

i g e n k ö n n y ű s z e r e p j á t é k

Természetfeletti Szabálykiegészítő

Összeállította: Nagy Balázs



2000. november 13.

Tartalom

1	Mágia	3	1.8	Észlelés (hatodik érzék)	7
1.1	Természeti mágia	3	1.9	Ellenmágia	7
1.2	Elemi mágia	4	1.10	Térmágia	8
1.3	Életerő mágia	4	2	Pszi	8
1.4	Bűvölés (érzelmek befolyásolása)	4	2.1	Telepátia	9
1.5	Illúzió (érzékszervek befolyásolása)	5	2.2	Érzékeken túli érzékelés (ESP)	12
1.6	Alkímia	6	2.3	Pszichodinamika	13
1.7	Változtatás	6			

Bevezetés

Az Igen Könnyű Szerepjáték – Természetfeletti [Szabálykiegészítő] az *IKSZ* fejlesztőinek írásos dokumentuma. Célunk egy egyszerű, de jó szerepjáték megírása. Az *IKSZ* modulokból épül fel. Jelen dokumentum az *IKSZ* mágiáról és pszionikáról szóló része. A modulokat (pl. tárgyak, kiegészítő szabályok, világleírások) az *IKSZ* weblapján tesszük közzé:

<http://www.iksz.hu/>

A dokumentumban zárójelbe zárt külön bekezdésekben található a változtatási szándékok. Ezek mindegyike (típus: megjegyzés [név])

formátumú. A típus lehet „fejezet”, „todo” (kidolgozásra váró feladat), „esetleg” (megvitatásra váró alternatíva). A megjegyzés bármilyen értelmes magyar mondat lehet. A név megadásának elhagyásakor a bejegyzés a dokumentum mindenkor karbantartójának datálódik.

Írta:

- ▶ Hagen Tamás (haji) <hata968@ktkstud.jpte.hu>
- ▶ Nagy Balázs (Jul the Keeper) <js@iksz.hu>

Copyright©1997-2000 Az Igen Könnyű Szerepjáték alkotói. Minden jog fenntartva. A dokumentum csak szabadon terjeszthető, pénzt csak a terjesztésért lehet felszámolni.

Természetfeletti

Az *IKSZ* rendszerben a természetfeletti képességeket különböző osztályokra, részterületekre, speciális nevükön diszciplínákra osztjuk. A különféle diszciplínák elsajátítása és gyakorlása sok fáradságot igénylő, nehéz feladat, amely leginkább a csiszolt elmére és az erős akaratra támaszkodik. Ezeket a diszciplínákat nem tanulhatja meg mindenki: már az, aki akár egyet el tud sajátítani, hatalmas képességekkel rendelkezik. Aki egynél többet is ismer, már szinte ritkaságszámba megy.

A természetfeletti képzettségeket leginkább mágiának szokás hívni, ám ide tartoznak a pszionikus képességek is. Nem minden világban léteznek természetfeletti erők. Így a világleírásban foglaltak alapján lehet használni ezt a kiegészítőt.

Minden természetfeletti diszciplína külön specializációnak minősül, és felvételéhez egy természetfölötti adottságot kell felhasználni (ld. **Általános szerepjáték bármilyen helyszínenre, 1.3. fejezet**). Bárki, aki felvett egy diszciplínát, felveheti a hozzá tartozó természetfölötti képzettséget is, bár azt közvetlenül nem használhatja. A képzettségdobásokat ugyanúgy hajtjuk végre, és szerencse kockát is lehet használni.

1 Mágia

Rengeteg féle mágia létezik. Ezek mindegyike megegyezik abban, hogy mozdulatok (gesztus), szavak és némi anyag (matéria) segítségével elő lehet idézni különféle, a természeti törvényekkel néha ellentmondó eseményeket. Ahogy sejthető, nem lehet mindenkiből mágus: ezek a szükséges eszközök sem mindig elegendők a cél elérése érdekében. A kívánt hatást csak a lépések pontos betartásával lehet előidézni. Rossz szögben görnyedve, kicsit magasabb hangon kántálva, vagy szélesebb mozdulatokkal már nem történik meg a varázs. Ráadásul az egyénben is szükséges valami, amivel fókuszálni tudja a varázsergiát. Mivel a varázslatok számos hasonló lépésből állnak, ezért szerencsére a mágusok ezekből a lépésekből kell összekombinálni a nagy varázslatot, így elméletileg végtelen számú kombinációt össze tudnak állítani. Ezért nincs szükségük előre kitalált varázslatokra, mivel kis gondolkodás után a diszciplínájukban meg tudják valósítani a kívánt hatást.

Az alábbiakban összefoglaltuk a mágia használatának legfontosabb szabályait:

- ▶ **Ellenpróbák, Mentődobások:** Az illúzió, bűvölés, életerő, változtatás és észlelő mágia diszciplínák azok, amelyek hatásának a varázslat alanya megpróbálhat ellenállni. Ez az ellenállás alapképesség segítségével zajlik. A játékos (ellenállás + esetleges védőtárgyak hatékonysága + *1d*)-vel ellenpróbát dob a mágus varázslata ellen, és ha ez sikeres, az ellenállás sikeres, a varázslat nem jön létre. Természetesen használható szerencse kocka is.
- ▶ **Kimerülés:** Egyszerű: a varázsló minden egyes varázslat folyamán annyi életerőt veszít, amennyi a [(varázslat célszáma) - (képeségpróba eredménye) + 5] számítás értéke. Tehát nem elég csupán megdobni a célszámot, mert akkor még 5 sebzes jár; ha a varázsló nem akar kimerülni, a célszámmal 5-tel magasabb értéket kell produkálnia.
- ▶ **Varázslási idő, Hatótáv, Hatóidő:** A varázslási idő a [(varázslat célszáma - (képeségpróba eredménye) + 10)], de legalább 1 harci kör. Eddig tart, míg a varázsló elmondja a varázslatot. A varázslatok hatótáva általában a varázsló látóterével egyezik meg, de abban az esetben, ha a varázsló a célpontot csak a távolban, elmosódottan látja, vagy a látóterét zavarja valami (valaki), akkor a célszámot 1-10-zel meg lehet növelni, a Mesélő belátása szerint.

