli megpillantása - tápot nem ad neki.

Alapfokú alkalmazás esetén az asztrális Me-vel számolni nem kell, ha azonban egy mesterfokú pszi-alkalmazó máson óhajtja használni tudományát, az illető asztrális Me-re jogosult.

## Kaméleon

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 12

**ME:** -

**A meditáció ideje:** 3 kör

**Időtartam:** lásd a leírást (max. az alkalmazó Tsz-je)

Ez a sajátos diszciplína a Slan-út Érzékelhetetlenség nevű diszciplínájával rokon, noha hatékonyság tekintetében nem veheti fel a versenyt amazzal. Általánosan elterjedt nézet szerint a Pyarron-hű államok titkosügynökei számára dolgozták ki a lelki gyakorlatok mesterei, ám jó ezer éve már, hogy egyes – nagytudású – kalandozók is használják.

A diszciplína alkalmazója, amennyiben teljes nyugalomba, mozdulatlan állapotba dermed, érzékelhetetlenné válik ellenfelei számára. **(FIGYELEM!** A gyakorlat csupán a látószerveket befolyásolja, a zaj- és szagigereknek nem szab gátat!) A karakter – alkalmazási fokától függetlenül - csak magára használhatja a diszciplínát, melynek időtartamát körönként plusz 2 pszi pont ráfordításával saját tapasztalati szintjének megfelelő számú körig növelheti.

## Felejtés (Emlék törlése)

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 5

**ME:** mentál

**A meditáció ideje:** 3 kör

**Időtartam:** végleges vagy lásd a leírásban

A diszciplína alkalmazója képes bármilyen emlékét semmissé tenni. Mindaz az esemény, szöveg vagy helyszín, melyet valamilyen okból nem kíván többé felidézni, megszűnik a számára. Lehet ez valami kellemetlen történet vagy bármi, ami hátrányos, áruló, terhelő lehet rá nézve, amennyiben tudomása van róla. A saját maga számára kijelölt emlékeket 3 körig tartó koncentrációval tudja törölni. Nem képes arra, hogy később az ilyen módon törölt emlékeket újra felidézze, de hagyhat nyomokat, ami alapján olyan támpontokhoz juthat melyek segítségére lehetnek az emlék újbóli felidezéséhez. Ezek lehetnek önmagának készített feljegyzések, vagy utalások amelyek alapján találkozhat olyanokkal, akik jelen voltak a feledésre ítélt események megtörténetkor.

Ha olyan emléket kíván megsemmisíteni, amelyet előtte az Emlékfelidezés diszciplína segítségével erősített meg, abban az esetben mind a meditáció ideje, mind a pszi-pont igénye a duplájára nő.

Mesterfokú alkalmazás esetén, ha az áldozat beleegyezik az emlék semmissé tételébe, a fenti szabályok vonatkoznak rá is, avval a különbséggel, hogy a törlendő tényeket ő maga határozza meg, s nem képes nyomokat hagyni az újbóli felidezéshez. Ha az illető nem egyezik bele a feledésbe, nemcsak mentődobásra jogosult, de a diszciplína hatása sem lesz végleges. Az alkalmazó nem képes meghatározni a törlendő emlékeket, valamiképpen áldozata eszébe kell juttatnia, amit vele elfeledtetni kíván. Nem ritka, hogy ezzel a módszerrel nem ér cél, és más dolgokat tüntet el, mint amit akart.

Ha valaki mesterfokon használja a diszciplínát, az időtartam annyiszor 10 perc lesz, amennyi az alkalmazó szintje. Utána az emlékek fokozatosan térnek vissza. Ily módon lehetetlen képzettségeket törölni az áldozat memóriájából.

## Egyensúly

**Típus:** pyarroni

**Ψp.:** 10

**ME:** mentál

**A meditáció ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 3 kör

Az egyensúlyérzék időleges növelésére szolgáló eljárás. Nemcsak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani -pl. kötélranc-, de bizonyos harci helyzetekben is. A karakter kötélranc képzettségéhez a diszciplína +30 módosítót ad, és ugyanennyit minden más, egyensúlyt igénylő manőverhez. Enyhíti a szédülés

és az émelygés hatásait is, akár méregtől, akár betegségből, akár mágiától származnak. Az ilyen jellegű negatív módosítókat az alkalmazó felezheti.

1997.02.

Szerző: Kovi & Gazsi & Ricco & Dada

Forrás: Rúna magazin III.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely