

Az Akarat

és az Út

Az Akarat és az Út Bevezetés

Zeranna összevont szemöldökkel nézett végig az új osztály tanoncon. Mint a Pszihokinézis Mestere az iskolában, felmentése kellene legyen az alapok oktatása alól. Szeretett a haladó tanoncokkal dolgozni, akik azt ő tanját választották magukénak, de ezek a gyerekek még az alapvető koncentrációs módokat sem tanulták meg!

Elkényeztetett ifjú nemesek és gazdag kereskedők, gondolta magában. Nos, valahol el kell kezdeni. És a szülei által befizetett tandíj tartotta fent az iskolát. "Jó reggelt tanoncok", kezdte. "Én Zeranna Mesternő vagyok. Így fogtok szólítani. Tudja bármelyikőtök is, hogy miért vagytok ma itt?"

Az osztály elcsendesedett. A gyerekek nyugtalanul pillantak a pillantása alatt.

"Azért vagytok itt, hogy megtanuljátok kihasználni elmétek erejét az Út segítségével", folytatta Zeranna. "Minden lény rendelkezik az Akarattal - a pszionikus erő lehetőségével -, de az Út elsajátítása nélkül nem fogják tudni kihasználni ezt a rejtett ajándékot. Néhányan közületek figyelni és tanulni fognak. Mások hónapokat töltenek itt, anélkül hogy egy szót is értenének abból amit mondok. A választás rajtatok áll. Kezdhettek?"

Az Akarat és az Út a pszionikával és a pszionista karakterekkel foglalkozik a DARK SUN® világban. Ebben a könyvben pszionista karakter kit-ekeket, kiterjesztett pszionikus harcrendszert, és új pszionikus erők kifejlesztéséhez útmutatót találhatsz. A JM talál információt Athas társadalmáról és a pszionikáról, NPC pszionista sablonokat, értekezéseket a karakterek fejlődéséről és a kutatásról. Ebben a könyvben szerepel még több mint 60 új pszionikus erő, aktualizált erőlistával és vad tehetség táblával.

Bár ez a könyv a DARK SUN világ része, használható bármilyen világhoz, ahol van pszionika. Ha az anyagot Athas világán kívül használjuk, a JM-nek át kell olvasni az új erőket és szabályokat, mielőtt a használatukat engedélyezné.

Az Akarat és az Út tartalmaz utalásokat a *Teljes Pszionika Kézikönyvben* levő anyagokra. Ha nincs meg, akkor be kell szerezned egyet mielőtt ezt az anyagot bevennéd a világodba. Ez a könyv szintén feltételezi, hogy az olvasó rendelkezik a *Sárkánykirályok* egy példányával. Ha nem használod az pszionikus erőket és a fejlődési szabályokat a *Sárkánykirályokból*, néhány táblázat és lista a világodban nem elérhető erőre fog hivatkozni.

Pszionika Athason

A pszionika mindenhol jelentős a DARK SUN világban. Athas minden élőlénye kapcsolatba kerül a pszionikával élete folyamán. A lények rendelkezhetnek erőkkel, amely segíti őket a túlélésért folytatott harcban, A városok tele vannak természetes tehetségekkel rendelkező emberekkel, sőt még a nempszionikus lények és karakterek is kénytelenek kapcsolatba kerülni a pszionikusakkal. Aki nem szokik hozzá ehhez a

feltételhez, az nem fog túlélni a vörös nap alatt.

Minden lény rendelkezik pszionikus potenciállal, még akkor is ha nem fejlesztik ki mentális erőiket. Ez a potenciál az összege a három alapvető jellemzőnek: fizikai erő, mentális erő, és szellemi erő. Csak ezt a három aspektust egyszerre használva hívhatja elő a lény a pszionikus energiáját.

A fizikai erő nem az izmokra vagy a szívósságra utal; a pontosabb kifejezés a fizikai öntudat lenne. Az Út tanulói küzdenek azért, hogy megismerjék testüket, a határaikat és erejüket. Sok ember nem a fizikai erő mintaképe és mégis van tehetsége a pszionikához, egyszerűen mert felismerik a gyengeségeiket és kompenzálják őket.

A mentális erő az ember intellektuális erejére és az elme fürgeségére utal. Mint a fizikai erőnél itt is nem az a fontos, hogy mennyivel rendelkezik a karakter, hanem hogy milyen jól használja. Átlagos intelligenciájú emberek is elsajátították az Utat kitartással és eltökéltséggel kompenzálva az éleselméjűség hiányát.

A szellemi erő a karakter akaraterejének és a személyiségének összessége. Bár fizikailag vagy szellemileg gyenge emberek számára is lehetséges a pszionika használata, nehéz egy gyenge akaratú embernek valaha is messzire jutni az Út tanulásában.

Amikor a karakterek megtanulják használni a pszionikát, megtanulnak létrehozni egy csomópontot - egy olyan pontot a lényük belsejében, amelyen keresztül a fizikai, mentális és szellemi energiákat kihasználhatják. Ezen erők összessége az, ami lehetővé teszi a pszionistáknak, hogy megtegyék azokat a jelentős tetteket, amelyekre képesek.

Az Akarat

Az Athasiak az "Akarat" kifejezést használják, amikor valaki belső pszionikus képességére utalnak. Egy vad tehetséggel rendelkező nomádról azt mondják, hogy rendelkezik az Akarattal, míg egy nemes aki az Út akadémiáján tanul, de soha nem tanul meg többet a pszionika elméleténél, nyilvánvalóan nem rendelkezik vele. A vágy nélkül hogy felülkerekedjen a belső erőkön, az ember soha nem képes megtanulni az Út használatát.

A pszionistáknak az Akarat a mentális erőtartálékra is vonatkozik. A pszionikus erők használata fárasztó, és a karakter kitartásának határa az Akarata. Még a legnagyobb mesterek is elfáradnak és pihenésre van szükségük erejük pótlásra. Amikor a sebesülés és a fáradtság ködösíti el a látást és az elme delíriumában van csak a legnagyobb mestereknek van meg az Akarata hogy tovább használják az erőiket.

A játékban az Akaratot a karakter pszionikus erőpontjai (PSP-k) reprezentálják. Önmaga tanulmányozásával (szintlépés) a karakter pszionikus ereje növekszik. Ahogy a pszionikus pontok fogynak, úgy csökken az Akarat. A pszionikus erők használata egyre nehezebb lesz, míg végül már nem lehet több erőt előhívni, amíg a karakter nem pihen.

Az Akarat és az Út Bevezetés

Az Út

Az Út a pszionikus tudományok tanulmányozása. Sok ember rendelkezik az Akarattal, de hacsak nem sajátítják el az Utat, soha nem tesznek többet, minthogy a potenciáljuk felszínét súrolják. Az Út tanulása nehéz és sokat követel; nem minden Akarattal rendelkező lény sajátíthatja el az Utat, de az Út minden mestere erős Akarattal kell rendelkezzen.

Az Út nagyon hasonló a mágia tanulásához. Ahogy a varázslók küzdenek az egyre erőteljesebb és nehezebb varázslatok elsajátításáért a pszionisták új és erőteljesebb képességeket próbálnak előhívni. A varázslással ellentétben nincs mindenki számára közös egyetlen formula az Út egy hatásának előidézéséhez. A tanulóknak egyenként kell kifejleszteniük az erőiket.

Bár sok lény felfedezheti, hogy erős Akaratot birtokol, a legtöbбекnek akik elkezdik tanulni az Utat egy tanár irányítására van szükségük. Athas minden városában vannak az Útnak iskolái, és a kereskedőházak és a nemesi családok gyakran nagy összegeket fizetnek, hogy sarjaikat a legjobbak tanítsák. Ritkán, az akadémiák lemondanak a tandíjról a szabad osztályok egy ígéretes tanoncánál. A rabszolgákat soha sem tanítják formálisan az Útra.

A formális iskolák mellett vannak vándorló tanárok vagy törzsi előljárók, akik magukra vállalják az ígéretes tanoncok irányítását. Akár a földművelő rabszolgákat is oktathatja egy idősebb, bölcsebb rabszolga titokban. Legtöbb esetben ezek a tanárok nem tudnak olyan szintű oktatást nyújtani mint a formális iskola, de néhány vándorló mester igen sokra képes és egyedülálló oktatást tud nyújtani a pszionikus tudományok területén.

A raami Tarandas

A pszionisták több ezer éve részei Athas társadalmának. Szinte teljesen biztos, hogy a mentális képességek használata megelőzi a Tyr régió legtöbb városállamának alapítását. A modern kultúra pszionikus emlékei több mint 900 évre nyúlnak vissza egy nőhöz, aki Tarandas, a Szürke Hölgy néven ismert.

Tarandas Raam városának nemességéhez tartozott, aki nagyon fiatalon hatalmas pszionikus tehetséget mutatott. Akkoriban még nem léteztek formális iskolák. Minden pszionikus tudást magányos mesterek erőfeszítései adtak tovább, akik gyakran tömörültek rendekbe saját céljaik megvalósításához. Mint fiatal lány, Tarandas gyorsan túlnőtt a családjá által felbékelt mestereken, és elkezdte kifejleszteni a saját módszereit a pszionikus erők elérésére.

Élete folyamán Tarandas leírta a hat tant és megalkotta a tanulás alapelveit, amit ma is használnak a Tyr régió tanárai. Megvetette a különféle rendeket, akik monopolizálták a pszionikus erőket és nyitott egy akadémiát, ahol az emberek tanulmányozhatták az Utat misztikum és megtévesztés nélkül, amit a rendek terjesztettek meg akarván őrizni erejüket.

Úgy mondják Tarandas az Út elsajátításán túl olyan területekre jutott el, amely láthatatlan az alacsonyabbrendű lények számára. 800 évvel ezelőtt eltűnt, a sorsa ismeretlen.

Az Akarat és az Út Bevezetés

Bár több ezer athasi rendelkezik kivételes tehetséggel, igazi mestere az Útnak - avagy "elmehajlító" - kevés van. Kivételes tehetség és elhivatottság kell az Út tanulásának megkezdéséhez, és sokan nem fejlődnek sokáig. Jó ha száz emberből egy tekinthető igazi pszionistának.

Mivel képzett pszionistából kevés van, nagyra értékeli őket az athasi társadalom nagy része. Nem úgy mint a pusztítókat és a megöregítőket, a pszionistákat nem szennyezi be a mágia és nem kell álcázni a hivatásukat. Nem tartoznak lojalitással a varázslókirálynak mint a templomosok. Még a papoknak és a druidáknak is ott vannak az elemi erők és az őrzött területek, amit minden más elé kell helyezniük. A pszionisták függetlenek ezektől a patrónusoktól és kötelességektől, és úgy használják erőiket, ahogy jónak látják.

Azon pszionista aki hajlandó áruba bocsájtani a szolgálatait, úgy fogja találni, hogy nagy kereslet van a mentális tudományokban jártas személyekre. Valójában ritkán találkozni munkaadó vagy patrónus nélküli pszionistával. Ezeket gyakran bajkeverőknek tekintik.

Pszionika és a Faj

Athason szinte minden értelmes fajban születnek pszionisták, beleértve a játszható fajokat és a humanoid szörnyeket. Egy olyan világban, ahol sok erős szörny is rendelkezik az Úttal, szinte természetes hogy az intelligens fajok megtanultak védekezni a pszionikus támadások ellen.

Törpék

A törpe a legnépesebb játszható fajok közé tartozik. Képesek az emberek között élni, de nagyon jól megvannak magukban. Törpe mesteremberek minden városban megtalálhatók, és törpe falvak vannak elszórva a Fennsíkokon.

A legtöbb törpe nem törődik az Úttal, akik mégis, azokból kitűnő pszionista válik. Nagy fizikai erejük és staminájuk jól megfelel a pszihokinézis és a pszihometabolika tanuláshoz, és a törpék fókusz képessége a tanulásra példa nélküli Athason.

A törpék egy második foglalkozást is űzhetnek. Ez ritka, de néhányan a harcos/pszionista vagy a pap/pszionista útját választják. A törpe pszionisták a saját fajtájuk között laknak a törpe falvakban, és arra használják a képességeiket, hogy megvédjék a falusiakat minden fenyegetéstől.

Tündérek

Tündér kereskedők és fosztogatók mindenhol megtalálhatók Athas sivatagaiban. A gyorsan mozgó törzsek ritkán térnek nyugovóra kétszer ugyanazon a helyen. Mint a törpék, a tündérek is együttélhetnek az emberekkel, és nagy tündér közösségek (Tündérpiacok) találhatók minden athasi városban.

A tündéreknek ritkán van türelmük az Úthoz, és a tündér pszionisták ritkák. A tündérek lelki alkata nem tartalmaz nagy adag kitartást és a tündér Akarat is gyakran gyengébb mint más fajoké. Ennek ellenére egy

keves tündér tanulmányozza az Utat, hogy előnyhöz juttassák a törzsüket a harcban és a kereskedelembe.

Amikor egy tündér pszionista lesz, gyakran kombinálja ezt egy másik foglalkozással. Harcos/pszionisták, tolvaj/pszionisták és néhány varázsló/pszionista található a tündér törzsekben. A tündérek a távérzékelést és a pszihokinézist részesítik előnyben, a gyenge állóképességük miatt a pszihometabolikát nehezen sajátítják el.

Féltündérek

Mindenhol megtalálhatók, ahol a tündérség és az emberiség útja találkozik, a féltündérek magányosak, akik igazából egyik fajhoz sem tartoznak. Legtöbbször a városokban születnek és maradnak, olyan törzsek gyermekeként akik időlegesen letelepedtek a tündér negyedekben. Mások a tündér szüleiket követik, amikor azok újra útrakelnek.

A féltündérek osztoznak tündér szüleik néhány gyengeségében, de gyakran lesznek pszionisták egyedüli mesterségként. Az Út elsajátítása függetlenséget és önismeretet ad, olyan jellemzőket amelyeket a féltündérek ki akarnak fejleszteni. Gyakrabban találni az Út féltündér tanoncainak között többkasztú pszionistákat mint egykasztúakat. A vándor/pszionista valószínűleg a leggyakoribb féltündér kombináció.

A féltündérek gyakran tanulmányozzák a telepáciát, mert növeli az állatok iránti különleges érzékenységüket. Szintén jó pszihokinetikuskok válnak belőlük.

Félóriások

A legerősebb harcosok Athason, a félóriások megelégednek azzal hogy az emberek árnyékában éljenek. Szinte minden félóriás zsoldos, gladiátor, vagy a varázslókirályok hadseregében szolgáló rabszolga harcos.

A félóriások nagyon gátolva vannak a pszionikus tanulmányokban a korlátozott intelligenciájuk és a gyenge Akaratuk miatt. Sok ember feltételezheti, hogy a félóriás pszionista egy vicc, de ez halálos tévedés lehet. A kivételes félóriások gyakran tanulmányozzák az Utat.

Míg az egykasztú félóriás pszionista szinte ismeretlen, néhány félóriás a harcművészetekkel kombinálva tanulja a pszionikát. A félóriás hatalmas ereje és staminája lehetővé teszi a pszihometabolika és a pszihoportáció tanulmányozását. Az *Adrenalinkontroll* vagy a *Testfegyver* áhitatot használó félóriás harcos gyilkológéppé válik, amely pusztán kézzel képes szétépíteni egy mekillotot.

Az Akarat és az Út 1. Fejezet - Az Út mesterei

Félszerzetek

Az Erdősgerinc gyermekei, a félszerzetek idegenek a Tyr régió lakói számára. A többi embertől fizikai, nyelvi, és kulturális korlát választja el őket, amit nehéz áttörni. Az Erdősgerincen kívüli félszerzet kutasztott, vagy vándor aki hátatfordított népének.

A pszionika alapvető szerepet játszik a félszerzet kultúrában. Az Út tanulmányozása tiszteletreméltó és nagyon támogatott a félszerzet társadalomban. Az igazi félszerzet harcos addig nem nyugszik, amíg a mentális képességei el nem érik a fizikai képességei szintjét.

A félszerzeteknek természetes érzékük van a pszionika tanulásához. A pszionika tanulási szokásaik nem Tarandastól, hanem az ősi múltból erednek és egyedi a fajuk számára. Néhány ember úgy tartja, hogy a félszerzetek vezették be a pszionika használatát.

A félszerzetek gyakrabban erőteljesebb Akaratot birtokolnak, mint a méretük mutatja. A telepatikus képességeket kedvelik és kimondottan veszélyesek lehetnek a pszionikus harcban. A félszerzetek nagy százaléka megosztja a foglalkozását az Út tanulmányozásával: vándor/pszionisták, druida/pszionisták, és tolvaj/pszionisták a leggyakrabbak.

Emberek

Mint Athas legnépesebb faja, az emberek uralják a Fennsíkokat, városokba, falvakba és vándorló törzsekbe szerveződve. Az emberek nagy számát tekintve nem meglepő, hogy a pszionisták többsége is ember. Mivel nem rendelkeznek más fajok fizikai adottságaival, az emberek könnyen a természetfeletti erőkhöz fordulnak kompenzálásként.