A varázslat hatóideje az illúzió, bűvölés, változtatás, észlelő és ellenmágia kivételével végleges. Az elmített diszciplínáknál a hatóidő azonban csak az adott diszciplína szintjének megfelelő számú perc. Nem így van azonban, ha a varázsló folyamatosan koncentrálna a varázslat fenntartására, olyankor a varázslat folyamatosan fennmarad. Koncentrálna közben nem mondhat el újabb varázslatot, és más, fokozott figyelmet igénylő cselekedetet sem végezhet. A varázslót a koncentrációból ki tudja zökkenteni egy sokkoló esemény (pl: harc közben eltalálják), ilyenkor az áldozat(ok) újabb ellenállás-dobásra jogosult(ak) +5 bónusszal. Ha a mágust többször is kizökkentik a koncentrációból, a bónusz minden újabb esetben 5-tel nő. Ha több mint egy harci körön keresztül nem tud koncentrálni, a varázslata megszűnik.
- ▶ **Papi mágia:** A papok is ezeket a diszciplínákat használják. Minden istenség meghatározza, hogy hívei mely diszciplínákat kapják meg, de ezeket korlátozhatja is (pl. megadja a bűvölést, de a képesség szintje max. 10-ig nőhet fel, vagy az életerő csak gyógyításra használható). A másik nagy különbség az, hogy a papoknak nem kell tanító, valamint az, hogy FP-iket nem képesség használatért, hanem istenüknek tetsző tetteikért kapják, majd szétoszthatják a „mágikus” képzettségeik között.

1.1 Természeti mágia

Különféle természeti jelenségek előidézésére használható. Főként vad törzsek és egyéb primitív népek sámánjai gyakorolják elsőszeretettel.

Igen könnyű vele kisebb záporokat előidézni, elérni, hogy a napocska kibújjon a fellegek közül, enyhe hőmérsékletváltoztatásra, gyenge szellő hívására is alkalmas [*célszám: 6-10*].

Hozzáértőbbek már ugyanezeket a dolgokat drámaiban, sokkal nagyobb hatással el tudják érni (pl: kisebb vihar, hőmérséklet hirtelen 20-30 fokot zuhan, esőzés kontrollálása tetszés szerint, stb) [*célszám: 11-15*].

A mesterek már a vihar mellé erős mennydörgést és villámlást, viharos szelet is idézhetnek, képesek megremegtetni a földet, folyókat kissé megduzzasztani, vagy megapasztani [*célszám: 16-20*].

Az igazán nagy tudásúak a természet haragját már célpontokra is képesek irányítani, tehát a villám már a célpontba csap bele, a tornádó (igen, az!) már a megadott személyt követi stb. Ezenkívül az általuk keltett földrengés már összedönti a rosszul megépített házakat, a viharok kicsavarják a kisebb fákat [*célszám: 21-25*].

Ezután már nincs határ: a természet nagymesterei már szinte mindent képesek elérni, amire az anyaföld lehetőséget ad, még egy szunnyadó tűzhányót is felébreszthetnek, viharai hadsereget zavarhatnak meg, árvizeik előnthatik a síkságokat, földrengéseik házakat dönthetnek romba [célszám: 26].

1.2 Elemi mágia

Sokan rokonnak tartják a természeti mágiával, pedig teljesen más alapokra építkeznek. Minden varázslatot a négy alapelem (tűz, víz, föld, levegő) segítségével hoznak létre. Ezenkívül sokkal „tudományosabb” is a természeti mágiánál, gyakorlói egzakt tételekkel magyarázzák tudományukat. Hatásában az egyetlen jelentős különbség a tűz alkalmazásában van, ami teljes egészében hiányzik a természeti mágiából, valamint az is megfigyelhető, hogy az elemi mágusok bizony nem képesek olyan hatékonyan felhasználni a másik három elemet, mint ahogy azt az általuk olyannyira lenézett sámánok teszik.

Alapszinten az elementalisták képesek a négy elem már materializálódott formáinak kezdetleges befolyásolására, uralására. Ez magába foglalja azok kiterjesztését (a gyertya hirtelen fáklyaként loboghat), vagy visszaszorítását (majdem kialszik a tábortűz), valamint önmagukat kis mértékben kivonhatják azok hatása alól [célszám:6-10].

A haladó mágusok már önállóan képesek teremteni elemeket, de csak kis mennyiségben. Azok kiterjesztése, befolyásolása egy újabb varázslat tárgya lehet, amit ezen a szinten már nagyobb szabadsággal hajthatnak végre (pl. a zápor nem érinti a varázsló ruháját, hirtelen földcsuszamlás megtántorítja a domboldalon álló ellenfelet) [célszám:11-15].

A következő lépcsőn álló elementalisták már gyakorlott, nagytudású használói az elemeknek, azonban irreális, természetellenes dolgokat csak korlátozva tehetnek (nem robbanhat fel a fogadó egy hatalmas tűzlabdától, de kisebb lövedékek lángra lobbanthatják a szalmatetőt), valamint, ha koncentrálnak rá (és közepes célszám ellen sikeres elemi mágia próbát dobtak), mérsékelten immunissá válnak az elemekkel szemben (a tűz ugyan megperzseli a mágust, de nem olyan komolyan, mint másokat, a többieket elsodró vihar a varázslót csak megtántorítja, stb.) [célszám: 16-20].