A pszionista szerepe az emberi társadalomban kultúráról kultúrára változik. Bár néhány helyen majdnem olyan gonosz dolognak tartják mint a mágiát, a legtöbb helyen a pszionika felismert és elfogadott része az életnek. Athas leghatalmasabb lényei - sárkányok, megtörtök, elementál papok - emberek, akik kombinálják az Út tanulmányozását egy másik tudományban való fejlődésükkel. Az ember pszionisták nagyon változatosak és bármelyik tanra specializálódhatnak.

Mulok

Rabszolgaként tenyésztve, a mulok a nagy ember városok rabszolgatelepein, arénáiban és földjein találhatók. Kora gyerekkoruktól kezdve kemény munkára és véres arénabeli küzdelmekre vannak kényszerítve. A halál az egyetlen menekülési lehetőség a legtöbb mul számára. Csak néhány ilyen félvér születik szabad polgárként vagy a rabszolgatörzsekben.

A mulok hatalmas állóképessége szinte ajánlja magát a pszihometabolika tanulmányozásához, a legtöbb mul nehezen sajátítja el a többi tant. Mivel a legtöbb rabszolgatartó tesz bizonyos lépéseket annak megakadályozására, hogy a tulajdonuk elsajátítsa az Utat, nagyon kevés mul részesül formális oktatásban.

Ha egy mul mégis a pszionika tanulmányozását

választja, rendszerint többkasztú lesz. Mint a törpéknél, a harcos/pszionista és a pap/pszionista a leggyakoribb a mulok között.

Thri-kreenek

A bozótos puszták és a köves síkságok vadászai, a thri-kreen falkák a Fennsíkokon és az Alföldeken portyáznak. Mint a félszerzetek, ők is idegenek a Fennsíkok kultúrája számára. A vándorló thri-kreenek gyakran látogatnak a "civilizált" városokba, az emberi társadalom tanulmányozásának a vágyától hajtvá.

A thri-kreenek gyakran tanulmányozzák az Utat, majdnem akkora figyelmet szentelve neki, mint a félszerzetek. Előnyben részesítik a telepáciát és a távérzékelést, de jelentős hátrányban vannak, ha telepatikus erőket használnak nem thri-kreen alanyok ellen; a rovar elméjük nehezen lép kapcsolatba más fajok elméjével.

A thri-kreenek erőteljes, idegen Akarattal rendelkeznek. Rittkán találkozni olyan sáskaharccsal, aki egyedüli foglalkozásként űzi az Út tanulmányozását. A thri-kreen természetes harci képessége félelmetes szintre erősíthető a pszihokinézis és a pszihometabolika alkalmazásával. A thri-kreen falkák szinte mindig tartalmazznak pszionikus tagokat. A thri-kreenek gyakran koordinálják a pszichikai és fizikai támadásokat prédájuk elejtéséhez.

Más fajok

A játszható fajokon kívül sok más intelligens lény létezik, aki erőteljesen használ pszionikát. A legjelentősebbek: gith, jozhal, nikaal, szörnyfejű óriás, belgoi, braxat. A faji szokások jelezve vannak a megfelelő Monstrous Compendiumban, de ez semmit sem ér ha minden egyed a faji átlaghoz tartozik. Különleges githekkal és belgoikkal gyakran találkozni ezen gonosz lények fosztogató csapataiban.

Pszionika és Társadalom

Mint ahogy korábban jeleztük, az athasi társadalom minden szintjén vannak pszionisták. Még a legegyszerűbb rabszolga is rendelkezhet szokatlan tehetséggel vagy képességgel, és a varázslókirályok leghatalmasabb varázslatainak is van pszionikus eleme.

A mentális erők használata mindennapos az athasi kultúrában. A telepaták lehetővé teszik az azonnali kommunikációt több száz mérföldre. Az ígásállatok és a rabszolgák pszionikus felügyelők irányítása alatt állnak. A távérzékelők erőiket királyok és parasztok sorsának megjósolására, elveszett tárgyak felkutatására, bűnügyek megoldására használják. A pszihokinetikuskok és a pszihometabolisták erőteljes képességeiket mindenféle vállalkozásra használják, legyenek azok törvényesek, vagy nem. Sok vad tehetség talált rá módot, hogy kihasználja speciális képességét a mindennapi életben.

Varázslókirályok

Athas városainak urai a bolygó leghatalmasabb pszionistái. Csak a leghatalmasabb mestereknek van rá reményük, hogy versenyre keljenek a varázslókirályok erejével az Útban.

Athas uralkodói körmönfontak minden törekvésükben, és ez alól a pszionika sem kivétel. A legtöbb varázslókirály pszionikus és mágikus arzenállal rendelkezik saját ereje növelésére és a behatolás elleni védelemre. Minimum, hogy a tipikus varázslókirály hatalmas PSP tartalékkal rendelkezik a *Tartály* áhitattal tárolva. A legtöbbjük gyakran használ olyan tárgyakat mint az *Elmevédő Gyűrű* és a *Telepátia Sisakja*.

A saját képességeik mellett a varázslókirályok kíséretében számos hatalmas mester van, akik hűséget esküdtek neki. Néhányat kiskoruktól a varázslókirály személyesen tanított, ezek lojalitása mindenben felül áll. Általában a varázslókirályok nem engedik meg a követőknek, hogy ugyanolyan jártasak legyenek az Útban mint ők maguk, mert félnek, hogy egy napon legyőzik őket valami hitszegő támadással. A varázslókirályok kimagasló mentális tettekre képesek. Szinte lehetetlen elbújni a varázslókirály személyes érdeklődése előtt, vagy ellenállni szörnyű Akaratának.

Templomosok

A varázslókirályok legtöbb szolgája a mesterétől kapott mágikus hatalmat használja, de a legveszélyesebb templomosok egyben az Út tanulói is. A király versengéssel teli bürokrata testületében a pszionikus tudományokban való jártasság gyakran jelenti a túlélés és az elbukás közti különbséget. Néhány személy a templomos hierarchiában egyáltalán nem pap, hanem a pozíciót elnyert pszionista.

A pszionikát alkalmazó templomosok gyakran használják erőiket az igazság kiderítésére bűnügyekben és más esetekben. A társaik ellen is fordítják erőiket összeesküvések megakadályozására és a vezetők iránti intrikák kiderítésére. Feltételezhető, hogy akit elkapnak a templomosok az előbb-utóbb pszionikus vallatás alá kerül. Ha a bűnügyet megtudják a templomosok, nagyon nehéz menekülni előlük, amikor a saját gondolatai elárulhatják az embert.

Nemesek

A nemesek igen kicsi koruktól kezdve hozzáférnek a pszionika oktatóihoz. Legtöbbször megtanulják az Út alapjait. A nemességnek nagyobb része pszionista, mint bármely más társadalmi osztálynak. Az eredendő vagyoni és oktatási előnyöket tekintve meglepő, hogy a nemesség nem uralja teljesen az athasi társadalmat. Az egyetlen magyarázat a nemesség dekadenciája - sok fiatal lord süket fülekkel hallgatja a mestere tanítását és időpocséklásnak tartja a tanulmányait.

Az athasi nemességet átjáró tunyaság ellenére sok nemes jár sikerrel a tanulmányaiban és válik jelentős pszionistává. Agis of Asticles, egy Tyr-i nemes jó példa erre. Sajnos a pszionikus képességű nemesek többsége soha véget nem érő intrikákra és orvtámadásokra pocsékolja az idejét és energiáját. Az Utat csak a riválisok elleni egyik eszköznek tekintik.

A gazdag nemesi családok is számos pszionistát foglalkoztatnak. Néhányan nagyra értékelt tanácsadók és mentális testőrök, ritkán találni őket távol a mesterüktől. Mások nem többek, mint brutális felügyelők, akik a mezei rabszolgákat vigyázzák a nemesi ültetvényeken.

Kereskedők

Tyr leghatalmasabb kereskedődinasztiái zsoldos pszionistákra támaszkodnak családtagjaik és vagyonuk védelmében. A városokban levő kereskedelmi központok és a sivatagban szétszóródó karavánok miatt a pszionisták életfontosságúak a kommunikációban. Kisebb részben a pszionisták segédkeznek a karavánok őrzésében és irányítják a veszélyes igásállatokat, mint például a mekillotok, és kordában tartják a rabszolgákat eladásig.

A legtöbb kereskedődinasztia megengedheti magának, hogy a gyerekeiket és a legértékesebb ügynökeiket a legjobb pszionikus akadémiákra küldje, ahogy a nemesség teszi. Viszont több kereskedő veszi komolyan az oktatást. A dinasztiák nem állandóak és versenyképesnek kell maradniuk a túlélésért. Agresszíven keresik a lehetséges előnyöket és fel is használják.

Minimum, hogy bármely támaszponton vagy karavánban van egy pszionista a közelben, hogy védje a ház értékeit a pszionikus támadások ellen. A kereskedődinasztiák nagyon is tudatában vannak a pszionikus behatásnak az alkudozásban és lépéseket tesznek annak biztosítására, hogy az ügynökökük védve legyen a mentális támadástól. Azon kalandozókat, akik arról álmodnak, hogy az *uralkodással* vagy a *tisztelettel* meggyőzhetnek egy kereskedőt, hogy néhány bit-ért megváljon egy acélkardtól, figyelmeztetni kell: valószínűleg a közelben van egy lojális pszionista, aki a csalásra és a gazemberekre figyel.

Szabad polgárok

A városok szabad iparosai és farmerei valószínűleg az athasi társadalom azon osztálya, amit legkevésbé érintett meg a pszionika. Fazekasoknak, kovácsoknak, eladóknak kevés szükségük van a mentális erőkre a mindennapi életükben. Néhányan rendelkeznek vad tehetséggel amit felhasználnak a foglalkozásukban, de a legtöbbjük pszionika nélkül is boldogul.

Néha egy vándorló mester letelepszik a város szomszédságában, tanítja a helybeli gyerekeket és felügyeli a területet. A pszionisták a fél szemüket rajta tartják a boltosokon és a vevőiken, biztosítva hogy egyik sem használja az Utat a tulajdonos megkárosítására. Tolvajok és garázdák az őrzött szomszédságban könnyen a legközelebbi templomos őrzőjüket kezei között találhatják magukat bűneiket bevallva. Nem egy kalandozónak is ez lett a sorsa.

Mivel a szabad polgárok teszik ki az athasi társadalom nagy részét, a legtöbb gyakorló pszionista is ebből az osztályból származik. Sok pszionista falusiak fia, vagy iparosok lánya.

Rabszolgák

A Tyr régió legtöbb városában törvényellenes, hogy rabszolgát az Útra tanítsanak. A rabszolga megtanítása a potenciáljának kihasználására olyan fegyvert ad a kezébe, ami messze erősebb és finomabb, mint bármely gladiátor pengéje. Az Út tanulmányozása nem gyümölcsöző a kondicionált vagy agymosott alanyoknak, így csak azok a rabszolgák tudják megtanulni a pszionikát, akik nincsenek a mesterük mentális irányítása alatt.

A legtöbb rabszolgatartók szükségesnek találják, hogy több pszionistát alkalmazzanak a rabszolgáik kordában tartására. Egy képzett pszionista még egy megvadult mult is képes visszatéríteni a munkához. Ezek a mentális felügyelők a leggyengébb és a legaljasabb pszionisták, de létfontosságú szerepük miatt a rabszolgakereskedelemben jól megfizetik őket.

Bár a legtöbb rabszolgától még az Út legelemibb oktatását is megtagadják, sokan fejlesztenek ki magukban vad tehetséget és nagyon kevés kivételes pszionista lesz. A rabszolgák gondosan eltitkolják a képességeiket a mesterük elől; azokat akik bármilyen igazi erőt kimutatnak, gyakran a helyszínen kivégzik.

Törzsi emberek

A varázslókirályok hatalmán kívül élve a törzsi emberek közé tartoznak a nomád pásztorok, vadászó-gyűjtögetők, rabszolgatörzsek és rablók. Ez nehéz élet, néhány baleset vagy szerencsétlenség a kipusztulás szélére tudja sodorni a törzset. Minden előny, amit a törzs meg tud szerezni, mint például az elementális mágia, varázslás vagy a pszionika használata, gyakran jelenti a különbséget élet és halál között Athas sivatagaiban.

Egy jókora klánban, jónéhány felnőttnek lesz számottevő pszionikus képessége. A gyerekeket gondosan figyelik, hogy mutatnak-e pszionikus

potenciált, és ha bármelyik ígéretes, annak lehetősége van az Út tanulására a törzs pszionikus vezetője alatt. Egy nagy és gazdag törzsnek lehet egy vagy több papja egy megőrző vagy pusztító mágusa, és számos képzett pszionistája, akik segítenek legyőzni a viszontagságokat és védekezni a sivatag ragadozóival ellen.

Pszionika és a Törvény

Az athasi társadalomnak több száz éve kell foglalkoznia a pszionika megnyilvánulásaival. Minden városállamnak van saját törvénygyűjteménye, hogy mi engedélyezett és mi nem, de általában az alábbi szabályok érvényesek, bármerre is jár a pszionista.

1. Pszionikus módon elkövetett bűntetteket normálisan büntetik. *Pszihikai Összemorzsolással* megölni valakit, vagy a *Test Irányítást* használni, hogy az áldozat leugorjon a háztetőről, továbbra is gyilkosság, és így is fogja tekinteni a legtöbb hatóság. Pszionika használata a nyomozás akadályozására, ellenállásra letartóztatáskor, a varázslókirály ügynökeinek elkerülésére szintén bűn.

2. A pszionista felelős a mentális kontrollja alatt levők által elkövetett bűnökért. Ezt nehéz bizonyítani, de volt már rá eset, hogy a pszionistát elítélték olyan bűnért, amit olyan valaki követett el, akin *uralkodott*. Sokkal több eset volt, ahol a bűnözők azt bizonygatták, hogy egy elmehajlító szegette meg velük a törvényt. A templomosok általában gúnyosan fogadják az ilyen védekezést, hacsak valami nyilvánvaló bizonyíték nem támasztja alá.

3. Senki sem olvashat mások gondolataiban. A legtöbb városban illegális, hogy a pszionista belenézzen mások elméjébe engedély nélkül. Ezt a törvényt szinte lehetetlen betartatni, de gyakran használják alapvető vádként egy pszionista ellen, aki feldühítette a templomosokat. Viszont a rabszolgák nem számítanak embernek az athasi törvények alapján; a rabszolgatartók bármilyen eszközt használhatnak tulajdonuk rendben tartására.

4. Senki nem használhatja az Utat arra, hogy mások gondolatait vagy cselekedeteit befolyásolja. Ez a törvény szinte univerzális. Az Út használata *uralkodásra* másokon vagy *hipnózis utáni szuggesziót* beplántálni a szabad ember ellen elkövethető leggonoszabb bűnnek minősül. A legtöbb telepátikus áhítat ebbe a kategóriába tartozik, beleértve: *Tisztelet*, *Álmodozás*, *Irtózás*, *Vonzás*, stb.

Az Akarat és az Út 1. Fejezet - Az Út mesterei

5. Senki sem használhatja az Utat arra, hogy mások után kémkedjen. *Távolbalátás* vagy *Távolbahallás* használata belepillantani egy szabad polgár magánéletébe bűnnek minősül. A kémkedés más fajtája lehet a *Hallás Összekapcsolás* vagy *Látás Összekapcsolás* használata egy harmadik személyen keresztül. Ismételten, ezt nehéz betartatni és még nehezebb bizonyítani a templomosok előtt.

6. Kapcsolatba lépni más létsíkok lényeivel, vagy megidézni őket főbenjáró bűnnek minősül. A legtöbb városlakó igen szűklátókörűen kezeli fiendeit vagy más szörnyűségek gondatlan megidőzését.

7. Az udvari tisztségviselők használhatnak pszionikus vallatást az eljárások során. Ha szükséges, a templomosok hívhatják az Út egyik mesterét, hogy szinte bármely ügy legmélyére leássanak. Ez általában a legutolsó eszköze a templomosoknak, mivel még a legelnyomóbb uralkodók is tiszteletben tartják a polgárok magángondolatait.

Ardivan vállára vette a kopott köpenyét és állt a felkelő nappal szemben. A sziklás dombok üresnek és békésnek látszottak ebben az órában, és nemsokára a éjszakai ragadozók is megkeresik a vackukat. Ez egy jó nap lesz meditációi folytatására. A mester visszafordult a táborába és elkezdett összepakolni.

Hirtelen árnyék vetült rá. Megpördült és előhúzza a pengéjét egyetlen olajozott mozdulattal. Közte és a nap között három alak állt, arcvonásaikat elrejtette köpenyük csuklyája.

Ardivan mogorván nézett rájuk "Vigyázzatok idegenek. Én Ardivan, a Fekete vagyok, az Út mestere. Ha bántani akartok, meghaltok."

Az első alak előrelépett. A csuklyája szándékosan hátracsúszott felfedve egy féltündér nő arcát. "Én meg Sashaya vagyok, Ardivan" - mondta az elméjében - "Ismerjük a híredet. Valójában ezért vagyunk itt."

Ardivan gyanakodva nézett a hármásra. "Kik vagytok?"