Ennél is magasabb szinten állók (a képességpróba alapértéke 20 felett van) immunitása már teljes, de még mindig csak koncentrációval működik. Képesek az elemek természetellenes viselkedésének előidézésére, de csak korlátozott mértékben (pl. a semmiből hirtelen széllelés dönti földre a kötekedő polgárt, egy kisebb tűzcsóva repül az ellenfél felé, és találja el a fegyverforgató karját). Természetesen az elemek teremtését, kiterjesztését is lényegesen nagyobb volumennel tehetik, ha természetes úton használják fel azokat [célszám: 21-25].

Az elemek igazi nagymesterei (szakértelem dobásuk alapja 25 fölött van) már teljesen immunisak az elemek minden formájára (nem fulladnak meg víz alatt, a tűz nem égeti őket, a viharos szelek, rengő föld nem jelent semmit számukra), de hagyományos módszerekkel szemben (pl. fegyverek) tehetetlenek. Az elemeket szinte minden formában felhasználhatják, ám elektromosságot (villám) ők sem idézhetnek meg [célszám: 26].

1.3 Életerő mágia

Az életerő diszciplína használói a teremtmények életerejével manipulálnak, elvesznek abból, vagy hozzáadnak, valamint képesek az élő szervezetek működését befolyásolni. Az életerő adás-eltétel metódusa egyszerű: ahhoz, hogy a varázsló n életpontot adjon valakinek, sikeres tesztet kell dobnia $2n$ célszám ellen. Gyógyításra óránként csak egyszer lehet használni a diszciplínát. Elvételtkor a célszám egyenlő az elveendő mennyiséggel. Ekkor az ellenállás-dobás értéke levónodik az elvett életerőből. Ha a varázsló úgy akarja használni ezt a varázslatot, hogy nem érinti meg az áldozatát, de az látótávolságon belül van, akkor a célszám 5-tel megnő.

A diszciplína másféle alkalmazásával betegségeket lehet okozni-gyógyítani, ekkor a célszám nem függ attól, hogy pozitív vagy negatív hatású-e a varázslat. A **1.1. táblázatban** találhatóak az irányadó célszámok.

1.4 Bűvölés (érzelmek befolyásolása)

Ezen diszciplína segítségével a varázsló meg tudja változtatni egy élőlény érzelmeit, szimpátiát kelthet benne bizonyos dolgok, személyek, eszmék iránt, vagy ellenkezőleg, undort kelthet velük szemben. Másik alapvető alkalmazása a célpont cselekedeteinek befolyásolása, irányítása, amihez a varázslaton kívül verbális vagy egyéb kommunikáció is szükséges. Ekkor tulajdonképpen a mágus azt hiteti el a szerencsétlennel, hogy benne minden körülmények között megbízhat, s az áldozat ezért vakon fogja követni a bűvölőt. Az utóbbi fajta alkalmazás azonban kissé bonyolultabb, ezért csak akkor lehet használni, ha a bűvölés szakértelem szintje nagyobb, mint 6.

A varázslatok célszáma a célpont ellenpróbájának értéke (több célpont esetén a legmagasabb érték), és természetesen itt is érvényes a kimerülés-szabály (ld. később). Ha a varázsló által keltendő érzelmek illetve motivált cselekedetek

Betegség	fokozat	kb. célszám	Megjegyzés
nátha	rutin	6	a vírusos influenza nem nátha!
szemölcs	rutin/könnyű	8	esetleg más bőrbajok is
fogfájás	rutin/könnyű	10-15	tüneti kezelés...
mumpsz, stb.	könnyű	11	+ egyéb gyermekbetegségek
torokgyulladás	kicsit könnyű	15	
lepra	kicsit nehéz	17	
csonttörés	közepes	18	
pestis	közepes	18	!!!
inszalagszakadás	kicsit nehéz	21	
vakság	majdnem lehetetlen	24-26	+ összes születési rendellenesség
AIDS, rák	lehetetlen	27+	
leukémia	lehetetlen	27+	
vérzés	változó	???	testtájtól és külső/belső vérzéstől függ

1.1. táblázat sebesülések és betegségek

Személyek sz.	Ellenpróba bónusz
1	-
2-4	+1
5-9	+2
10-19	+3
20-49	+5
50-99	+10
100-	+20

1.2. táblázat Több célpontra ható bűvölés / illúzió

közel állnak a célpont lelkivilágához, szándékaihoz, akkor a Mesélő belátása szerint 1-5 pontot le lehet vonni az ellenpróba eredményéből, ellenkező esetben a pontok hozzáadhatóak az eredményhez.

Ha a varázsló egyszerre nem egy, hanem több személyt szeretne egyetlen varázslattal megcélolni, akkor az 1.2. táblázat szerint kell eljárni.

A varázslónak lehetősége van arra, hogy varázslatát egy helyszínre mondja el. Ekkor nincs előre meghatározott célszám, a varázslat mindig sikerül, a kimerülés mindig 5 életerő pont. A varázslat ekkor a megadott helyen tárolódik, és akkor aktivizálódik, ha a varázslón kívül más értelmes lény lép be a helyszínre. Aktivizálódáskor úgy kell venni, mintha a varázsló a megadott helyen állva mondta volna el a varázslatot. A varázslatok csak egyszer aktivizálódnak, de a varázsló akár többször is elmondhat egy bizonyos varázslatot egy helyre.

1.5 Illúzió (érzékszervek befolyásolása)

Az illuzionisták varázslataik segítségével az érzékszerveket csapják be, valóságosnak tűntetnek fel nem létező dolgokat. Az illúzió lehet egy kép, hang, szag, íz vagy akár tapintás által érzékelhető is. Persze az igazán hatásos varázslatok ezek kombinációi. Az illúziók képesek változni, „mozogni” tehát akármilyen jelenséget elő lehet velük idézni. Ha esetleg előfordulna, hogy egy illúzió „sebez” vagy más módon befolyásol egy személyt, akkor az újabb ellenállásra jogosult, ha ekkor sem sikerül, akkor elhiszi, azt hogy az esemény megtörtént, annak minden következményével együtt (de meghalni nem fog illúzió-sebződéstől, csupán elájul).