A féltündér intett, és a többiek is leengedték a csuklyájukat. "Mi a Rend vagyunk, Ardivan, a Fekete, és te csatlakozol hozzánk az Egyensúly őrzésében, vagy elpusztulsz."

Több száz pszionista szervezet létezik elszórtan a Tyr régióban. Minden városban különböző méretű iskolák vannak, Villichi közösségek bújnak meg a sivatagban, ősi testvériségek egyesítenek mestereket vidéken. Mindezeket háttérbe szorítja a Rend, egy annyira titkos csoport, hogy kevesen tudnak a létezéséről is.

Ez a fejezet áttekintést ad a Tyr régió pszionistáiról. A lista nem teljes, a JM szabadon bevezethet iskolákat és karaktereket. A JM esetleg eltitkolhat ezekből az információkból egy részt a játékosok előtt.

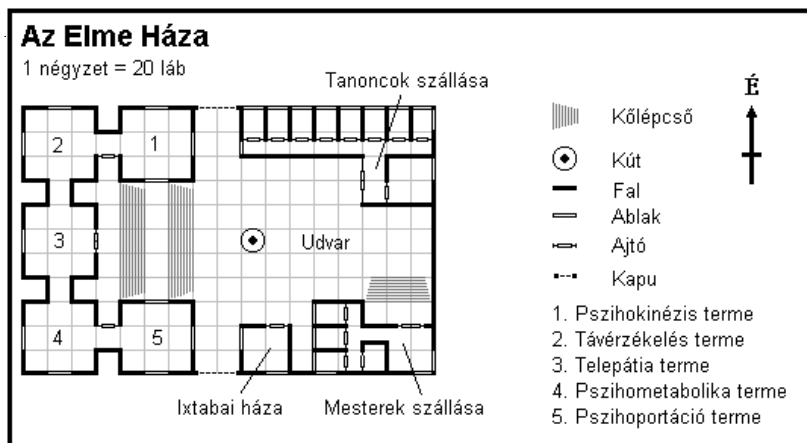
Balic

Balic ad otthont egy kitűnő pszionikus akadémiának, aminek Cerebran a neve. Andropinis, Balic diktátora úgy gondolja, hogy könnyebb nyomon követni a pszionistákat a városában, ha egyetlen tanulmányi központot támogat. Balic lakói büszkék az egyetemükre és nagy eredménynek tartják a város számára.

A Cerebran a város szélén található, a Por Torkolat partján. Hatalmas márványépületek együttese, olajfa ligetekkel körbevéve. Az egyetem mesterei úgy tartják, hogy a ligetek ápolása segít az ifjú tanoncoknak a türelem elsajátításában.

Andropinis lehetővé teszi az egyetemnek, hogy igazgassa magát, és egyetlen templomos vagy őr sem állomásozik a területén. Ez a forradalmi gondolatok és szervezkedések melegágyává teszi. Sajnos a diktátor telerakta lojális kémekkel a Cerebrant, akik nyomon követik a leglázázóbbakat.

A Cerebran vezetője egy Iphignea nevű idősödő asszony, egy nagyhatalmú telepata, akit a Cerebran Szószólójának neveznek. Iphignea nincs megelégedve Andropinis szabályaival, de tudja hogy az iskola számára jobb, ha nem dühítik fel a diktátort, ezért a



lojalítás látszatát kedveli.

A Cerebranban jelenleg több mint 100 tanonc van, de ezek között sok a fiatal nemes, akiket kevésbé érdekel az Út.

Iphignea, a Cerebran Szószólója

16. szintű TS ember nő pszionista

Erő: 9

Int: 16

Ügy: 13

Ből: 19

Áll: 12

Kar: 15

Sebpont: 39 THAC0: 13

VO: 6 (*oltalmazó gyűrű +4*)

TSZ: 1

Sebzés: fegyver

Pszionika: telepata minta, 239 PSP

Iphignea a Raxides nemesi családban nőtt fel, és mint sok társát, kiskorában a Cerebranra küldték pszionikát tanulni. Ott kivételesen tehetségesnek bizonyult. Mint fiatal nő beutazta a Tyr régiót és sok kalandja volt, mielőtt visszatért volna Balicba. Újra belépett a Cerebranra és végül a szószólójává vált.

Iphignea hideg, számító nő, aki kevés érzelmet mutat. Rendet tart az egyetemén, nehogy a diktátor templomosainak alkalma legyen megtenni helyette. Iphignea valószínűleg kiadja a menekülteket és a bajkeverőket, hogy távolartsa a varázslókirály haragját az egyetemtől. Viszont egyáltalán nem barátja Andropinisnek és keresztbetesz neki, ha biztos benne hogy az egyetemet nem veszélyezteti a cselekedetével.

Draj

Tectuktitlay, Draj varázslókirálya ismert intenzív érdeklődéséről az Út iránt. Személyesen felügyeli az Elme Házát, a Két Hold Városban - egy fallal körülvett erőd Draj szívében - található pszionika akadémiát. Minden ígéretes gyereket az Elme Házába visznek, ahol Tectuktitlay pszionistái tanítják őket.

Senki sem tudja, hogy a királyt miért érdekli annyira a tehetséges tanoncok oktatása. Néhányan azt állítják, hogy a király egy egyedi speciális tehetséget keres, mások azt gondolják hogy a hadseregét akarja legyőzhetetlenné tenni minden más városnál több pszionistát alkalmazva benne, néhányan pedig azt suttoják, hogy Tectuktitlay egy elmehajlító papuszt épít ki valami sötét célra.

Bár Tectuktitlay sok idejét fordítja az iskolára, nem

lehet ott folyamatosan. Az Elme Házának mestere egy Ixtabai, a Vak nevű idősödő pszionista. Ő felügyeli a ház mindennapi működését és a tanoncok rutinoktatását. Ixtabait két tucat alacsonyabb rangú pszionista és számos Hold Pap segíti.

Több mint 200 tanoncot oktatnak az Elme Házában, de csak körülbelül 15 rendelkezik igazi potenciállal. Ezek a haladó tanoncok gyakran kapnak leckéket Tectuktitlaytól, aki senki másra nem bízta a magas szintű oktatást.

Az Elme Háza nem engedékeny hely. A tanoncokat a kisebb mesterek durván hajszolják, akik jó benyomást akarnak kelteni feljebbvalóikban a gyors eredménnyel. A tanoncok kis hibákért is gyakran súlyos büntetést kapnak, és Tectuktitlayról ismert, hogy megöli azokat, akik csalódást okoznak neki.

Törvény tiltja az Út oktatását az Elme Házán kívül. Néhány vándorló mester mégis gyakorolja titokban a hivatását a város szegényebb negyedeiben, de nincs más pszionikus iskola. Az egyik ilyen mester Tlotipec, aki kapcsolatban áll a Fátyolszövetséggel a városban, számos tanítványra tett szert a városi rabszolgák és bűnözők között.

Tlotipec, a Bölcs

10. szintű TJ ember férfi pszionista

Erő: 15

Int: 13

Ügy: 12

Ből: 18

Áll: 17

Kar: 14

Sebpont: 44 THAC0: 16

VO: 5 (*inix bőrvért +3*)

TSZ: 1

Sebzés: 1d6+3 (*gyorsaság rövidkardja*)

Pszionika: pszihoporter minta, 145 PSP

Az Akarat és az Út 2. Fejezet - A Tyr régió pszionistái

Tlotipec a Tsalaxa kereskedőcsaládban nőtt fel, és egyáltalán nem érdeklődött a pszionika iránt, amíg az Elme Házába nem küldték. A nehéz életforma a felszínre hozta lappangó erőit és nagyhatalmú pszihoporterként távozott. Tlotipec hazatért és a családja javára használta az erőit egy ideig, majd hirtelen otthagya a családját, hogy egyedül boldoguljon.

Tlotipec hátat fordított a kapzsiságnak és a rabszolgaságnak, és azon dolgozik hogy jobbá tegye a világot. Fontos szövetségese lett a Fátyolszövetségnek Draiban, tehetséges tanítványokat gyűjtve a szegények, bűnözők és rabszolgák közül. Reméli, hogy forradalmat vezethet Tectuktitlay megdöntésére.

Gulg

Az Erdei Város lakói áhitattal viseltetnek a pszionisták iránt. Ha egy gyerek pszionikus potenciált mutat, a Látnokok Házába viszik. Ha bekerült, a családja elhagyja és új nevet kap a látnokok között. A brutális Elme Házával ellentétben a Látnokok Háza türelmes és megértő. Az új tanoncokat családtagként fogadják. Még azok a tanoncok is maradnak, akiknek nem sikerül elsajátítaniuk az erőiket a ház működtetéséhez szükséges fizikai munkákat végezve.

A pszionisták vezetőjét Agafarinak hívják. Mint a fa, ami után a nevét kapta, Agafari magas és erős, mély, meditatív természettel. Bár nem ért egyet az Erdei Királynő szabályaival, befogja a száját. Az oba jobban szeretne egy kezelhetőbb vezetőt a Látnokok Házában, de meg van elégedve Agafari eredményeivel.

A Látnokok Házában több mint 250-en élnek. Fele sikertelen tanonc, a negyede új tanonc. A többi különböző szintű pszionista. Sokan ezek közül hosszabb időre eltávoznak, küldetést teljesítve a királynő számára, vagy saját ügyeikben utazgatnak a Hét Városban. Gulg nem gátolja meg a tanoncait abban hogy máshova menjenek, de a tehetséges gyerekek ideküldése meggyökerezett szokás a társadalmában. A házon kívül praktizáló pszionistákat bátorítják hogy ott éljenek.

Agafari, a Látnokok Házának vezetője

14. szintű KJ ember férfi pszionista

Erő: 17 Int: 15
Ügy: 12 Böl: 19
Áll: 15 Kar: 13
Sebpont: 53 THAC0: 14 VO: 10
TSZ: 1 Sebzés: 1d6+3 (gyorsaság rövidkardja)

Pszionika: pszihometabolista minta, 210 PSP

A magas, méltóságteljes Agafari ritkán és óvatosan beszél. Gulgban született és egy erdőjáró fiaként nőtt fel. Nem mutatott pszionikus tehetséget késő gyermekkoráig, ezért az apjával maradt, az erdei ismereteket tanulva sokkal tovább, mint a Látnokok Házába vitt többi pszionikus gyerek. Agafari most is időről időre elvonul az erdőbe meditálni.

Bár a 40-es éve közepén jár, de természetfölötti bölcsességgel rendelkezik. Türelmes és megfigyelő, soha nem dönt alapos megfontolás nélkül. Agafari kezd rájönni, hogy az oba csak egy álcázott pity zsarnok, és azon gondolkodik, hogy hogyan lehetne szembeszállni a hatalmával.

Ledopolus

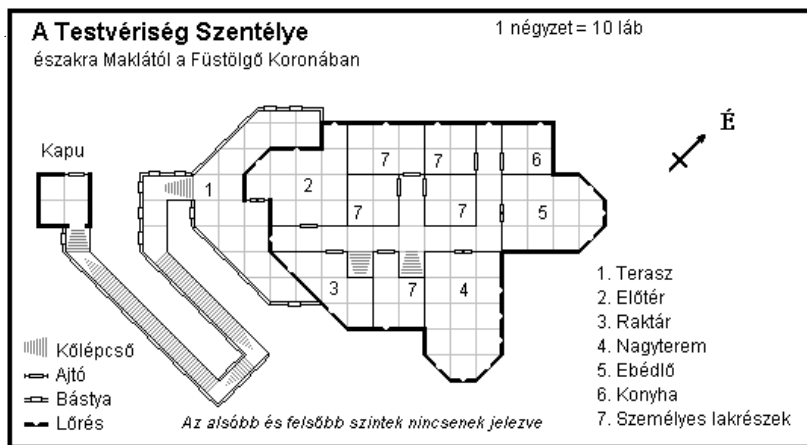
Észak Ledoplous falujában él a Tyr légio egyik leghatalmasabb pszionistája - Shardivan a törpe. Bár nagyon öreg, Shardivan még mindig fogad tanoncokat. Egy kis iskolát igazgat, ami virágzik a faluban, bár extrém válógatós hogy kit hajlandó tanítani.

Bár a faluban senki nem tudja, Shardivan a Rend tagja. Az aktív szolgálatból visszavonult a Sárkány Korona eset óta, de továbbra is támogatást nyújt az átutazó tagoknak. Shardivan jelenlegi fókuszra felkészíteni a segédjét, egy Terika nevű féltündért az iskola átvételére, ha ő meghal.

Shardivan

26. szintű SJ törpe férfi pszionista

Erő: 14 Int: 14
Ügy: 12 Böl: 18
Áll: 21 Kar: 14
Sebpont: 81 THAC0: 11
VO: 8 (oltalmazó gyűrű +2)
TSZ: 1 Sebzés: 1d6+1 (csont kézifejsze +2)
Pszionika: pszihometabolista minta, 357 PSP



Shardivan majdnem 250 éves, közeledik élete végéhez. Néhány évvel ezelőtt hagyta abba a kalandozást és élvezi a nyugalmat. Az ígéretes tanoncaival dolgozva tölti idejét, próbálva átadni amit megtanult a pszionisták egy újabb generációjának.

Bár már nem szolgálja a Rendet, Shardivannak sok közeli barátja van akiket gyakran meglátogat. Nem folyik bele Ledopolus mindennapi ügyeibe, de ha a falut súlyos támadás érné, segítene megvédeni.

Makla

A Füstölgő Korona tüzes oldalába vájva egy eldugott kolostor néz le az Arany Álmok Távara. Ez az otthona egy ősi pszionista szövetségnek, amit az Elme Testvérisége néven ismernek. A testvériséget egy Liumakh nevű Nibenayi nemes pszionista alapította majdnem 500 évvel ezelőtt.

Liumakh nagyhatalmú telepata volt, aki Nibenay Árnkirályának trónfosztásáról álmodott. Meg volt győződve, hogy elegendő pszionikus erő összegyűjtése le tudja győzni a zsarnokot. Sajnos az Árnkirály tudomást szerzett a szervezkedéséről, és neki és társainak menekülniük kellett. Akkoriban az Uriki Hamanu harcban állt Nibenayjel és menedéket adott nekik.

Liumakh és követői foyamatosan próbálják legyőzni az Árnkirályt, de soha nem sikerült nekik. Ellenfel tanulmányozása közben Liumakh felismerte a varázslókirályok természetét, és tükös rendjének az új célja a nyers erő felhalmozása lett. A varázslókirályok elpusztítását tervezte és Athas uralkodójává akart válni.

Az évszázadok alatta testvériség fontossága váltakozott. Ennek ellenére egyetlen varázslókirály sem esett áldozatul a szervezkedésének. A Rend szorosan figyeli a Testvériséget, de az ezidáig nem tett szert akkora hatalomra ami beavatkozást kívánna. Az Uriki Hamanut szinteg nem érdekli, de azért időnként kémkedik a Testvériség után, hogy mire készülnek.

Jelenleg 12 tagja van a testvériségnek. Évek óta a pszionikus varázslatokról szóló ősi szövegek után kutatnak. A Testvériséget továbbra is Liumakh vezeti akinek végtelen hatalomvágya halála után is folytatódott. Liumakh követői szétszórta élnek a Tyr régióban.

Liumakh

17. szintű TG ember férfi pszionista (halálontúli)

Erő: 16 Int: 19

Ügy: 16 Böl: 16

Áll: 20 Kar: 17

Sebpont: 81 THAC0: 12 VO: -4 (4)

TSZ: 1 Sebzés: 2d6 és 1d4+1 bölcs. elszívás

Pszionika: telepata minta, 193 PSP

Liumakh halálontúli lény, hasonló a kísértethez vagy a szellemhez. Anyagtalan formájában a vértetesztálya -4, de nem használhatja a fizikai támadásait. Ha szilárdná válik, ez 4-re csökken. Liumakh érintése 2d6 sebpont hideg veszteséget okoz és elszív 1d4+1 bölcsességpontot. Az elszívott bölcsesség naponta egyesével tér vissza. Ha az áldozat bölcsessége 2-re vagy az alá csökken, Liumakh parancsolhat neki, mintha mágikusan *elbűbájolta* volna. Liumakh immunis minden tudati mágiára és csak +3-as vagy jobb fegyverekkel sebezhető.

Liumakh újabb követők után kutat és megpróbál meggyőzni minden a kolostorba behatolót, hogy csatlakozzon a Testvériségéhez, pláne ha az illető fejlett pszionikus képesség jeleit mutatja. Ha a meggyőzés sikertelen, Liumakh a pszionikus képességeit és a bölcsességszívását használva próbálja az utasításai teljesítésére kényszeríteni az áldozatot.

Nibenay

Nibenay sokféle iskola, intézet, kör otthona. Tucatjával vannak pszionikus iskolák a városban az egyik parkban összegyűlt 4-5 tanonctól a hatalmas soktanulós egyetemekig. A rivalizálás a különböző intézmények között heves, de erőszak szinte soha nem tör ki a versenyzők között.