A varázsló 1-5. szinten (a képzettség szintjéről van szó!) egyszerre csak 1, 6-10. szinten már 2, 11-15. szinten 3, 16-20. szinten 4, 20-tól akár egyszerre mind az 5 érzékszervet befolyásoló varázslatokat használhat.

A varázslatok célszáma a célpont ellenpróbájának értéke (több célpont esetén a legmagasabb érték), és természetesen itt is érvényes a kimerülés szabály. Ha a varázsló által keltendő illúzió nagyon is valószínű, sőt várható esemény, akkor a Mesélő belátása szerint 1-5 pontot levonhat az ellenpróba eredményéből, ha azonban teljességgel hihetetlen, váratlan, akkor pontok hozzáadhatóak az eredményhez.

A varázslat célpontja speciális dobásra jogosult két esetben: ha az illúzióknak nagyon szembeötlő része hiányzik (pl. az előtte gőzölgő csirkepaprikásnak egyáltalán nincs illata), vagy ha a jelenség illúzió mívtárról győzködi egy olyan

személy, akiben megbízik. Ezekben az esetekben újabb ellenállást dobhat +5 bónusszal.

Ha valakire nem hat az illúzió (de másokra igen), attól még érzékeli azt, de mivel tisztában van annak illúzió mivoltával, a varázslat nem képes kölcsönhatásba lépni vele.

Ha a célpont több személy, akkor a célszám az **1.2. táblázat** alapján változik.

1.6 Alkímia

Az alkímia diszciplína alkalmazói amolyan „laboratóriumi mágusok”, kísérletezgetve, a világtól elzárkózva folytatják munkásságukat, amely során az anyagok minél jobbani megismerésére törekszenek, az univerzális tudást keresik.

Kutatásai során a legtöbb alkímista eljutott arra a fokra, melyen az ún. mágikus tárgyak természetét ismeri meg, ettől számítva hívjuk varázslásnak azt, amit tesznek. Mágia és speciális anyagok segítségével képes hétköznapi tárgyakból azok nagyobb erejű, hatékonyabb változatát létrehozni, különleges védő amuletteket tud kreálni stb. Ehhez ad iránymutatást az **1.3. táblázat**.

Varázslat / Tárgy (hatás)	célszám	Szükséges anyag ritkasági foka
Gyenge savak	6-10	2
Erős savak	12-15	4
Ellenállás amulett (+ellenállás)	5+5*(+ell)	7
Varázsfegyver (+hatékonyság)	8+10*(+hat)	5
Varázspáncél (+hatékonyság)	10+6*(+hat)	8
Ezüst előállítás	24	4
Aranykészítés	28	6
Gyémántkreálás	32	8

1.3. táblázat készíthető varázstárgyak

A ritkasági fokot azért vezettem be, mert konkrét anyagokat, vagy pénzbeli értéket a világfüggetlenség miatt nem lehet mondani. A ritkasági fok 1-től 10-ig terjed, minél nagyobb, annál nehezebb beszerezni az alapanyagokat (1 – mint a pelyva, 10 –világvégéről kell hozni). – Haji

1.7 Változtatás

A mágia ezen ágának művelői az anyagok természetét tanulmányozzák, és megszerzett tudásuk segítségével meg tudják változtatni azt. Ezek a változtatások a legapróbbaktól (pl. portalanítás, bőrszín árnyalatnyi megváltoztatása) a leghatalmasabbakig terjedhetnek (pl. alakváltás, élőlények eltüntetése).

Minden anyagi formával rendelkező dolog alanya lehet a varázslatoknak, de a különféle anyagok különféle alap célszámokkal rendelkeznek, amely célszámokat meg kell szorozni a varázslat típusából, illetve az anyag mennyiségéből adódó szorzókkal. A **1.4.** és **1.5. táblázat** talán tisztázza a módszer mibenlétét.

Anyag típusa	Célszám	Példa
Élettelen tárgy	2	szikla, fáklya
Élet szikrája jelen van	3	növények, rovarok
Érző, gondolkodó lény	4	kutya (fejlettebb állatok)
Intelligens lény	5	emberek, elfek, gnómok, stb.

1.4. táblázat anyagtípus

Varázslat típusa	Szorzó	Példa
Külső változtatás	1	szín, felület
Kisebb változtatás	2	erősítés/gyengítés, kis formai vált.
Nagyobb változtatás	3	alakváltás, hasonló anyaggá vált.
Teljes változtatás	4	akár más típusú anyaggá is

1.5. táblázat varázslattípus

Varázslat típusa	Szorzó
Kisebb, mint 50 kg.	1
50 és 150 kg között	2
Több, mint 150 kg	3

1.6. táblázat tömeg

Ha a varázsló önmagára akar varázsolni, akkor az alap célszám 5 helyett 3, ha olyan lényre, aki beleegyezik a varázslatba, akkor az alap célszám 1-gyel csökken. Ha az alap célszám, vagy a szorzók értéke közül többet is figyelembe lehet venni, mindig a nagyobb használandó.

A változtató mágia nem hat mágikus tárgyakra, mivel azok természetellenes módon lettek megalkotva. Mágikus anyagnak tekintendők a nemesfémek és drágakövek is. Azonban az lehetséges, hogy a varázsló (még) nem létező anyaggá változtasson valamit, ekkor a varázslat típusa mindig teljes változtatás (pl. láthatatlan kard).

1.8 Észlelés (hatodik érzék)

Az észlelés voltaképpen két dolgot foglal magába: a gondolatok kifürkészését és a távolbalátást. Vigyázat, nem keverendő össze a pszi ESP diszciplínájával!