A legnagyobb egyetem a Jósok Iskolája, egy erőteljes szervezet, amelyet egy Djef nevű vállalkozó kedvű törpe vezet. Az iskola a tandíjából befolyt jövedelmét azzal egészíti ki, hogy bérbeadja tanoncát telepátikus üzenetközvetítésre és pszihoportációs csomagszállításra. Ezek a szolgáltatások drágák, de megbízhatóak. Djef kereskedelmi ambíciói számos tanoncot a Jósok Iskoláiból a város kolostoriba zavart.

A város a Naggaramakan falain belül is fenntart pszionikus iskolát. Az akadémia a Levegő Termének része, ami egy a Nibebayi kormányt alkotó hierarchiák közül. A Levegő Terme egy épületcsoportra épült, aminek a Gondolat Temploma a neve. A gondolat

Az Akarat és az Út 2. Fejezet - A Tyr régió pszionistái

Templomának vezetője Siemhouk, az Árnykirály főpapnője.

Siemhouk egy fiatal lány, aki magának Nibenaynek a jobbkeze. Fiatalsága ellenére (csak 14 éves) 15. szintű templomos és 14. szintű pszionista. Mivel a kötelességei gyakran megkövetelik a jelenlétét az udvarban, a pszionikus akadémia mindennapi adminisztrációját egy Chagrama nevű mesterre bízta.

Az utóbbi években Nibenay az ősi kolostori tradíciók újjászületésének lett tanúja. A Magasztos Út és a Fenséges Üdvösség kolostorai hatalomra és befolyásra tettek szert. Elementális papokat és pszionistákat vonzottak magukhoz. A Magasztos Út különösen vonzó a pszionisták számára, mivel a jelenlegi apát mindent megtesz hogy szert tegyen az elme ifjú tanoncaira.

A Magasztos Utat Thong Nal, egy idős levegő pap vezeti. Sajnos Kayradi Drasadnak, a Rend tagjának a pszionikus befolyása alá került, aki egy ministráns szerepét játssza. Drasad arra használja Nalt, hogy a Magasztos Út kolostort a Rend ideológiája alatt álló pszionika oktatási központtá tegye.

Ogo

Ogo, a félszerzet falu uralkodója Urga-Zoltapl, egy rutinos pap és pszionista. Bár a félszerzetek az egyéni mentor-tanítvány kapcsolaton keresztül szeretik továbbadni a bölcsességüket, a félszerzet pszionisták Ogoban szoktak összegyűlni. Bármikor jópáran vannak itt ötleteket és információkat cserélve. A legtöbben osztják a fajuk nézetét; az idegenek ellenségek. Nemfélszerzetek az életüket kockáztatják az Erdősgerincen. Rittkán bár, egy látogató elnyerheti a félszerzetek barátságát, ha nagy szolgálatot tesz az erdőnek. Ezek közül az erdő-barátok közül néhány pszionista, aki itt maradt Ogo mestereinél tanulni.

Ogo leghatalmasabb pszionistája Xaxachtel. A Rend tagja, ő felügyeli az alacsonyabb rangú félszerzet pszionistákat. A félszerzet vezetőknél nagyon világos elképzeléseik vannak arról, hogy mi az a Rend és mit akar, ezért Xaxachtel nem titkolja erőit és ideológiáját. A legelérhetőbb félszerzet pszionista mester egy Teranya nevű fiatal nő, aki az Út és a varázslás tanulója. Népe oly sok tagjával ellentétben Teranya bekalandozta a Síkságokat és sokat tud a többi fajról. Szeret híreket cserélni az utazókkal és néha közbenjár Urga-Zoltaplnál hogy az megkíméljen kalandozókat és kereskedőket.

Teranya, az Esőmadár

13/13. szintű KJ félszerzet nő pszionista/illúzionista

Erő: 10

Int: 16

Ügy: 20

Ből: 19

Áll: 14

Kar: 13

Sebpont: 39

THAC0: 14

VO: 3 (oltalmazó köpeny +3)

TSZ: 1

Sebzés: 1d6+3 (fa dárda

+3)

Pszionika: távérzékelő minta, 197 PSP

Varázslatok: I: 6, II: 6, III: 6, IV: 5, V: 5, VI: 3

Teranya vidám és kíváncsi félszerzet, Ogo nagyhatalmú főnökének, Urga-Zoltaplnak az unokatestvére. Eső-örzönnek, az Útban és az illúzió mágiában jártas félszerzetnek nevelték. A csillapíthatatlan kíváncsisága vezette Ogo elhagyására, hogy felfedezze a körülötte levő csodálatos világot. Sok évnyi kalandozás után a Tyr régióban úgy döntött, hogy visszatér szülőföldjére és beszámol népének a tapasztalatairól.

Teranya élvezi a gyerekek oktatását és egyike a falu vezető Út oktatóinak. Időről időre több haladó tanítványt is fogad. Erősen hiszi hogy eljött az idő, hogy a félszerzetek kapcsolatba kerüljenek az Erdősgerincen kívüli világgal, de a törzsi társai nem fogadják el a változást ilyen gyorsan.

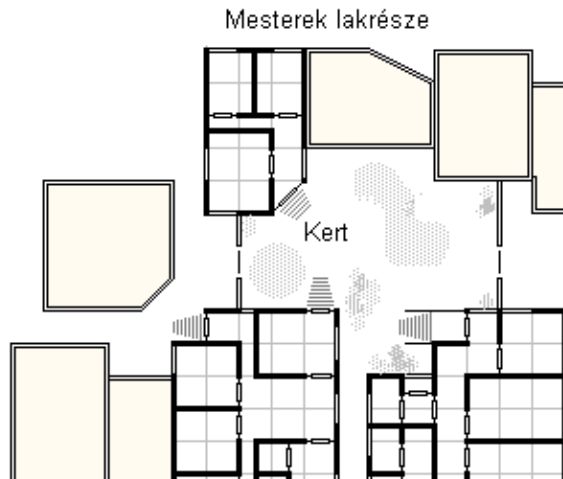
A Raam-i Psiumarkh

1 négyzet = 10 láb

- Ajtó
- |||| Lépcső
- - - Kapu
- Ablak



Raam



Tarandas első iskolájának őshazája, Raam a pszionikus kutatások egy vezető városa maradt. Több tucat kis iskola, kör, rend székel itt, Tarandas munkáit tanulmányozva és bővítve az Út ismereteit. Jónéhány ezen csoportok közül nem sokkal több, mint eltévelyedett kultusz, de a nagyobb szervezetek kitűnő haladást mutatnak.

A legnevesebb iskola Raamban és talán az egész Tyr régióban a Psiumarkh. Ez az ősi iskola a Tarnandas által 900 éve alapított rend leszármazottja. Évszázadokon keresztül a Psiumarkh vezetői körültekintően szigorúan semleges politikát folytattak, elkerülve a városi jelentéktelen civakodásokat és intrikákat. Ez tette lehetővé hogy túléljék a polgárháborúkat és a tisztogatásokat, amik évtizedeken keresztül tartottak a városban.

A Psiumarkh-ot jelenleg egy Tierard nevű Nagymester vezeti, egy aszott öregember, aki néha szigorúan a szabályokhoz és formákhoz ragaszkodik. A különböző tanok mesterei már elkezdték a versengést Tierard pozíciójáért, amiről azt gondolják hogy nemsokára megüresedik.

A másik említésre érdemes iskola a Sárga Kolostor. A Sárga Szerzetesek a telapatikus erők fejlesztésének szentelt rendet alkotnak. A kolostor nagy befolyással rendelkezik a városban és Abalach-Re uralma elleni szimbólumként tartják számon. Maguk a szerzetesek egy elvgyűjteménynek szentelik magukat, beleértve a rabszolgaság, bármilyen fajta mágia és a gladiátor játékok elítésését. A Sárga Kolostor tanulói szinte mindig maradnak szerzetesnek, ahelyett hogy más tanulmányokat folytatnának.

Raam néhány nemesét is érdekli a pszionika. A legjelentősebb ezek közül Maraxes, egy karizmatikus lord, aki pszionistákból, papokból, varázslókból egy kis csoportot gyűjtött maga köré. Maraxes Abalach-Re ellenesnek mondja magát, de titokban az ő parancsnoksága alatt áll és mágnesként egy helyre vonzza az ellenségeit. Jelenleg a Nagyvezér megelégszik azzal, hogy Maraxest információszerzésre használja, de úgy dönthet hogy elpusztítja a követőit, ha azok komoly fenyegetést jelentenek.

Maraxes, Darkara Lordja

9. szintű TG ember férfi pszionista

Erő: 11 Int: 17
 Ügy: 16 Böl: 18
 Áll: 11 Kar: 15
 Sebpont: 35 THAC0: 16
 VO: 4 (bőrvért +2)

TSZ: 1 Sebzés: 1d6+2 (csont rövidkard +3)

Pszionika: pszihokinetikus minta, 132 PSP

Maraxes egy jelentős nemes, aki nyíltan tanulmányozza az Utat. A Drakara család vezetője, és 3-4 kisebb szövetséges család lojalitásával bír. Korábban a nevezetes Psiumarkhban tanult, de 10 évvel ezelőtt titokzatos körülmények között otthagyta az iskolát.

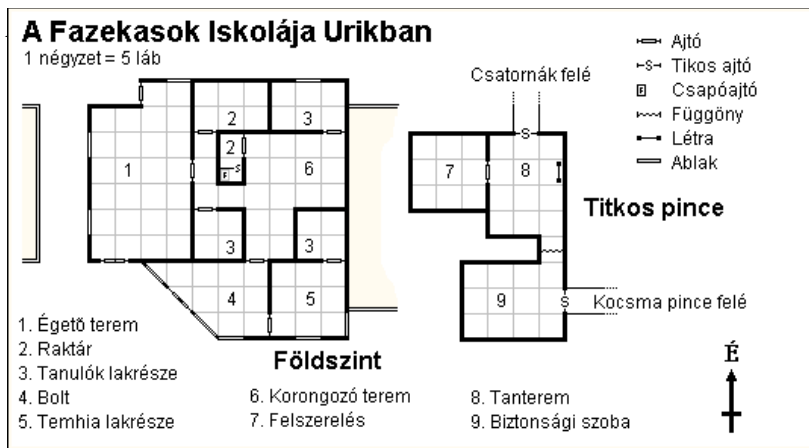
Maraxes jóképű és elbűvölő ember, aki nyilvánosan ellenzi Abalach-Re uralmát és megpróbál más nemeseket is ellene fordítani. Sajnos ez csak átverés. Maraxes titokban lojális a Nagyvezérhez és gyakran jelent neki mentális kapcsolaton keresztül. A Fátolszövetség sejtje a kétszínűségét és visszautasítja a mohó hívásait.

Tyr

Tyr szabad városa ad otthont egy nagyobb pszionika iskolának, a híres Gondolat Iskolájának, valamint számos kisebb szervezetnek. A Gondolat Iskolája viszonylag új a városban, mindössze 30 éve alapította a nemes Chessia. Az iskola alapítása előtt szinte minden pszionika oktatás Tyrben különálló mesterek által történt, akik egyedül dolgoztak. Több tucat ezek közül a mesterek közül még mindig tevékenykedik a város környékén.

Bár Chessia biztosítja a pénzt az iskola nyitvatartásához, nem ő felügyeli személyesen. Az igazgatónő Sycia, egy tehetséges, lelkes asszony. A tanárok és a tanulók is nagyon kedvelik. Syciát két másik mester segíti, egy Fyrian Wynder nevű féltűnder, és Porszigeteki Crag, a félóriás. A haladó tanoncok is segítenek az alapok oktatásával a kezdőknek.

Sycia nem régóta igazgatónő. Thanik Arkos, az előző igazgató csak két évvel ezelőtt távozott. Thanik



távozása kimondottan kellemetlen volt - meggyilkolt egy másik mestert egy mágikus gyűrűért és eltűnt. Még mindig Tyrben mészkal, és elkezdte tanulni a pusztító mágiát. Úgy tervezi, hogy ő lesz a város új varázslókirálya.

A legnevesebb mester a Gondolat Iskoláján kívül Orosto, egy öreg mul gladiátor. A szegénynegyedben lakik a városnak és bárkit tanít, aki megkeresi, nem kér tandíjat, csak azt hogy a tanulói is ezt tegyék később. A mul a szomszédságban lakó helybeliek támogatják, cserébe felügyel a területre és a békére.

Orosto, az Öreg

6/8. szintű TS mul férfi gladiátor/pszionista

Erő: 17 Int: 13

Úgy: 13 Böl: 17

Áll: 19 Kar: 10

Sebpont: 68 THAC0: 15

VO: 5 (szegecselt bőrvért +1, vért optimalizálás)

TSZ: 1 (3/2 rövidkarddal)

Sebzés: 1d6+5 (bronz rövidkard +2)

Pszionika: pszihometabolista minta, 112 PSP

Kalak bukása előtt Orosto képzett gladiátor rabszolga volt, akit a karrierje félelemmel töltött el. Amikor Kalakot megölték Orosto fellázította a gladiátorokat az örök ellen. Ezután Orosto megesküdött, hogy soha többé nem fog mások szórakoztatására harcolni, és a figyelmét az Út tanulmányozásának szentelte. Orosto a kivételes mentális és fizikai képességeit arra használja, hogy védje a szegénykörnyéket, amit otthonának nevez, és bárkit tanít aki hozzáfordul.

Urik

Hamanu, Urik királya rendeletet adott ki, hogy minden közember és rabszolga gyereket, aki pszionikus ígéretet mutat a Sors Királyságára, a Királyi Akadémiára vigyenek tanulni. Más pszionika iskola nem megengedett Urikban. A brutális tanítási módszer és a fizikai megerőltetés sok tanonc számára túl soknak bizonyul. Azok akik elbuknak, visszatérnek a családjukhoz, de néhányan soha nem épülnek fel teljesen.

A templomosok, kereskedők, nemesek gyermekei mentesek e besorozás alól és privát oktatók is taníthatják őket az otthonukban. Bár minden gyakorló

pszionistának be kell jelentkeznie a Biztonsági Hivatal templomosainál. Urik városában kopaszra kell borotválniuk a koponyájukat és a megvilágosodásuk fokát tetoválással kell jelezniük a homlokukon.

Bár a Királyi Akadémiát elvégzők nem kötelesek az államtól szolgálni, sokan beállnak a templomosok közé vagy a város hadseregébe. A pszionisták tisztí rangot kapnak mind a két szervezetben és fontos vezetők speciális ügynökei vagy segédei lesznek. Például a Játékok Főpapja számára akár 10 pszionista is dolgozhat egyidőben.

Idegen pszionistáknak Urikba belépve be kell jelentkezniük a templomosoknál a Kapuban, és állandóan viselniük kell egy speciális kerámia jelvényt. Ezen törvény megszegése gyors és súlyos büntetést von maga után. A pszionikus bűncselekményeket nagyon szigorúan kezelik Urikban; az elkövetőket elmetörlésnek vetik alá és száműzik.

Ennek ellenére néhány pszionista titokban űzi a hivatását. A törvénszegők legnagyobb csoportja a Fazekasok Iskolája a város iparosnegyedében. Urikban a fazekasság egy nagyrabecsült művészet; esküvőket, temetéseket, fesztiválokat és egyéb eseményeket agyagurnákra festve és karcolva örökítenek meg.

A Fazekasok Iskolája az amit a neve mutat, és több. A művészet és a fazekasság tanításán kívül számos fiatal pszionista mester találkozik itt titokban, hogy gyakorolja hivatását és megtanítsa a gyerekeket arra, hogy hogyan rejtsek el tehetségüket Urik templomai elől. Ezidáig Urik templomai nem gyanakodnak.

A Fazekasok Iskoláját egy Temhia nevű idősödő asszony felügyeli, aki egyike a leghíresebb fazekasoknak, akik valaha is léteztek Urikban. Remekművei darabonként többszáz ezüstért kelnek el. Temhia nem pszionista, és a pszionika tanítását egy Erriok nevű fiatal férfire bízta, aki az egyik legtehetségesebb a volt tanítványai közül. Erriok egy kb. nyolc gyermekből álló kis csoportot tanít, akik pszionikus ígéretet mutatnak.

Erriok kapcsolatban áll a Fátyolszövetséggel a városban. Állandóan azon dolgozik, hogy akadályozza Hamanu templomosait és előbbre vigye a szabadság ügyét. Felismeri a jó álcázási lehetőség értékét, és elkerüli az olyan cselekedeteket, amik ráirányítanák a templomosok figyelmét.

Az Akarat és az Út 2. Fejezet - A Tyr régió pszionistái

Turen Taekad

11/11. szintű SG féltündér férfi templomos/pszionista

Erő: 12

Int: 16

Ügy: 10

Ből: 19

Áll: 15

Kar: 14

Sebpont: 47

THAC0: 15

VO: 4 (oltalmazó karpánt VO: 4)

TSZ: 1

Sebzés: 1d6+3 (sújtó

varázssbot)

Pszionika: telepata minta, 169 PSP

Varázslatok: I: 7, II: 5, III: 4, IV: 4, V: 1

Turen egy kisebb kereskedő és egy tündér ágyas fia. Kicsi korában eltávolították otthonról és a Királyi Akadémiára kényszerítették. Ez hataloméhes, kegyetlen fiatalemberre keményítette.