Az első alkalmazás esetén a varázsló egyaránt megpróbálhatja egy személy felszíni, adott pillanatban megjelenő érzelmeit (gyűlölet, félelem, öröm stb); a mélyebb, állandóan meglévő érzelmeit, tulajdonságait (becsületesség, kapzsiság, paranoia stb), és harmadszor a pillanatnyi gondolatait kifürkészni. A varázslat célszáma az ellenállás dobás értéke, amihez mély érzelmek esetén +5, pillanatnyi gondolatoknál +10 bónusz jár.

A távolbalátás hatását tekintve olyan, mintha a varázsló egy adott irányba tekintve hirtelen keresztüllátna mindenben, és akármilyen messzire nézne is tökéletesen érzékelné a legapróbb részleteket is. A nehézség alapvetően a távolságtól függ, de befolyásolja az is, hogy a varázsló mennyire ismeri a célpont helyét (ld. 1.7. és 1.8. táblázatban).

Célpont távolsága	Alap célszám
1- 10 m	8
10- 100 m	10
100- 500 m	12
500-1000 m	15
1- 10 km	18
10-100 km	21
> 100 km	25

1.7. táblázat a célpont és a varázsló közti távolság

ismeret	+ célszám
Töviről hegyire	-
Sokszor járt már ott	+2
Néhányszor volt ott	+4
Jól elmondták neki	+6
Hallott már róla	+8
Gőze sincs mi lehet	+10

1.8. táblázat a hely ismerete

1.9 Ellenmágia

Ezzel a diszciplínával a varázsló más diszciplínák varázslatait tudja semlegesíteni. Csak akkor működik, ha ismeri a semlegesítendő varázslat diszciplínáját, tehát legalább első szinten birtokolja a megfelelő képzettséget. A lehetséges célszámok 5, 10, 15, stb. Sikeres varázslat esetén egy kiválasztott diszciplína varázslataihoz való dobások értékéből le kell vonni az ellenmágia célszámának ötödét (1, 2, 3 stb). Ha a célpont varázslat már hatásban van, és a levonás miatt a varázslatot létrehozó dobás értéke a szükséges célszám alá csökken, a varázslat megszűnik létezni.

1.10 Térmágia

Különböző anyagok térben való mozgását lehet vele megoldani. Két fajtája van, a teleportáció és a telekinézis. Telekinézis során a varázsló látóterén belül készíthet tárgyakat és élőlényeket folyamatos mozgásra (úsztatja a levegőben, felemeli, stb.), mintha egy láthatatlan kéz tenné őket ide-oda. A célpontok alap célszáma megegyezik a változtatás diszciplínájánál közölt alap célszámmal, de a mágikus tárgyak nem képeznek kivételt. Ezt az alap célszámot az **1.9. táblázat** szerint kell módosítani (megszorozni).

Célpont tömege	Szorzó
1-10 kg	1
11-25 kg	2
26-75 kg	3
76-125 kg	5
126-250 kg	8
251-500 kg	13
501-1000 kg	21

1.9. táblázat a célpont tömegéből származó módosítók

Ha sikerül megdobni a célszámot, a varázsló hatóidőn belül tetszése szerint mozgathatja a varázslat célpontját. Értelmes lények persze dobhatnak ellenállást. Teleportáció esetén kétszer kell dobni. Először a célpont feletti uralomért (mintha telekinetizálni akarná), majd, ha ez sikeres, akkor az észlelés diszciplína távolbalátás részénél közölt módszer szerint meghatározott célszám ellen. Ha ez is sikerül, a célpont a kívánt helyen terem. Ha az utolsó dobás esetén a dobás értéke az alap és a teljes célszám közé esik, a varázslat véletlenszerű módon fejt ki hatását.

(todo: Minden bizonyos az egész rendszer egyensúlytalan. Tesztelés, optimalizálás szükséges! [Haji])

2 Pszi

A Pszi – ellentétben a mágiával – az egyén saját különleges képességeit aknázza ki. Nem szükségesek speciális mozdulatok vagy varázskomponensek, hiszen minden, ami szükséges, bennünk rejtőzik. Szükséges azonban a **koncentráció**, amivel összegyűjtjük tudati energiánkat. A dobást tehát befolyásolják az előnyök/hátrányok okozta módosítók, illetve a harci helyzet.

Öt nagyobb pszionikai diszciplína-csoportot (adottságot) ismerünk: *Telepátia*, *Pszichokinézis*, *Érzékeken túli érzékelés (ESP)*, *Pszichodinamika*, *Teleportálás*. Mindegyik adottság a Pszionika szakértelem specializációja.

Természetesen – miként a mágiánál – mindegyik adottság felvételéhez szükséges egy természetfeletti adottság, amiket az alapszabályban, az előnyök és hátrányok fejezetben találunk meg. Ám, ha legalább egy pszionikai specializációt felveszel, akkor felveheted a Pszionika szakértelmet is, amit ha közvetlenül nem is használhatsz fel, és nehezebb is fejleszteni, de képzettségpróbáknál a szintje az összes specializáció szintjéhez hozzáadható.

Például Évi karaktere felvette a Nagyobb természetfeletti adottság előnyt, és hozzá a pszionika adottságot és a telepátia specializációt kettes, az érzékelést és az asztrális projekciót egyes szinten. Így telepátiára négyes, érzékelésre és asztrális projekcióra hármas szinten képes.

Minden adottságnak saját gyakorlatai (azaz diszciplínái) vannak. Ezekből található egy kis ízelítő az alábbi fejezetekben. Tehát akár saját gyakorlatokat is létrehozhat a mesélővel egyetértésben.

A pszionika használatát az alábbi pontokban foglaltuk össze:

- ▶ **Befolyás:** azt a minimum pszionika szintet mutatja, amivel rendelkeznie kell a gyakorlat végrehajtójának, tehát tudnia kell befolyásolni a gyakorlat lefolyását. Nagyobb befolyású gyakorlatokat is végre lehet hajtani, de ekkor a **célszám minden egyes hiányzó befolyás-pontért kettővel nő**, és a gyakorlat lefolyásától függetlenül a hiányzó befolyás-pontok számával csökken a fájdalomtűrés.
- ▶ **Fokozott hatás:** amennyiben a diszciplína lehetővé teszi, nagyobb befolyással is használhatjuk a diszciplínát. Tehát ha pl. a *Pszi-zajt* a megadott egyes helyett hármas befolyással végezzük el, akkor kilenc méteres körzetben tudjuk

zavarni a pszi energiákat. Azt a befolyás-értéket, amivel végrehajtottuk a gyakorlatot, **felhasznált befolyás**-nak hívjuk.

- ▶ **Tudati energia:** minden pszi-használónak annyi tudati energiája van, amekkora a *pszionika* képzettségének alapértéke (OKS+AKA+szint). Egy gyakorlat elvégzésekor – eredményétől függetlenül – a gyakorlat felhasznált befolyását le kell vonni a tudati energiából. Egyes gyakorlatok fenntartásához szükséges erőt szintén a tudati energiából nyerik a pszionikusok: ilyenkor megadott időnként szintén le kell vonni a felhasznált befolyást. A karakter csak a tudati energiájának erejéig képes használni pszionika képességét.
- ▶ **Tudati energia regenerálása:** minden egyes pihenéssel vagy meditálással töltött óra alatt két pontnyi tér vissza. Ha a pihenést megszarják, vagy nem volt lehetőség pihenni, akkor csak egy pont regenerálódik. Ha a karakter használja a képességét, abban az órában nem tér vissza tudati energia.
- ▶ **Tudati ellenállás:** mindenkinek van valami tudati ellenállása, ami AKA alapú ellenállást jelent. Ez kiszámolva OKS+2xAKA. A pszi-használó ezt az ellenállást gyakorlataival tovább növelheti, illetve csökkentheti.
- ▶ **A tudati erők használata:** a másra ható pszionikus diszciplínák mindegyikénél a gyakorlat csak akkor sikerül, ha a pszi-használó **pszionika** dobása nagyobb, mint az ellenfél **tudati ellenállása**. Sok diszciplínánál a két érték közti különbség is sokat számít: ezt, ha sikeres volt a tudati támadás, **sikernek**, ha pedig nem, akkor **hibának** hívjuk. A felhasználható sikerek száma a diszciplína felhasznált befolyásával egyezik meg. Tehát ha egy diszciplínát, ami befolyása négyes, de ötös befolyással végzik el, akkor hiába lett nyolc siker, az csak öt sikernek minősül. A hibákra ez a korlátozás nem vonatkozik.

2.1 Telepátia

A telepátia a gondolatokkal kapcsolatos diszciplínákat foglalja magába. Ezek közül léteznek aktív és passzív diszciplínák. Érthető, hogy a passzívakat nem lehet felfedezni pszionikus módszerekkel, de az aktívak felderíthetőek.

2.1.1 Diszciplínák

Empátia

- ▶ **Érzelmek érzékelése (passzív)**
befolyás: 2 · *hatókör:* rálátás

Egy más személy érzelmeit érezhetjük, bár a gondolatait nem ismerhetjük meg. Mivel a diszciplína passzív, csak a cél körüli érzéseket ismerhetjük meg. A pontos eredményt a **2.1. táblázatban** találod.

Siker	Hatás
< 3	Pozitív, negatív, vagy semleges érzések
< 6	Alapvető érzések
< 9	Bonyolult érzések
>= 9	Bonyolult érzések, hazugságok

2.1. táblázat Érzelmek érzékelése

- ▶ **Érzelmek befolyásolása**
befolyás: 3 · *hatókör:* rálátás

Egy más személy érzelmeit befolyásolhatjuk. A dobás sikerétől függ, hogy mennyire ragadt rá az érzés. A pontos hatást a **2.2. táblázatban** foglaltuk össze.

Tudat

Siker	Hatás
< 3	Elgondolkodik egy pillanatra, de nem azonosul az érzéssel
< 6	Komolyan fontolóra veszi
< 9	Beleéli magát az érzésbe
>= 9	Észre sem veszi, hogy megváltoztak az érzelmei

2.2. táblázat Érzelmek befolyásolása

► **Tudati pajzs**

befolyás: 1 · hatókör: belső

A tudati pajzs az elmébe való behatolást (pl. telepátia, illúziók, agyvizsgálat, stb.) akadályozza meg, a **tudati ellenállás** növelésével. A pajzs addig fennmarad, amíg rágondol, vagy támadás nem éri.

• **Tudati ellenállás lerombolása**

befolyás: 1 · hatókör: rálátás

Ez a gyakorlat a *Tudati pajzs* ellentéte, mivel a Tudati ellenállást csökkenti. Hasonlóképpen működik, tehát az elért sikerek számával megegyező mértékben csökkenti az ellenfél tudati ellenállását. Fenntartása koncentrációt nem igényel, de a használónak folyamatosan gondolni kell rá, és ha a fenntartót támadás éri, a gyakorlat azonnal elenyészik.

Elme

► **Gondolat érzékelése (passzív)**

befolyás: 2 · hatókör: rálátás

Mint az érzelem, vagy a pszi érzékelése: a gondolatokat lehet vele érzékelni. Így csak a nagyon „hangos” gondolatokat lehet érzékelni. Általában egy személynek egyszerre csak egy gondolata van (akármennyire gyorsan jár az agya), így nincs szükség hatástáblázatra.

► **Telepatikus üzenet**

befolyás: személyek száma, vagy a terület m²-ben · hatókör: rálátás vagy hatótáv

Ezzel a gyakorlattal egy vagy több emberrel kommunikálhatunk. Lehet egy vagy több meghatározott személynek, vagy bizonyos hatósugaron belül mindenkinek üzenni. Természetesen a válaszolónak szintén szükséges a telepátia ismerete.