Az akadémia elhagyása után Turen csatlakozott a templomosokhoz. A Biztonsági Főpap speciális segítőjének a posztjára küzdte fel magát. Ő felügyeli az összes pszionikus aktivitást Urikban, és ő vezeti a nyomozást a pszionikus bűncselekményekben. Mentális erőit a harcra és az *uralkodásra* koncentrált és sok elmehajlítógatót legyőzött. Még mindig fiatal és igen ambíciózus. Sok ellenséget szerzett magának a templomos papságban és azon kívül.

Turen tudja, hogy valaki rejtegeti előle a tehetséges gyerekeket, de a nyomozásai eddig mindig zsákutcába jutottak. Gyanítja hogy a Fátolszövetség is benne van az ügyben valahogy.

A Rend

A Rend magas szintű pszionisták szervezete Athas minden részéről. Azért létezik, hogy pszionikus tudományok mesterei megőrizték a semlegességet és az egyensúlyt. A Rend nézőpontjából a pszionika az egyensúlyt felborító erő lehet és ezért ellenőrzés alatt kell tartani. Csak azoknak, akik elég bölcssek ahhoz hogy ne avatkozzanak be az athasi társadalomba, engedett meg, hogy mentális erőiket egy bizonyos ponton túl használják.

A Rend 21. és magasabb szintű pszionistákból áll. A tagok közös ideológiát követnek, de nagyon ritkán koordinálják cselekedeteiket. Ezen szabály alól egyetlen kivétel van - amikor a rend úgy dönt, hogy egy pszionistát el kell kapni és pusztítani. A rend tagjai soha nem beszélnek a szervezet létezéséről másnak mint egy másik tagnak vagy egy beszervezendő pszionistának.

Jelenleg a Rend többszáz éves történetének legnagyobb belső zavargásait szenvedti. Két évvel ezelőtt a Rend vezetője, egy Pharistes nevű nagyhatalmú telepata legyőzte a többi vezetőt és pszionikus tisztogató hadjáratot indított az egész Tyr régióban. Egy misztikus kristály használatával, amit Psionatrix néven ismernek pszionikát elnyomó mezőt hozott létre, ami mindenkit megakadályozott a pszionika használatában a Rend tagjain kívül.

Pharistest egy csoport lázadó győzte le. Elpusztították a Psionatrixot, és a pszionika elnyomás

végétért. Az ár magas volt - majdnem fele a Rendnek elpusztult egyetlen nap alatt a harcban Pharistes erődjében a Sárkány Korona Hegyekben.

A Sárkány Korona eset óta a Rend bizonytalan önmagát illetően. Az ideológiája felülvizsgálat alatt van, az új tagok felvétele és a szervezet vezetése még mindig kérdéses. Jelenleg a Rend, mint egység nem működőképes, de egyes tagok még mindig végzik a szokásos tevékenységüket.

A Rend rangidős tagja a Tyr régióban egy Mandalis nevű ember, aki magában Tyrben lakik. Ő a Rend közbenjárója vagy felügyelője. Őt kezdő, vagy alacsonyabb szintű tag van alárendelve. Közöttük van a nibenayi, erdősgerinci, kledi, altaruki és a nagy alluival homokpusztai tag.

Míg Mandalis megpróbál a helyi eseményekre figyelni, a Rend vezetői folyamatosan találkoznak Dasaraches lerombolt erődjénél a szervezet jövőjéről vitatkozva. Néhányan úgy vélik, hogy a Rendet teljesen fel kell oszlatni, mások úgy gondolják, hogy a rendnek nyilvánosan fel kell fednie magát, és még mások úgy gondolják, hogy vissza kell térni a régi módszerekhez.

Az Akarat és az Út 2. Fejezet - A Tyr régió pszionistái

Az Út tanulói különböző karakterek, mindegyik saját maga dönt a fejlődésének irányáról ahogy hatalmas növekszik. Ennek ellenére számos közös háttere van az athasi pszionistáknak. Ezeket a karakter kitek reprezentálják, amelyek speciális előnyöket, hátrányokat, és szerepjáték információkat adnak minden alaptípushoz.

A játékmesternek tanácsos átnézni ezeket a karakter kitek, mielőtt megengedi őket a játékban. A JM a végső döntőbíró abban, hogy melyik kit megengedett a világában.

Az összes leírás az alábbiak szerint van szervezve:

Leírás: Ez bemutatja a karaktert és általános áttekintést ad a kit háttéréről. Faji vagy jellembeli megkötések is itt szerepelnek.

Szerep: Itt van leírva a karakter szerepe a világban és a kalandozócsapatban, valamint és szerepjátéki útmutató.

Kedvelt tanok: A pszionisták egyes típusai egy adott tanhoz kötődnek. Egyes esetekben a kedvelt tan korlátozza a játékost a karakter elsődleges tanjának kiválasztásánál.

Fegyverek: Speciális megkötések és lehetőségek szerepelnek itt a kezdeti fegyverekre. A kötelező fegyvereket választani kell, amikor a karaktert kidobják, a javasolt fegyverek opcionálisak.

Nemfegyveres képességek: A bónusz képességeket megkapja a karakter anélkül hogy a kezdeti képességpontjaiból költeni kellene rájuk. Az ajánlott képességek opcionálisak, de jobban tükrözhetik a karakter háttérét mint más képességek.

Felszerelés: Ha a karakternek van valami speciális megkötése a felszerelésre, akkor az itt szerepel.

Előnyök: A legtöbb karakternek valamilyen előnyt biztosít a pszionista számára. Ezek az előnyök itt vannak ismertetve.

Hátrányok: A speciális előnyök mellett, a legtöbb kit a megfelelő hátrányokat is elszenved. Itt vannak leírva a speciális megkötések és büntetések a karakterhez.

Vagyon: Ez írja le a karakter kezdeti pénzüsségét, vagyonát és bármilyen speciális megkötést a kezdeti összeg elköltéséről.

Informátor

Athas városai tele vannak intrikákkal, álnoksággal, kettős játékkal. Ebben a környezetben az információ is fegyver az ellenségek ellen. Az informátor pszionikus megfigyeléssel és vallatással szerzett információgyűjtésre szakosodott. Kevesen tudják titkaikat megőrizni tőle.

Az informátor munkája az információs orgazdától a pszionikus gyilkosig terjed. A legtöbb városban a templomosok foglalkoztatnak informátorokat. Más informátorok a Fátyolszövetség, bűnszövetkezetek tagjai, vagy kereskedőinasztiák alkalmazottai.

E emberek a legalkalmasabbak erre a kire, mert ők

terelik magukra a legkisebb figyelmet városi környezetben. Tündérek, féltündérek és törpék is megfelelőek. Az informátorok bármilyen jelleműek lehetnek, de legtöbbször a semlegeset kedvelik.

Szerep: Egy gonosz informátor kitűnő nemezis lehet a kalandozóparti számára. Tudja hol találhatók a karakterek, és még ha nem is dolgozik közvetlenül a templomosoknak, jópénzért kiadja őket. Jelentős pszionikus képességekkel felfegyverkezve a esetleg a legfanatikusabb karaktereket is képes megadásra készíteni.

Kalandozócsapat tagjaként az informátor létfontosságú információs kapcsolat. Ébersége a karakterek és bármilyen helyzet finomságai iránt megóvjaa csapatát a meglepéstől és a zargatásoktól egy városi kaland során. Néhány óras megfigyelés a legelrejtettebb titkokat is felfedi.

Az informátorokat különböző néven nevezik a különböző városokban. A tyri Tündérpiac informátorait "bérelméknek", Urikban "nyomozóknak" vagy "elmeszemeknek" hívják.

Kedvelt tanok: Az informátoroknak a távérzékelést vagy a telepáciát kell elsődleges tannak választaniuk. A pszihometabolika és a pszihoportáció kedvelt második tan a kémkedéshez.

Fegyverek: Az informátor jártas kell legyen a tör, kés, dobótu vagy a csuklópenge kezelésében.

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Álcázás, Információszerzés. *Javasolt* - Etikett, Címertan, Helytörténet, Okirathamisítás, Szájrol Olvasás.

Felszerelés: Az informátor mindent megtesz hogy beleolvadjon a tömegbe. A fegyverek kicsik és elrejtethők, a vértet laza köpeny vagy palást fedi, a ruha és a kiegészítők a helyi szokásokat tükrözik. Ha az informátor nem tud eleget tenni ezeknek a feltételeknek, a JM -1-től -3-ig terjedő reakciómódosítót alkalmazhat.

Előnyök: Az informátor 1d3+1 kapcsolattal kezd a játékot és újabb kapcsolatot nyer ahányszor szintet lép. A kapcsolat lehet kereskedő, fogadós, megvesztegethető templomos, a Fátyolszövetség ügynöke, koldus, vagy rabszolga. A JM-nek figyelmesen kell mindet megalkotnia. A kapcsolatok az informátor erőforrásai és használhatja őket információ előadására vagy feladatok elvégzésére.

A játészó karakternek ügyelnie kell a kapcsolataira; ha megölik őket vagy elidegenednek, akkor örökre elvesztek. A nyújtott információ minősége attól függ, hogy a játészó karakter hogyan viselkedik a kapcsolatával. Általános szabály, hogy a kapcsolatnak szintenként 1d6 x 10 kerámiát kell fizetni egy adott információ megszerzéséért vagy egy kisebb szíveségért.

Ha megfelelően kezelik a kapcsolat akár kölcsönözhet pénzt vagy felszerelést a játszó karakternek, elrejtethi menkülés közben, illegális felszerelést szerezhet neki. Ismételten ezen szolgáltatások minősége attól függ, hogy hogyan kezeli a játszó karakter a szövetségeseit.

Hátrányok: Baj jár az informátor nyomában. Ahogy szövetségeseiket és kapcsolatokat, ellenségeket is szerez. Az ellenségek olyanok mint a kapcsolatok csak fordítva; bárkinek kiadják a pszionistát, segítik a riválisait, vagy akár saját maguk jöhetnek elpusztítani őt. Mint a kapcsolatokat, az ellenségeket is figyelmesen ki kell dolgoznia a JM-nek.

Az informátor 1d2 alacsony szintű ellenséggel kezd. Ahogy az idő telik valószínűleg szerez majd újabbakat magának. A régi ellenfelek is megerősödnek, ahogy a pszionista szintekben fejlődik. Jó választás például: templomosok, nemesek, kereskedők, bűnözők, tündérek, más informátorok.

A JM ítéli meg hogy mikor és hol fognak az ellenségek felbukkanni. Az akcióik a rossz hírek keltésétől a karakterről az életveszélyes támadásig terjedhetnek.

Vagyon: Az informátor 3d4 x 30 kerámiával kezdi a játékot.

Szörnymester Pszionista

A házasított és a vad állatok fontosak Athas társadalmában. Az olyan lények mint a mekillotok, inixek, crudluk életfontosságúak a hadviselésben, kereskedelemben, munkában. Exotikus állatok mint a tembo vagy a kirre, őrző állatok vagy a dekadens városok arénaiban küzdenek. A nomádok tisztelik a földjük állatait és az Úton keresztül próbálják megérteni őket.

A szörnymester mindenféle állatok iránti érzékenységgel rendelkező pszionista. Néhány nyugtató szóval lecsillapíthat egy dühöngő mekillotot, vagy maga mellé állíthatja a leglojálisabb őrzőket. Kívülálló, aki jobban érzi magát az állataival, mint bármilyen humanoid társsal.

Emberek, törpék, tündérek, féltündérek, thri-kreenek választhatják a szörnymester kitet. A thri-kreeneknek a rovarokhoz és rovarszerű szörnyekhez van érzékük az emlősök vagy hüllők helyett. A szörnymesterek bármilyen jelleműek lehetnek; a gonosz szörnymesterek megfélemlítéssel szoktak dolgozni.

Szerep: Az állati alanyokkal dolgozó pszionistákat nagyra értékelik. A legtöbb szörnymester nem városi születésű, kis falukból vagy nomád törzsekből jönnek - olyan háttérből, ahol az ifjú pszionistának sok kapcsolata és tapasztalata lehetett az állatokkal, amiket olyan jól megért.

A jó jellemű szörnymesterek az állati jogok védelmezői és gondosan figyelnek erőik használatára. Ha az állat életét kell felforgatni a karakter céljának eléréséhez, a pszionista megpróbálja visszajuttatni a lényt az eredeti helyzetbe utána. A gonosz szörnymesterek az állatokat csak eszköznek tekintik, amiket használnak és eldobnak.

A szörnymesterek visszahúzódnak és nehezen találják meg a kapcsolatot az emberi társadalommal. Az emberek gyakran kényelmetlenül érzik magukat a környezetükben.

Kedvelt tanok: A szörnymesternek a telepátiát kell választania elsődleges tanjának. A pszihometabolikát kedvelik második tanként.

Fegyverek: Mivel gyakran kell elfogniuk az alanyaikat a szörnymestereknek jártasságot kell szerezniük a lasszó, háló, bóla, vagy az ostor használatában. További megengedett fegyverek: tör, kés, bunkó, dárda, rövidkard, parittyá, íj.

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Állatirányítás, Állattan, Állatidomítás. *Javasolt* - Nyomkövetés, Túlélés, Futás, Kitartás, Csapdaállítás, Lovaglás, Kötélhasználat, Vízkérésés.

Felszerelés: Semmilyen speciális követelmény.

Előnyök: A szörnymesternek számos tehetsége van ami egyszerűbbé teszi a munkáját. Először is használhatják a vándor kaszt állati empátiáját. Ha az állat vad vagy harcra tanított, jogosult varázspálca elleni mentődobásra -1-el a pszionista minden 3 szintje után, pontosan úgy mint a vándor képességnél. A gonosz szörnymesterek általában megbarátkozás helyett inkább megfélemlítik az állatokat, a hatás azonban ugyanaz.

Másodszor a szörnymester +1-et kap a próbaértékéhez, ha telepátikus tudományt vagy áhitatot használ állati célpont ellen. Ha *Kapcsolatot* (próba: bölcsesség) próbál felépíteni, bölcsesség +1 lesz a próbaértéke.

A szörnymesterek a "Nemfegyveres képességeknél" javasolt harc-csoportbeli képességeket a plusz-egy-hely a csoporton kívül eső képesség miatt büntetés nélkül tanulhatják meg.

Hátrányok: A szörnymesterek nehezen használják a telepátikus erőiket intelligens lényeken, és -1 büntetést kapnak minden intelligens lény ellen használt tudomány vagy áhitat próbaértékéhez. Másodszor a szörnymester félszége -2 reakciómódosítót okoz a városi karakterekkel kapcsolatban. Találkozások egy városállamban ennek számítanak, de falusiakkal vagy sivatagi nomádokkal való találkozás nem.

Vagyon: A szörnymester 3d4 x 30 kerámiával kezdi a játékot.

Az Akarat és az Út 3. Fejezet - Pszionista kitek

Zsoldos Pszionista

Egyetlen terület sincs biztonságban a pszionistáktól Athason. Hadseregek és erődök semmit sem jelentenek az Út mesterének. A pszionikus támadás fenyegetésére válaszként a nemesek és kereskedők a zsoldos pszionisták szolgáltatásait veszik igénybe az Út más használói ellen.

A zsoldos pszionista a legtöbbet ígért szolgálja. A legtöbben megbízhatóak és jó szolgálatot nyújtanak a bérükért, de vannak akik elárulják megbízóikat. A zsoldos pszionistákat gyakran alkalmazzák a nemesi családok és a kereskedődinasztiák.

Emberek, tündérek, féltündérek a leggyakoribb zsoldosok. Törpék és felszeretek nem találják kielégítőnek a szolgálat kerámiapénzre cserélését.

Szerep: A zsoldos pszionista megkeményedett veterán, aki senkiben sem bíz. Idealisták nem alkalmasak erre a munkára. A zsoldos gyakran kitűnő taktikus és hadvezér, mivel elég intelligens ahhoz hogy lássa mit kell tenni a győzelemhez, és elég pragmatikus ahhoz hogy meg is tegye.

Kedvelt tanok: Harcos zsoldosok gyakran specializálódnak a pszihometabolikára vagy a pszihokinézisre. Örököz zsoldosok vagy a profi kémek gyakran választják a távérzékelést vagy a telepátiát.

Fegyverek: *Bónusz* - könnyű számszerű vagy rövidkard. *Javsolt* - tör, kés, kézifejsze, handzsár, quabone, csuklópenge.

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Lovaglás és Irányérzékelés vagy Címertan. *Javasolt* - Hipnózis, Etikett, Navigáció, Felfrissülés, Időjóslás.

Felszerelés: Semmilyen speciális megkötés.

Előnyök: A zsoldos pszionista képességeire nagy a kereslet. Odamehet a legtöbb karavánhoz, kereskedőhöz, nemeshez és felajánlhatja a szolgálatait. 50% esély van rá hogy felfogadják napi 5 kerámia bérért szintenként. Ezt módosíthatja a szituáció és az árszint.