A küldő képeket, hangokat, illatokat, ötleteket, vagy érzéseket küldhet, szóbeli üzeneten kívül. Az érzések küldése természetesen nem változtatja a személy érzéseit, hiszen csak üzenetet kapott.

Ha a fogadó személyt nem látja a küldő, nagyon jól kell tudnia emlékezni a másokra, amit egy -4-es módosító jelképez.

► **Elmeillúzió**

befolyás: 1 · hatókör:

► **Elmeolvasás**

befolyás: 1 · hatókör:

► **Emlékek törlése vagy változtatása**

befolyás: 6 · hatókör:

Ez a diszciplína az áldozat emlékeit, illetve azok összefüggéseit módosítja időlegesen. A maximális változtatási időt és a változtatás mértékét az elért sikerek száma határozza meg, amik hatását a gyakorlat végzője befolyásolhatja a sikerek számának elosztásával, illetve a hatások csökkentésével, pontosításával. A **2.3. táblázat** az időfüggést, a **2.4. táblázat** a változtatás mértékét határozza meg.

Siker	Hatás
1	Egy perc
2	Fél óra
3	Egy nap
4	Egy hét
5	Egy hónap
6	Egy év
7	Egy évtized
>= 8	Egy ember számára az élete végéig

2.3. táblázat Emlékek törlése vagy változtatása - időfüggés

Siker	Hatás
1	egy apró részlet (szín, illat stb.) változtatása
2	egy nem túl fontos részlet (pl. időpont) megváltoztatása
3	több részlet megváltoztatása (pl. egy helyszínről, és az ottani találkozásról való emlékek megváltoztatása)
4	egy emlékrészlet teljes megváltoztatása (pl. teljesen mást mondott az előljáró, és nem is a patrícus volt ott, hanem a lovag-kapitány)
5	több emlékrészlet megváltoztatása (pl. nem csak az eligazításon, de a pénz kifizetésekor is egy apró tündér volt jelen)
6	több emlékrészlet teljes megváltoztatása (pl. az akción nem vett részt az a kimondhatatlan nevű ausztrál, és nem is volt vészriadó, és Wolf-ot nem lelőtték, hanem az akció utáni bulin halálra itta magát)
>= 7	egy emlék teljes kitörlése (a kapcsolatokkal együtt)

2.4. táblázat Emlékek törlése vagy változtatása - hatás

► **Emlékek beültetése**

befolyás: 8 · hatókör:

Ez a diszciplína tovább megy az emlékmegváltoztatáson, és a meglévő emlékek mellé ahhoz illő, hamis emlékeket

► **Tudatirányítás**

befolyás: 5 · hatókör:

► **Meggyőzés**

befolyás: 3 · hatókör:

► **Józan gondolkodás megakadályozása**

befolyás: 5 · hatókör:

► **Tudati sokk**

befolyás: 5 · hatókör:

► **Telehipnózis**

befolyás: 1 · hatókör:

Vámpirizmus

► **Képzettség elorozása**

befolyás: 1 · hatókör: rálátás

Ez a gyakorlat kétféleképpen használható: az egyik módszer inkább a célpont képzettségének legyengítésére, a másik inkább a célpont tudásának időleges felhasználására jó. Mindkettő mód megegyezik abban, hogy a gyakorlat végzőjének meg kell határoznia azt a képzettséget, amit befolyásolni akar. A befolyásolás a sikerek számától

függ. Az első módszernél a dobott sikerek számú képzettségpontnyit veszít a célpont, míg a másodikonál csak felannyit, viszont akkor a pszi-használó ugyanabban a pillanatban ugyanannyival (tehát a sikerek számának felével) megnövekszik azon képzettségének értéke.

► Egészségshivás

befolyás: 6 · **hatókör:** érintés

Ezzel a gyakorlattal középtávon meg lehet szabadítani az áldozatot az egészségpontjaitól. Minden második elért siker után egy pontot csökken az áldozat EGS értéke, és naponta átlagosan csak egy pont regenerálódik. Ha az áldozat pihen, akkor kettő is visszatér egy nap alatt. Ezért a gyakorlat végzője minden harmadik elért sikerre kap egy EGS pontot, ami átváltható darabonként hat fájdalomtűrés pontra. Az így szerzett EGS pontok naponta eggyel csökkennek, de a fájdalomtűrés pontok megmaradnak.

► Energiaszivás

befolyás: 4 · **hatókör:** érintés

Ez a gyakorlat az áldozat csökkenő értékeit (Fájdalomtűrés, Védekezés, Tudati energia) csökkenti a gyakorlat végzője javára. Minden második elért siker egy pontot csökkent egyet az áldozat megfelelő pontjaiból, és minden harmadik elért siker növeli egy ponttal a diszciplína végzőjének ugyanazon értékét. Egyik érték sem mehet a minimum (0) alá, illetve a maximum fölé. Ha ez utóbbi történne, az a gyakorlat végzőjénél energiakisülés formájában távozik, ami a fel nem használt sikerek számú Fájdalomtűrés pont csökkenéssel jár.

2.2 Érzékeken túli érzékelés (ESP)

ESP, távollátás, hatodik érzék, harmadik szem. Hívd bárhogy. Az ESP kiterjeszti az érzékeket az elme hatalmával. Sokan hiszik, hogy az ESP egy eddig még fel nem fedezett szervünk, esetleg maga az agyunk ismeretlen érzékszerve. Mások a lélek szemének hiszik, míg egyesek szerint csupán egy nagyon fejlett intuitív valószínűségszámítás.

Az ESP hatótávolsága a felhasznált befolyástól függ: minél nagyobb erőfeszítést teszünk, annál távolabb „látunk”, ahogy az a 2.5. táblázatban is megtalálható.