A második előny a zsoldos fegyveres képzésében rejlik. Amikor a karaktert kidobják, *választott fegyvert* választhat ki. (Ez lehet a fegyvertelen harc stílus.) Ha azzal a fegyverrel támad, +1 járul minden harci és veszteségszabványához. Mint a fegyverspecializáció, ez is egy fegyverfajta vonatkozik, nem egy adott fegyverre.

Hátrányok: Amíg valaki szolgálatában van, a zsoldosnak az alkalmazónak kell szentelnie az életét. Legalább az ideje felét igénybeveszik az alkalmazó vállalkozása feletti őrködésre vagy karavánjának kísérgetésére a sivatagban. Ha a pszionista figyelmen kívül hagyja ezt a megkötést, gyorsan elveszíti az állását.

A zsoldos pszionistáknak gyengébb az Akaratuk mint másoknak. A zsoldostól elvárt cinizmus nem fér össze az Út elsajátításához szükséges hit erejével. Szintenként 1 PSP-vel kevesebbet kapnak mint a normális, így egy 16-os bölcsességű zsoldos 11 helyett 10 PSPt kap szintenként.

Vagyon: A zsoldosok 3d4 x 30 kerámiával, plusz egy választott hátszállattal, egy nemfém fegyverrel és egy bőrvérrel kezdik a játékot.

Nemes Pszionista

Minden ember és humanoid rendelkezik valamennyi potenciállal az Úthoz, de csak kevesen engedhetnek meg maguknak egy oktatót. Athason az elme tanulmányozása gyakran a gazdagok luxusa. A nemes pszionistát kiskorában szigorú pszionikus képzésre szorította a családja. Sok nemes kellemetlen feladatnak találja elméje tanulmányozását, de sokan az oktatókkal maradnak és jelentős pszionistává fejlődnek.

Nemes pszionista lehet ember, tündér, féltündér, vagy törpe, és bármilyen jellemű ami nyitva áll a pszionisták számára.

Szerep: A nemes pszionista egy rendellenesség. Az elme tisztasága és az önmérséklet ritkán található meg a Hét Város elitjében. A családja számára egy kard a riválisok ellen. Egy család fejeként a nemes pszionista elég bölcsességgel és akaraterővel rendelkezik, hogy nagy sikert érjen el a család vállalkozásaiban. Kalandozóként a nemes pszionistának gyakran van a család által kijelölt szerepe. Hogy követi-e ezt a szerepet az már az ő dolga. Amíg ténylegesen át nem veszi a vezetést a nemes pszionista szabadon keresheti a tudást.

Kedvelt tanok: A telepátia és a távérzékelés a kedvelt az információszerzési képességekhez.

Fegyverek: A szigorú fizikai tréning része a pszionista tanulmányainak. A nemes egy bónusz fegyveres képességet kap, amit használhat a harcművészet megtanulására vagy specializálódásra a öklözésre vagy birkózásra (lásd "Új Nemfegyveres Képességek" a 4. fejezetben).

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Etikett, Címertan. *Javasolt* - Meditatív fókusz, Felfrissülés, Tudatalatti Kihasználás, Tánc, Lovaglás, Írás/Olvasás.

Felszerelés: A nemes pszionista felismeri, hogy adnia kell a látszatra és a legjobb felszerelést veszi. A normál ár 150-200%-át (140+1d6x10) kell fizetnie minden ruháért és felszerelésért, hogy jól látszódjon hogy gazdag ember. Ha a karakter nem akar megfelelően kinézni, nehéz lesz másokat meggyőznie arról hogy valóban nemesember.

Előnyök: A nemes pszionista nagyszemélyes vagyonnal kezd a játékot. Továbbá van családja, klánja, vagy birtoka hogy támogassa. A rokonainál lakhat ha akar, élvezve a könnyű életet. Viszont a családjából élő pszionista azt fogja tapasztalni, hogy a család cserébe elvárja a lojalitását.

A nemes pszionista +3 reakciómódosítót kap kultúrájának minden tagjával kapcsolatban, aki felismeri benne a nemesembert. Sok athasi nem szereti a nemességet, de megtanulták tisztelni és félni.

Hátrányok: Mint ahogy feljebb jeleztük a nemes pszionistának a legjobb felszerelést kell megvennie a megadott ár 150-200%-áért.

Az Akarat és az Út 3. Fejezet - Pszionista kitek

Ha a karakter a családjával él és a birtokát használja bázisnak, a rokonok örülnek hogy kéznél van, és támogatást vagy szívesseget kérnek tőle. Legalább hetente egyszer a karakternek eleget kell tennie egy családi kérésnek. A kérés lehet képességeinek használata kémkedésre egy rivális ház ellen, végigellenőrizni a ház birtokait, vagy akár a ház képviselőjében megjelenni a királyi udvarban. A JM-nek javasolt ezt az eszközt a szerepjáték erősítésére használni; az a játészó karakter, aki a családi vagyonból látja el fém fegyverekkel a társait, jó ha felkészül hogy idejével és munkájával kell ezt megfizetnie!

Vagyon: A nemes pszionista 3d4 x 90 kerámiával kezdi a játékot. Ezenkívül 10 kerámia/szint havi járadékot kap a családjától.

Psziológus

A psziológus az Út olyan tanonca aki alapos oktatásban részesült az akadémiákon. Több száz nagy mester bölcsessége segíti. Szabadon koncentrálna az erőire a psziológus jól megérti az Akaratot és annak használatát.

A psziológus bármilyen fajú lehet, kivéve a félszerzetet és a thri-kreent, akiknek saját szokásaik vannak az Út tanulására. Törvényes jelleműeknek kell lenniük és 15-ös intelligenciával kell rendelkezniük a normál követelmények mellett.

Szerep: A psziológus a pszionikát felsőbbrendűnek tartja bármilyen más mágikus vagy fizikai módszernél. Minden lehetséges az Út segítségével valaki számára, ha rendelkezik elegendő Akarattal. Tradicionalista, aki az erői elsajátításának ideje alatt bebizonyíthatóan működő technikákat használ. A psziológusok magukat más pszionistáknál felsőbbrendűnek tartják.

Másrészről a psziológus felsőbbrendűségi légköre nagy részének van alapja. Ők a legképzettebb és leghatalmasabb pszionisták, a tudás olyan fokát elérve, amiről az alacsonyabbrendű halandók csak álmodhatnak.

Kedvelt tanok: A psziológus bármilyen tant használhat.

Fegyverek: A psziológus az alábbiak közül választhat fegyveres képzettséget: tör, kés, bot, rövidkard, parittyá.

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Tudatalatti Kihasználás, Felfrissülés. *Javasolt* - Meditatív Fókusz, Művészi Képesség, Irányérzékelés, Ősi Történetek, Sebkötözés, Vallásismeret.

Felszerelés: A psziológusok megvetik a vértet és a nehéz fegyverek használatát, úgy gondolva hogy a tudományuk elegendő védelmet nyújt. A felsorolt fegyverekre vannak korlátozva és egyáltalán nem viselhetnek vértet.

Előnyök: A psziológus a legjobb könyvtárakhoz és oktatókhoz fér hozzá. Teljes koncentrációja a tanulmányára lehetővé teszi neki, hogy gyorsabban fejlődjön az Akarata mint másoknak; 2-vel több PSP-t kap amikor szintet lép, így egy 16-os bölcsességű karakter szintenként 13 PSP-t kap 11 helyett.

A psziológus a képességeit is gyorsabban fejleszti. A páros szinteken (2., 4., 6., stb.) egy választott áhitat vagy tudomány próbaértékét +1-el növelheti, mintha még egy helyet az erőre fordított volna.

Végül de nem utolsósorban a psziológus egy iskolához vagy akadémiához tartozik. Addig marad ott amíg kedve tartja, sőt még vendégeket is fogadhat egy rövid időre. (Egy vendég szintenként/egy nap szintenként megfelelő) Az iskola segíti őt az általános kutatásban, új erők kifejlesztésében, és a szintlépésben.

Hátrányok: Mivel a psziológus megveti a mágikus vagy fizikai erő használatát, nem viselhet vértet és fegyvereit csak egy korlátozott listából választhatja. A harci dobásához -1 jár a fegyveres gyakorlás hiánya miatt.

Másodszor a psziológus elkerüli a mágikus tárgyak és varázslatok használatát. Egy mágikus fegyvert, egy mágikus oltalmazó eszközt (*oltalmazó köpenyt vagy gyűrűt*) tarthat meg és maximum két vegyes mágikus tárgyat mint a tekercsek, varázssitalok és egyéb tárgyak. Ha a karakter túllépi ezt a limitet, csak a fele tapasztalatpontot kapja meg a kalandért.

Ez a korlátozás varázslat formájában kapott mágikus segítségre is kiterjed. Ha segítő jellegű varázslatot (*Áldás, Gyorsítóvarázs, Könnyű Sebek Gyógyítása*) kap egy kaland folyamán az 10% tapasztalatpont büntetést jelent neki az adott kalandban. A többszöri kihágások csak 50%-ig csökkenthetik a kapott tapasztalatpontot.

Vagyon: A psziológus 3d4 x 30 kerámiával kezdi a játékot.

Sensei

Athas leghatalmasabb karakterei a pszionika tanulmányozását egy másik tudománnyal kombinálják. A sárkányok a mágiát az Úttal összekapcsolva tanulmányozzák, az elemi papok elméjük erejét a hitük szolgálatára fordítják. A sensei az intenzív fizikai képzést és az Utat kombinálja, hogy tökéletes fegyverré váljon.

A sensei nagyon ritka a Tyr régióban, mivel a tudománya nagyon sokat követel. Néhányan azt sem tudják hogy léteznek. Minden sensei a saját útját járja, nincs szervezet vagy iskola ami összefogná őket. Néhányan lehetnek orgyilkosok, mások gladiátorok,

Az Akarat és az Út 3. Fejezet - Pszionista kitek

megint mások vándorló hősök, akik az igazságtalanság ellen küzdenek.

A normál pszionista megkötéseken túl a senseinek legalább 15-ös ügyességgel és 13-as erővel kell rendelkeznie. Csak ember, mul és féltündér lehet sensei.

Szerep: A sensei a legveszélyesebb kit lehet a világban. A harc művészetének tanulói, akik fizikailag, mentálisan, és szellemileg akarják legyőzni ellenfeleiket. Nagyon biztosak a képességeikben, és tökéletesen ismerik a képességeiket és a határaikat. Pusztán kincsel nem lehet egy sensei szolgálatát megszerezni, csak megfelelő célokért használják erőiket.

Egy kalandozócsapatban a sensei beszivárgó és felderítő aki gyorsan és pusztító hatással tud lecsapni. Az önfejlesztés iránti elhivatottsága megközelíthetetlen karakterre teszi aki félelmet kelt mind az ellenségeiben, mind a barátaiban. Kevés dolog van a sensei létezésében a tökéletesen végrehajtott küldetésen kívül.

Kedvelt tanok: A senseinek a pszihometabolikát vagy a pszihokinézist kell elsődleges tanjának választania. A pszihoportáció és a telepátia kedvelt második tan.

Fegyverek: A sensei egy extra fegyveres képesség helyet kap, amit a harcművészet megtanulására kell fordítania. A következő listából tanulhat meg fegyvereket: tör, dobótű, kés, bot, dárda, gythka, chatkcha. A fegyveres képességeinek legalább a felét a fegyvertelen harci stílusok megtanulására kell fordítania. Lásd a "Képességeket" a 4. fejezetben.

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Felgyógyulás, Elhajlás. *Javasolt* - Vakharc, Tánc, Irányérzékelés, Úszás, Sebkezelés, Zsonglörködés, Ugrás, Kötéltánc, Kitartás, Futás.

Felszerelés: A sensei nem visel vértet, mert ez gátolná a mozgásban. A fent felsorolt fegyverek közül választhat.

Előnyök: A sensei megtanulhatja a harcművészetet vagy a fegyvertelen harcot. Folytathatja a specializációt ezeken a területeken újabb képességhelyeket fordítva rá, hogy javítsa a harci és veszteségdobásait. A fegyvertelen harc képességén kívül a sensei +1-et kap a harci dobáshoz minden ismert fegyverrel mutatva a jobb képzését.

A sensei a harcos és csavargó képességeket az "Új Nemfegyveres Képességekből" a plusz-egy-hely a csoporton kívüli képesség választásáért büntetés nélkül tanulhatja meg. A sensei sok fizikai képességet tanul a harci tréningje és a pszihikai fejlődés mellé.

Hátrányok: A sensei nem viselhet vértet vagy olyan mágikus eszközt, ami javítja a vérteteszélyt. Nem használ mágikus fegyvert sem. A sensei a saját képességeiben hisz és megveti az ilyen mankók használatát a művészetének gyakorlása közben.

Mivel mind fizikai, mind pszionikus képességeket tanul a sensei nem annyira elhivatott a pszionika tanulásában mint más pszionisták. Szintenként -1 PSP büntetést szenved. Egy 16-os bölcsességű sensei 10 PSP-t kap szintenként a normálisan kapott 11 helyett.

Vagyon: A sensei nem törődik az anyagi vagyonnal. 3d4 x 10 kerámiával kezdi a játékot, és csak annyi személyes kincset tarthat magánál ami belefér egy kis övtáskába.

Törzsi Pszionista

A sivatagok számtalan nomád törzsnek adnak otthont. Néhányan ezek közül a vándorlók közül állattenyésztők virágzó kultúrával és értékekkel, mások kegyetlen fosztogatók, vagy durva vadászó-gyűjtögetők. Az élet nehéz a pusztákon, és a városállamokon kívül élő embereknek minden előnyt meg kell ragadniuk a túléléshez. A törzsi pszionistákat a rablók és Athas ragadozói elleni védelmül nevelik.

Az Út megtanulására kényszerülve a túléléshez, a törzsi pszionista lerövidítéseket tesz az erői tanulásában a népének védelmében. Ezek közül a kiműveletlenek közül sokan emelkedtek ki felbolygatva a közeli városokat, majd rövid idő alatt eltűntek.

Szerep: A törzsi mester egy barbár aki az Utat formális tanulás nélkül tanulmányozza. Áldás a népének, terror az ellenségeinek, erejével az összes riválisát legyőzve. A városi emberek barbárnak tekintik, de a törzsi pszionista egy komplex karakter, akinek komoly elvárásoknak kell megfelelnie. Az egész klánja elpusztulhat, ha nem tudja megvédeni őket.

Mint kalandozó, a törzsi pszionista lehet a törzs második pszionistája és ezért szabadon vándorolhat. Ha van egy hatalmas varázsló vagy pap aki a törzs sámánja, az ő képességeire nincs feltétlenül szükség. Viszont ha az egyetlen forrása a természetfeletti erőknél a népében, a törzsi pszionista nehezen tud akár napokat is szakítani a kalandozásra.

Kedvelt tanok: A törzsi pszionista bármilyen tant elsajátíthat, bár a leghasznosabbak a pszihokinetikus és a pszihoportatív erők.

Fegyverek: Választhat a fűvöcső, rövidíj, bunkó, tör, dobótű, kés, kézfűvöcső, gerely, parittyá vagy dárda közül. Ezek a jellemző törzsi fegyverek Athason, és a törzsi pszionistának ezekből kell kiválasztania a kezdeti fegyvereit.

Nemfegyveres képességek: *Bónusz* - Időjósítás, Tűzrakás, Túlélés. *Javasolt* - Hövédelem, Vízkérésés, Állatirányítás, Irányérzékelés, Börművesség, Állattan, Íjkészítés, Vadászat, Nyomkövetés.

Felszerelés: A törzsi pszionistának a kezdeti pénzt a törzsi felszerelés megvásárlására kell fordítania - bőr vagy irhapáncél, csontból és kőből készült fegyverek, törzsi viselet és felszerelés.

Előnyök: A törzsi pszionista szabadon

Az Akarat és az Út 3. Fejezet - Pszionista kitek

fejlesztheti erőit, nem törődve az Út tanulásának megszokott módjaival. Miután kiválasztotta a tanjait, tudományait, áhitatait, egy vad erőt is dob, mint a nempszionista karakterek. A vad tehetség nem számít bele a tudományok és áhitatok számába amit tudhat, és nem baj ha olyan tanból való amihez nincs hozzáférése. A normál szabályok használandók a vad tehetség PSP-jére, az extra PSP-k közvetlenül a teljes pszionikus erejéhez adódnak.

Ha a karakter olyan vad tehetséget dob, aminek van előfeltétele, akkor megkapja az előfeltételt is. Például ha *Uralkodást* dob, akkor megkapja a *Kapcsolatot* és az *Elmeösszekapcsolást* is. A karakter maximum három extra erőt kap, akkor is ha elég magasat dob ahhoz hogy extra vad tehetségeket kapjon. Ha az új vad tehetség vagy előfeltétel olyan erőt duplikál amit már kiválasztott, a törzsi pszionista speciális erősítést kap az adott tudományhoz vagy áhitathoz.

A felerősített erők automatikusan +4-et kapnak a próbaértékhez megkönnyítve a bekapcsolásukat. Nagyobb eséllyel van pontos próba eredményük ha bekapcsolják őket; bármilyen dobásnak az eredeti és az új próbaérték között pontos próba az eredménye. A pszionista felerősített képesség esetén nem szenved el a káros hatásokat 1-es dobás esetén.

Példa: *Saranda egy törzsi pszionista, aki a pszihokinéizist választja elsődleges tanjának. Az egyik erőnek a Ballisztikus Támadást választja ki. Amikor további vad tehetségre dob, éppen a Ballisztikus Támadás jön ki neki, ami előfeltételként a Telekinéizist is adja neki. A Ballisztikus Támadás (és a Telekinéizis is) felerősített ereje lesz. Ha Saranda állóképessége 14, a normál próbaértéke a Ballisztikus Támadásra 12 lenne (Áll-2), de ez most 16 lesz. Minden 12 és 16 közötti próba most a feltüntetett "Pontos Próba" eredményt ad. Saranda egy veszélyes pszihokinetikus!*

Hátrányok: A törzsi pszionista nem ismer sok gyakori pszionikus tanulmányt, beleértve a pszionikus védelmi módokat. Első szinten a *Tudatzár* védelmi móddal kezd, de ezután a többi szintfejlődésekkor kell választania tudomány vagy áhitat helyet fordítva rájuk. A védelmek telepatikus erők és a normál megkötések a tudományok és áhitatok választására vonatkoznak rájuk.

Vagyon: A törzsi pszionistának ritkán van többje kezdetben mint a viselt ruhája. 3d4 x 15 kerámiával kezd a játékot.

Az athasi pszionisták számos máshol nem elérhető speciális képességet tanulhatnak. Ezek a képességek más világokban is elérhetők lehetnek a JM döntése szerint. A pszionista képességcsoportjai az Általános és a Pszionista. Más csoportokból tanulni képességet egy hellyel többbe kerül, mint a feltüntetett ár. Számos az előző fejezetben említett karakter kit feloldja ezt a korlátozást bizonyos képességek esetén.

Fegyveres Képességek

Minden karakter automatikusan jártas az öklözésben és a birkózásban, de néhány pszionista kitnek megengedett a harcművészet megtanulása vagy a specializálódás az öklözésre vagy birkózásra. Részletes szabályok a specializációra és a harcművészetre a *Teljes Harcos Kézikönyvben* találhatók. A pszionisták csak egy fegyvertelen harci stílusra fordíthatnak extra fegyveres képességhelyeket.

Öklözés Specializáció

Ha a karakter egy fegyveres képességhelyet fordít az öklözés specializációra, +1 jön a veszteség és harci dobásaihoz és kap még egy támadást a körben. Kap még +1 táblabónuszt amivel az eredményt változtathatja eggyel feljebb vagy lejjebb.

Birkózás Specializáció

Ha a karakter egy fegyveres képességhelyet fordít a birkózás specializációra, +1 jön a veszteség és harci dobásaihoz és kap +1 táblabónuszt. A szorítások fenntartására kap +1 sebzésbónuszt. A birkózás specialistái +2-t kapnak a erejükhöz a szorítások fenntartásához.

Harcművészet

Az öklözéssel és birkózással ellentétben a karakternek képességhelyet kell fordítania a harcművészet megtanulására. A harcművészet használata olyan mint az öklözés és a birkózás - a teljes sebzés 25%-a valós, a többi időleges. A harcművészet képességgel rendelkező karakternek sikeres harci dobást kell tennie, hogy a "Harcművészet Eredmény Táblázaton" feltüntetett veszteséget okozza plusz az erőbónuszt, ha van.

Harcművészet Eredménye Táblázat

Harci Dobás ¹	Harcművészeti Manőver	Sebzés 2	KO% 3
20+	Utés fejre	3	15%
19	Magas rúgás	2	10%
18	Rúgás kulcsterületre	2	8%
17	Utés kulcsterületre	2	5%
16	Csapás fejre	2	5%
15	Oldal rúgás	1	3%
14	Könyöklés	1	1%
13	Utés testre	1	2%
12	Alacsony rúgás	1	1%
11	Horzsolás	0	1%
10	Utés testre	1	2%
9	Alacsony rúgás	1	1%
8	Utés testre	1	2%
7	Térdelés	1	3%
6	Oldal rúgás	1	5%
5	Csapás fejre	2	10%
4	Utés kulcsterületre	2	10%
3	Rúgás kulcsterületre	2	15%
2	Magas rúgás	2	20%
-1	Utés fejre	3	30%

- ¹ A **Harci Dobás** a módosíthatatlan harci dobás. Ha talál, használd ezt a bejegyzést a támadás eredményének eldöntéséhez.
- ² A **Sebzés** az ütés által okozott veszteség. Ezt módosíthatja az erő és a specializáció. Csak a veszteség 25%-a valós; a többi időleges.
- ³ A **KO%** az esély egy humanoid célpont azonnali kiütésére. A thri-kreenek és a félóriások immunisak az azonnali kiütésre, de a normál veszteségtől ők is elájulhatnak.

Harcművészet Specializáció

Csak a sensei specializálódhat a harcművészetre még egy fegyveres képességhely ráfordításával. A karakter kap még egy támadást körönként, +1-et a harci és veszteségdobásaihoz és +1 táblabónuszt.

Specializáció Folytatása

Csak a sensei folytathatja specializációt, újabb fegyveres képességhelyet felhasználva a fegyvertelen harci képességeinek javítására. A karakternek előbb specializálódnia kell az öklözésre, birkózásra vagy a harcművészetre, mielőtt újabb helyek hozzáadásával folytatná a specializációt. Első szinten nem folytathatja tovább a specializációt.

Minden specializációs hely után a sensei újabb +1 bónuszt kap a harci és veszteségdobásokhoz, és +1 táblabónuszt. Ha a táblabónusza eléri a +2-t vagy jobbat, akármelyik manővert választhatja a bónusz határain belül.

Új Nemfegyveres Képességek

Képesség	Hely	Főérték	Módosító
Általános:			
Pszihikus Védelem	2	Bölcsesség	-2
Pszionista:			
Kristályfókusz	1	Bölcsesség	-1
Erőmanipuláció	2	Intelligencia	-4
Pszionika Tan	1	Intelligencia	+1
Csavargó:			
Információszerzés	1	Intelligencia	spec.

Kristályfókusz

Sok pszionista úgy találja, hogy mélyebb és produktívabb pszionikus transzot tud elérni egy megelevenítetlen tárgyra fókuszálva a meditációjukat. Kristályok és drágakövek a leggyakrabban használt fókuszok tisztaságuk és tartósságuk miatt. A kristályfókusz +1-et ad a pszionista próbaértékéhez egy adott tudománynál vagy áhítatnál.

Ezen képesség használatához a pszionistának hozzá kell hangolnia a kristályt az egyik pszionikus erejéhez. Ez képességpróbát és két óra meditációt igényel. Ezután bármikor használhatja a +1 bónuszt amikor bekapcsolja az erőt, ha a kristály érintkezik a testével. A pszionista csak egy kristályt tud felhangolni egyidőben. Ha természetes 20-ast dob az erőpróbára, a kristály kiég és megsemmisül.

A kristálynak nem kell nagyon értékesnek lennie - egy egyszerű kvarckristály általában elég a fókusz létrehozásához.

Információszerzés

Néhány karakter képes gyorsan információkat szerezni az alvilágról és az utcáról. Ezen képességgel rendelkező karakter figyel a terület alacsony és közrendűjei között cirkáló jelentősebb hírekre. Sikeres képességpróbával a karakter specifikus információkat tud összegyűjteni egy személyről vagy helyről.

A dobást módosítja a karakter reakció módosítója (a karizmából). Ha a karakter ezt a képességet a területén kívül használja (egy másik városállamban például), -3 büntetést szenved a dobáshoz. Továbbá a karakternek 1d10 kerámiát kell költenie kisebb megvesztegetésekre, ital fizetésre, és hasonló költségekre amikor ezt az képességet használja. Ha nem költ pénzt, további -3 büntetést szenved a képességpróbaához.

Erőmanipuláció

Az erőmanipuláció képes felerősíteni egy pszionikus áhítat vagy tudomány hatását. Ezzel a képességgel csak a pszionista elsődleges tanjába eső erők manipulálhatók. Amikor a pszionista bekapcsol vagy fenntart egy pszionikus erőt, használhatja az erőmanipulációt a hatásai felerősítésére. Először is bekapcsolja az erőt egy normál erőpróbával. Azután megpróbálhatja az erőmanipulációt egy képességpróbával. A próbálkozás 5 PSP-be kerül, akár sikeres akár nem. Ha a karakter sikeres képességpróbát dobott, az erő "pontos próbájánál" leírt hatást éri el. Ha a pszionista

Az Akarat és az Út 4. Fejezet - Képességek

természetes 20-as dobott a képességpróbára, elrontja az erőmaipulációt és elszenvedi a 20-as erőpróba káros következményeit.

Pszionika Tan

Ez a képesség az Út híres mestereinek és az erők kifejlesztése módszereinek tanulmányozását reprezentálja. A karakter jól ismeri a normál erőket és a hatásukat. Sikeres képességpróbával a karakter azonosítani tudja bármilyen pszionikus áhitat vagy tudomány általános hatását. Például ha a karakter találkozik egy törpével, aki elsüllyedés nélkül kel át egy pomedencén. Sikeres képességpróbával megállapíthatja, hogy a törpe a *Testegyensúly* áhitatot használja.

A második haszna ennek a képességnek, hogy a mentális harc során felismeri a támadó mintákat. Ha a karakter sikeres próbát tesz -4 büntetéssel, kitalálhatja hogy milyen támadó és védelmi módot fog használni az ellenfele és ennek megfelelően választhatja ki a sajátját. A JM-nek titokban kell megtennie ezt a dobást; ha a karakter elrontja a próbát, véletlenszerűen kell eldönteni, hogy milyen erőket gondol az ellenfélnek.

Ha két pszionika tant ismerő karakter bocsátkozik mentális harcba, a magasabb sikeres dobású karakter képes leolvasni az ellenfele szándékát. Ha a próbadozás eredménye egyenlő, egyik karakter sem nyer semmilyen információt.

Pszihikus Védelem

Néhány ember képes egy durva pszionikus védelmet kifejleszteni, bár nem pszionisták. Talán kivételesen erős Akarattal születtek, vagy találkoztak egy oktatóval, aki megtanította neki a pszionikus védekezés alapjait.

Ha ezen képességgel rendelkező karaktert *kapcsolattal* vagy az öt telepatikus támadási móddal támadják, megpróbálhatja mentálisan védeni magát. Ezt azután kell bejelenteni, hogy a támadó bejelentette a támadási szándékát, de még mielőtt megtehetné volna - a karakter nem várhat annak eldőlésére, hogy sikeres-e a támadás.

Ha a védekező sikeres képességpróbát tesz, megakadályozza a kapcsolatot annál az egy támadásnál. Minden további mentális támadás komulatív -4 büntetést ad a képességpróbához, így az a karakter, akit az adott találkozás során harmadszor támadnak, -12 büntetéssel teszi a próbát. A pszionistákkal ellentétben, ahol az ellenfélnek három érintésre van szüksége a kapcsolat kikényszerítéséhez, az általános védekezőt az első alkalommal legyőzik, amikor a támadó sikeres, ő pedig elrontotta a pszihikus védelem dobását.

Turek ott térdelt Sandovas mester, a tanoncokat az Út elleni védekezésre tanító oktató előtt. A mester egy meghatározhatatlan korú ember volt ráncos, kérges bőrrel. A szemei olyanok voltak, mint a hideg márvány. "A tanulmányaid jól haladnak, Turek" - mondta csendesen. "Megtanultad a pszihikus védelem alapjait. Itt az ideje, hogy gyakorold a tanultakat."

Turek bólintott, a tenyere izzadt. Tudta hogy ez el fog jönni; az idősebb tanoncok közé tartozott és itt volt az ideje, hogy elkezdje a végső tanulmányait az akadémia elhagyása előtt.

Sandovas kifejezéstelen arccal nézett rá. Turek hirtelen érezte, hogy a figyelme az udvarról és a mester fizikai formájáról befelé fordul. Az elméje szemében egy fénylő, csapásra emelt kard jelent meg. "Én vagyok a Kard" - suttogta Sandovas. "Széttöröm a gátakat és átszakítom a páncélokot."

Turek idegesen nyelt egyet és felidézte a védelmét. "Én vagyok az Úr" - gondolta magában újra és újra. "Engem nem lehet megtalálni, nekem nem lehet ártani." A Kard előreleandult áthatolva a semmi szívére amely elfedte Turek jelenlétét...

A pszionikus nem pusztán elmeszúrások váltása amíg az egyik személy elbukik. Ez egy finom tánc, amelyben a támadó megpróbál áthatolni a védekező védelmén. Athason ez a táncot egy szimólumkészlet kódolja, amivel a harcolók felfegyverzik magukat, mint a gladiátorok a küzdelem előtt.

A harc a védő elmevilágában játszódik, a különböző támadások és védelmek tapintható formát vesznek fel ebben a világban. A behízelgő támadások egy pontot keresnek, ahonnan terjeszthetik mérgüket, a pszihikus csapások ellenállhatatlan erőkkel döntik le az áldozat védelmét. A pszionikus harc egy virtuális valóság birodalmában történik; az emberi elme képtelen megfogni az erők absztrakt játékát, tájat és más szimbólumokat rendel hozzájuk a küzdőtér és a fegyverek reprezentálására.

A Teljes Pszionika Kézikönyv

A mentális harc *Teljes Pszionika Kézikönyvben* ismertett szabályai az elfogadottak a DARK-SUN világban. Ezen fejezet anyagának használata opcionális.

Építmények és Hírnökök

A mentális harcban a védő és a támadó az ellenfelük legyőzésére alkalmas formát próbál találni. A védő felveszi egy bevehetetlen torony formáját; a támadó pedig egy so-ut alakját veszi fel, egy bármilyen épület ledöntésére alkalmas szörnyét. A védő válaszul erdővé változik, amelyben a pszichéjét nem lehet megtalálni; a támadó lobogó lánggá változik hogy elégesse a fákat. Ezen változatos formák neve *hírnök* a támadó módok, és *építmény* a védelmi módok esetén.

Az építmények és hírnökök használata önkéntes. A pszionistának nem kell a harc szimbólumaival foglalkoznia. Viszont a képek nagyon jók az elme fókuszálására és jelentős előnyhöz juttatják azokat, akik

Az Akarat és az Út 5. Fejezet - Mentális Harc

jól használják őket. Ha a karakter építményt vagy hírnököt használ a harcban egy olyan ellenféllel szemben aki nem, a képet használó +1-et kap a próbájához az alábbi "Támadási Módo

Ezen kívül az építmények és hírnökök színessé teszik a mentális harcot. Az egyszerű kockadobálás helyett, a játékosok elképz

Támadási Módo

Támadások	Védelmek				
	TZ	GP	MG	EE	VT
ESZ	+5	-2	-4	-4	-5
SKZ	+5	0	-3	-4	-3
BH	-3	+2	+4	-1	-3
PÖ	+1	-3	-1	-3	-4
PCS	+2	+3	0	-1	-2

ESZ: Elmeszúrás

SKZ: Személyiségk

BH: Behízelgés

PÖ: Pszihikus Összemor

PCS: Pszionikus Csapás

TZ: Tudatzár

GP: Gondolatpajzs

MG: Mentális Gát

EE: Elme Erőd

VT: Vasakarat Torna

Tarandas tradíciója 10 pszionikus harci módot ismer: Elmeszúrás, Személyiségk, Behízelgés, Pszihikus Összemor, Pszionikus Csapás a támadásra; és Tudatzár, Gondolatpajzs, Mentális Gát, Elme Erőd, Vasakarat Torna a védekezésre. Ezen módok mindegyikéhez léteznek általános építmények és hírnökök, összesen 40 szimbólum. Tucatnyi variáció létezik, és az Út szinte összes mestere egyedi szimbólumrendszert állít össze erejének és egyedi képességrendszerének szimbolizálására.