Befolyás	távolság (m)	Befolyás	távolság (m)
1	2	7	200
2	5	8	500
3	10	9	1000
4	20	10	2000
5	50	11	5000
6	100	12	10000

2.5. táblázat Az ESP hatótávolsága

2.2.1 Diszciplínák

Asztrális érzékelés

Az asztrális érzékelés az a folyamat, amikor tudatosan elhagyjuk testünket, és testen kívüli élményeink lesznek. Ez egyes esetekben feltételezi a lélek létezését, vagy legalábbis azt, hogy a pszichonikai erőt összpontosítani lehet egy öntudatos energiaállapotba.

Az asztrális kivetülés pontosan úgy néz ki, ahogy a használó is, de egy egyszerű próbával teljesen meg lehet változtatni. Ezzel aztán a mászástól a hihetetlenül gyors száguldásig bárhogy lehet mozogni.

Az asztrális érzékelésnek két célpontja lehet: a valós, és az asztrális világ. A valós világban az asztráltest kivetülése teljesen láthatatlan, és nem lehetséges semmiféle kölcsönhatás fizikai dolgokkal: a legrosszabb esetben is átsiklassz rajtuk. A telepátia, az ESP mind asztrális kivetülésekkel érzékelnek, így egy telepata érzékelhet közeli asztráltesteket. Az asztráltestet a fizikai világból semmi sem tudja támadni, kivéve a Tudati sokk és az Asztrális támadás diszciplínákat. Ugyanígy az asztráltest sem támadhat semmit a valós világban, kivéve telepátiával. Az asztrál-utazók találkozhatnak egymással, és érintkezhetnek, akár verekedhetnek is.

- ▶ **Asztrális projekció**
befolyás: 1 · hatókör:
- ▶ **Asztrális látás**
befolyás: 1 · hatókör:
- ▶ **Asztrális támadás**
befolyás: 3 · hatókör:
- ▶ **Asztrális védelem**
befolyás: 2 · hatókör:

Térbeli érzékelés

- ▶ **Távolbahallás**
befolyás: 2 · hatókör:
- ▶ **Távolbalátás**
befolyás: 3 · hatókör:
- ▶ **Tárgy megtalálása**
befolyás: 2 · hatókör:
- ▶ **Személy megtalálása**
befolyás: 4 · hatókör:
- ▶ **Auraérezékelés**
befolyás: 3 · hatókör:
- ▶ **Keresés**
befolyás: 3 · hatókör:

Időbeli érzékelés

- ▶ **Jövőlátás**
befolyás: 3 · hatókör:
- ▶ **Múltlátás**
befolyás: 3 · hatókör:
- ▶ **Pszichometria**
befolyás: 2 · hatókör:
- ▶ **Veszélyérezékelés**
befolyás: 1 · hatókör:
- ▶ **Pszichikus reflex**
befolyás: 3 · hatókör:

2.3 Pszichodinamika

A pszichodinamika a pszionikus energia áramlásával, eloszlásával, és irányításával foglalkozik. Ezzel az adottsággal más pszi-használókat tudunk befolyásolni. Olyan helyen hasznos, ahol a pszi-használó más hasonlók miatt nem tud meglenni.

2.3.1 Diszciplínák

► Pszi érzékelése (passzív)

befolyás: 3 · **hatókör:** rálátás

Ezzel a gyakorlattal megismerhetjük mások Pszi-képességeit. Az eredményt a **2.6. táblázatban** találjuk.

Siker	Hatás
< 3	Pszionikus vagy sem
< 6	pszionika szintje nagyobb-e vagy kisebb, mint az érzékelőé
< 9	mekkora a pszionika szintje
>= 9	milyen pszionikus adottságai vannak

2.6. táblázat Pszi érzékelése

► Pszi-zaj

befolyás: 1 · **hatókör:** rálátás vagy a hely pontos ismerete

A pszi-zaj használhatatlanná teszi a megadott hatósugárban az összes pszionikus diszciplínát. A hatósugár a felhasznált befolyástól függ: annak négyzetével egyenlő, méterben. Amíg fenntartod a pszi-zajt, a hatósugárban tartózkodók az összes Pszi-dobásra a felhasznált befolyásnyi büntetést kapnak. A diszciplína fenntartásához percenként újra le kell vonni a felhasznált befolyást a tudati energiából.

Ha a gyakorlatot végző nem látja a területet, akkor pontosan kell ismernie a területet, és akkor is -2 pont levonás jár a dobásához.

► Pszi-ellenállás

befolyás: 3 · **hatókör:** belső

Ránk irányuló támadás esetén hirtelen meg tudjuk növelni a tudati ellenállásunkat. Ehhez legfeljebb egy perccel a támadás előtt el kell végeznünk a gyakorlatot, ami a felhasznált befolyással megnöveli a tudati ellenállást egy támadás erejéig. Támadáskor az ellenfél annyi tudati energiát veszít, amekkora *hibát* vétett, a felhasznált befolyás erejéig.

► Pszi-tér semlegesítése

befolyás: 5 · **hatókör:** rálátás vagy a hely pontos ismerete

A Pszi-tér semlegesítése a megadott hatósugárban az összes pszionikus diszciplína hatását csökkenti, minden kettő felhasznált befolyásért -1 befolyással. Ha pl. egy 5-ös befolyással elvégzett Pszi-tér semlegesítő gyakorlatot elvégeznek, az -2-vel csökkenti minden diszciplína hatását. Ha tehát ebben a térben négy befolyással elvégeznek egy hármas befolyással rendelkező diszciplínát, az nem fog működni. Ha azonban öt befolyással végzik ugyanezt a gyakorlatot, akkor működni fog, de csak hármas befolyással.

A gyakorlat hatósugara a felhasznált befolyás tízszerese, méterben. Fenntartásához percenként kell elkölteni a felhasznált befolyást.

Ha a gyakorlatot végző nem látja a területet, akkor pontosan kell ismernie a területet, és akkor is -2 pont levonás jár a dobásához.