A "Hírnökök az Építmények Ellen" táblázat foglalja össze a harc hatását a különféle szimbólumoknál. A támadó hírnökének és a védő építményének a metszetében található módosító jön a támadó próbaértékéhez. Ezek a módosítók a Teljes Pszionika Kézikönyv 14. "Támadási Módo

Hírnökök az Építmények Ellen Táblázat

Támadási Módo	Védelmi Módo															
	TZ				GP				MG				EE			
	Úr	Erdő	Sár	Rom	Pajzs	Rúna	Vért	Fal	Igazság	Akarat	Elfogadás	Tagadás	Sün	Bogár	Sárkánygyík	Tüskebokor
ESZ	+5	+5	+5	+5	-4	0	-2	-2	-4	-2	-6	-4	-2	-6	-6	-2
Chatkcha	+6	+5	+5	+4	0	-4	-4	0	-2	-2	-6	-6	-4	-2	-4	-6

Az Akarat és az Út 5. Fejezet - Mentális Harc

	Varázsige	+8	+3	+4	+5	0	-4	0	-4	-6	-6	-2	-2	-4	-4	-2	-6	-3	-6	-5	-6
	Láng	+1	+7	+6	+6	-4	0	-2	-2	-4	-6	-2	-4	-6	-4	-4	-2	-7	-5	-3	-5
SZK	Templomos	+3	+7	+6	+4	0	-2	0	+2	-4	-1	-5	-2	-3	-3	-6	-4	0	-3	-3	-6
	Nemes	+4	+6	+6	+4	+1	-2	-1	+2	-2	-2	-2	-6	-5	-6	-1	-4	-4	-2	-2	-4
	Rabszolga	+6	+4	+4	+6	-1	+2	+1	-2	-3	-5	-2	-2	-4	-2	-3	-7	-4	-3	-3	-2
	Sárkány	+7	+3	+4	+6	0	+2	0	-2	-3	-4	-3	-2	-4	-5	-6	-1	-4	-4	-4	0
BH	Wyvern	-4	-2	-1	-5	+2	0	+2	+4	+4	+6	+3	+3	-3	+1	+1	-3	-4	-3	-3	-2
	Skorpió	-5	-1	-3	-3	+3	+1	+3	+1	+4	+5	+5	+2	+1	-1	-3	-1	-4	-2	-2	-4
	Kristálypók	0	-4	-5	-3	+2	+4	+2	0	+3	+5	+3	+5	0	-3	-2	+1	-3	-3	-4	-2
	Selyemszörny	-3	-5	-3	-1	+1	+3	+1	+3	+5	+3	+2	+6	-2	-1	0	-1	-1	-4	-3	-4
PÖ	Homok	+3	0	+1	0	-1	-4	-2	-5	-1	-1	-2	0	-4	-5	-2	-1	-4	-4	-7	-1
	Mekillot	0	+2	0	+2	-5	-4	-2	-1	-1	0	-1	-2	-3	-4	-3	-2	-3	-5	-3	-5
	Por Rém	+1	0	+3	0	-1	-3	-4	-4	0	-3	0	-1	-3	-1	-3	-5	-6	-4	-2	-4
	Kő	0	+2	0	+2	-5	-1	-4	-2	-2	0	-1	-1	-2	-2	-4	-4	-3	-3	-4	-6
PCS	So-Út	+3	0	+1	+4	+3	0	+4	+5	0	+2	-1	-1	0	-3	0	-1	-1	-1	-1	-5
	Sloth	+2	+4	+2	0	+4	+2	+4	+2	+1	0	0	-1	-1	0	+1	-4	-2	-3	-1	-2
	Kirre	+1	+3	+2	+2	+3	+5	+2	+2	+1	0	0	-1	-2	0	-2	0	-3	-2	-3	0
	Tembo	+2	+1	+3	+2	+2	+5	+2	+3	-2	-2	+1	+3	-1	-1	-3	+1	-2	-2	-3	-1

Keresd ki a hírnök és az építmény metszetét. Az eredmény a módosító a támadó próbaértékéhez a körben.

Példa: Korent pszionikusan támadja egy gith! Gyorsan a mentális gát védelem felrakása mellett dönt, és a tiszta akarat építményt választja. A gith személyiségkorbácsolni próbálja, a rabszolga hírnököt használva. Az akarat erős a rabszolga szenvedése ellen, és így a gith -5 büntetést szenved a támadásához a normális -3 helyett, mert a személyiségkorbácsot használja a mentális gát ellen.

A DARK-SUN világban a pszionista 3. szintű karakterként kezd két védelmi móddal. Három építményt választhat a két védelmi módból. Ahányszor szintet lép, megtanulhat egy új építményt. Ha új védelmi módot is kap, akkor automatikusan kap egy építményt is abból a védelmi módból a szintből kapott mellé.

Ha a karakter megtanul egy támadási módot, automatikusan megtanul egy hírnököt is abból a módból. Akkor is megtanulhat egy új hírnököt ha szintet lép, így lehetséges két hírnököt megtanulni egy szintlépés alatt. A karakter nem tanulhat meg építményt vagy hírnököt olyan támadási illetve védelmi módból amit nem ismer.

A Hírnökök

Minden mentális harcban használt szimbólumot egy adott fajta erő miatt (amit utánozni szeretne) választ a pszionista. Például az *Elmeszúrás* támadási mód hírnökei fegyverek. A *Személyiségkorbács* hírnökei szimbolikus személyiségek, amik szimbolizálják az érzést. A *Behízélgés* hírnökei szörnyű mérgező állatok, míg a *Pszihikus Összemorzsolást* jelképezők ellenállhatatlan, hatalmas erők. A *Pszionikus Csapás* hírnökei erős, vad állatok, amelyek ismertek a vad haremódjukról.

Athas pszionistái által felismert 20 gyakori hírnök a következő:

Kard: Erős és rugalmas, a kard áthatol a védelmen és szétvágja az álcákat.

Chatkcha: Gyors és gyönyörű, a chatkcha megkerüli a védelmet hogy eltalálja célpontjait.

Varázsige: A varázsige ereje legyőzi az ellenállást és eltörli az akaratot.

Láng: A védelmek hamuvá égnék a láng egyszerű érintésére.

Templomos: Az árulás kifejezője, a templomos belülről rombolhatja le a legerősebb elmét is.

Nemes: Gúny a nemes fegyvere, durván feltárva a hibákat.

Rabszolga: A hirtelen csüggedés legyőzheti azokat,

Az Akarat és az Út 5. Fejezet - Mentális Harc

akiken máshogy nem lehet felülkerekedni.

Sárkány: Fájdalom és félelem jár a sárkány nyomában, elnyelve a gyengéket és a védteleneket.

Wyvern: Vad és veszélyes, a wyvern dühösen és villámgyorsan támad.

Skorpió: Könyörtelen a zsákmány üldözésében, a skorpió sohasem adja fel a harcot.

Kristáлыпók: Gyönyörű de halálos, a pók misztikus mérge könnyen legyőzi a védelmet.

Selyemszörny: A selyemszörny a megtestesült lopakodás, a védelem mögül támad.

Homok: A hatalmas tömegű homok temette el Athas zöld dzsungeleit és kék óceánjait.

Mekillot: Erős és könyörtelen, a mekillotot nem lehet megállítani.

Por Rém: Az erős csápok még a legerősebb védekezőt is a halálba vagy örületbe rántathatják.

Kő: Széttöri a falakat, összenyomja a gyengéket, a követ nem lehet megállítani.

So-Ut: A tomboló vad dűhe elsöpri az emberi elmét mint a port.

Sloth: Az éles karmok és könyörtelen kitartás darabokra szaggathatja a védelmet.

Kirre: Kecses és erős, a kirre tisztességgel és ügyesen küzd.

Tembo: A gonoszság és a fortély könnyen legyőzi a tisztességet.

akarata törhetetlen.

Elfogadás: A támadás megragadása gyakran legyőzheti azt.

Tagadás: Ha a támadás nem létezik, nem tud ártani.

Sün: Felborzolt kitintüskékkel a sün érzéketlen a támadásra.

Az Építmények

Mint a hírnökök, az építmények is olyan képek, amik lehetővé teszik a pszionistának hogy a mentális védelmére koncentráljon. A *Tudatzár* építményei tájak, ahol a psziché elbújhat. A *Gondolatpajzs* építményei vérték, amik háríthatják vagy megzavarhatják a csapásokat. A *Mentális Gát* építményei az elmét betöltő elvek, míg az *Elme Erődé* élő erődítmények. Végül a *Vasakarat Tornya* építményei megerősített helyek, ahol az elme elbújhat. Az alábbiakban 20 gyakori építmény található.

Űr: Az anyag nélküli űr megtámadhatatlan és megsebezhetetlen.

Erdő: A élet gazdagsága megzavarja és eltéríti a támadót.

Sár: Folyós sár állja útját a támadónak aki egy jellegtelen területen találja magát.

Rom: A végső anarchia és pusztítás veszi körül az elmét áthatolhatatlan gátként.

Pajzs: Gyorsan mozog, hogy kivédje a csapást, a pajzs törhetetlen.

Rúna: A misztikus védelem egyetlen szóval megállítja a legelszántabb támadást is.

Vért: Áttörhetetlen védelem veszi körül a pszichét, minden támadást visszaverve.

Fal: A végtelen fal folyamatosan újraépül ahogy pusztítják.

Igazság: Hazugságok és megtévesztés nem állhat ellen az igazság tiszta fényének.

Akarat: Semmi sem győzheti le azt, akinek az

Az Akarat és az Út 5. Fejezet - Mentális Harc

Bogár: Kőkemény páncél veszi körbe a pszichét, a legerősebb csapásokat is legyőzve.

Sárkánygyík: A puszta erő és tömeg lerázza magáról a legveszélyesebb sebeket is.

Tüskebokor: Borotvaéles tüskék zárják el a támadó útját, őrizve a pszichét.

Torony: Erős és magas, a torony megtámadhatatlan.

Barrikád: A védőrétegek bármilyen támadás csapdába ejthetnek és elpusztíthatnak.

Kapu: Az elméhez vezető utat acéllakatos kökapu zárja el.

Szikla: Magányos és erős, a szikla minden támadásnak ellenáll.

Pszionika a Harcban

Megjegyzés: Ha esetleg át akarod nézni, a telepátikus harc szabályai a *Teljes Pszionika Kézikönyv* 25-27. oldalain találhatóak.

A telepátikus harcban egy pszionista egy pszionikus támadási módot használ egy másik megtámadására. A támadónak és a védőnek próbát kell tenniük a megfelelő támadásuk és védelmük használatához. Akinek nagyobb dobással sikerült a próbája, az nyeri a pszihikai küzdelmet. Ha a támadó nyer, létrehoz egy érintést a védőn. Ha a védő nyer, a támadás sikertelen.

Megjegyzendő, hogy a karakter használhat egy pszionikus védekelmet miközben mást cselekszik a körben - fizikailag támad, varázsol, varázstárgyat használ, aktivál egy pszionikus erőt vagy egy saját támadási módot. Két szimultán telepátikus harc is fellelhető két karakter között!

A hátrányban levő pszionista védheti magát miközben a saját akciójában résüti a számszerűt a kínzójára, remélve hogy ezzel megzavarja a koncentrációját. Ha a karakter a telepátikus támadási módokkal való harcot választja, körönként két mentális támadása van.

Még egy emlékeztető: bármilyen erő fenntartása nem számít akciónak.

Hogyan Működnek a Védelmek?

Amikor a pszionistát pszionikus támadás éri, az öt pszionikus védelem egyikének felrakásával védekezhet. Legtöbb esetben ezt csak a harci kör legelején teheti meg. Egy kivétel van - a *Tudatzár* védelmi mód. A *tudatzárt* nem kell bekapcsolni, mert 0 PSP-be kerül használni.

Ez azt jelenti, hogy ha a pszionista nem számított a támadásra, *tudatzárral* mindig védheti magát, függetlenül hogy mit cselekedett már a körben és mit szándékszik csinálni.

Bármilyen más védelem felrakásához kör közben a pszionistának meg kell szakítania az akart cselekedetet. Ha már csinált valamit, a *tudatzáron* kívül nem használhat más védelmet a következő kör kezdetéig.

A pszionistáknak nagyon ajánlott a *tudatzárt* választani első védelmi módnak, mivel ez az egyetlen ami bármikor működik. Ha a pszionistát mentális támadás éri és nincs kéznél védelmi módja, a támadó automatikusan kap egy érintést, ha sikeres a próbája.

A Harci Kör

Amikor pszionika van a harci körben, a dolgok összekavarodnak. A játék helyes sorrendje:

1. A játékosok bejelentik, hogy mit szándékoznak csinálni a karaktereik. Ha a pszionistát eddig nem érte pszionikus támadás, nem kell védelmet feltennie. A pszionista választhatja egy erő bekapcsolását. Ha pszionikusan akar támadni, bejelenti hogy melyik erőt fogja használni és kiválaszt egy hírnököt a közvetítésére. Ha a pszionista telepátikus támadás alatt áll a kör elején, akkor azt is be kell jelentenie hogy milyen építményt akar használni.

2. Mindenki kezdeményezést dob. Ha a pszionista erőt kapcsol be, az erő *bevetési idejével* kell a kezdeményezését módosítani. A JM döntése szerint a karakter intelligenciája működik "mentális ügyességeként". Használhatja az ügyességtáblából a reakciómódosítót az intelligenciájára. Egy karakter 18-as intelligenciával -3 bónuszt kap a kezdeményezéshez pszionikával.

3. A cselekedetek a kezdeményezés sorrendjében folynak le. A pszionikus erők akkor kapcsolódnak be, ha a harci körbe esnek. Ha a pszionistának nincs felrakott védelme és telepátikus támadás alá kerül, felteheti a *tudatzárt* és kiválaszthat egy építményt. Nem tudja milyen támadást használnak ellene; csak azt tudja hogy megtámadták. Továbbra is cselekedhet mást a körben. Telepátikusan támadó karakter kétszer támadhat körönként, de ugyanazt a támadási módot kell használnia és nem cserélhet hírnököt a kör közben.

Példa Pszionikus Harcra

A következő példában Korethet, a 6. szintű telepátát és a barátját Galeket, a vándort három gith és egy 5. szintű pszionista támadja meg. Egyik csapat sem lepődött meg és a távolság 30 láb.

Első kör: A JM úgy dönt, hogy a három nempszionikus gith az ugrás képességét használva bocsátkozik harcba, míg a pszionista lemarad és *erőkilököst* használ Galekre, a nagy és veszélyesnek látszó fickóra. Koreth bejelenti, hogy *kapcsolatot* próbál használni az egyik gith ellen. Nem veszi észre hogy az egyikük pszionista, így véletlenszerűen választ egy nempszionikus célpontot. Galek a dárdáját tartja a roham elé.

Kezdeményezőt dobunk. Koreth 4-et dob, Galek 6-ot (-2 a roham várásáért, +6 a dárda sebessége, összesen 10), a githet 8-at dobunk (a rohamozók a karmukkal

Az Akarat és az Út 5. Fejezet - Mentális Harc

támadnak 11-ben, a pszionista 8-ban)

Koreth kezd. A próbaértéke a *kapcsolatra* 18, és sikerül neki 12-vel. A gith most kapcsolat alatt áll. A következő a pszionista gith, aki sikeresen megüti Galeket az *erőkilökéssel*. Galek túléli a csapást és ő jön. Felnýársalja a rohamozó githet a dárdájával, megölve mielőtt támadhatna. A maradék két túlélő gith megosztja a támadásait Koreth és Galek között. Bár Koreth kap egy kisebb sebet, már sikeresen aktiválta a *kapcsolatot* és a sebesülés nem zavarja meg a koncentrációját.

Második kör: A JM úgy dönt hogy a két kalandozóval harcoló gith a helyén marad, míg az utolsó felismeri Korethben a pszionistát és *ballisztikus támadással* próbálja megakadályozni abban hogy új erőt kapcsoljon be. Koreth szintén felismeri a pszionikus githet, de van ellenfél előtte és úgy dönt hogy *irtózással* eltávolítja a harcból, mivel a gith már úgyszólván kapcsolat alatt áll. Galek boldogan harcol a saját githjével.

Kezdeményezőt dobnak; Koreth 5-öt kap, Galek 8-at (ez 14-re módosul), a githek 4-et dobnak; a pszionikus gith 4-ben jön, a többiek 7-ben.

A pszionikus gith támad először sikeresen aktiválva a *ballisztikus támadást*. Koreth szerencséjére a gith elrontja a harci dobását és a kő nem talál. Koreth következik; aktiválja az *irtózást* ellenfelén pontos próbával. A gith hirtelen megfordul és fut az életéért! Galek és az ellenfele ütnek, de elhibázzák egymást.

Harmadik kör: A JM úgy dönt, hogy a gith pszionista Korethet próbálja támadni *személyiségkorlátszót* használva a *sárkány* hírnökkel. A szörny *mentális gátat* is felrak. A túlélő nempszionikus gith folytatja a harcot Galekkel, aki viszonozza a támadást. Koreth bejelenti hogy a gith pszionistát *behízelgéssel* támadja a *skorpió* hírnökkel.

Kezdeményezésnek a githek 1-et, Koreth 7-et, Galek 9-et dob.

A pszionikus gith kezd. Koreth *tudatzárt* rak fel *úr* építménnyel. A gith módosított próbaértéke 20+, míg Korethnek 15-je van a *tudatzárra*. A gith 4-et dob, amivel sikeres, de Koreth 11-et dob és ezzel megnyeri a pszihikai küzdelmet. A gith nem ér el érintést.

Amikor Koreth jön, a gith *mentális gátat* rak fel a *tagadás* építményével. Koreth kap a próbaértékéhez +2 bónuszt 16-ra növelve azt. A gith 16-tal védekezik. Koreth sikeres dobást tesz 13-mal, a gith elrontja a védelmet 19-cel. Koreth nyer egy érintést a githen.

Galek és a másik gith folytatják a harcukat.

Mivel a pszionikus gith és Koreth is telepatikus támadást használ, mindegyikük kap még egy támadást. A gith jön előbb. Egyik pszionista sem cserélheti le a támadását, védelmét, hírnökeit most. A gith 13-at dob, Koreth 9-et. A gith nyer egy érintést Korethen.

A saját támadásánál Koreth 7-et, a gith 5-öt dob - Koreth egy második érintést is létrehoz a githen.

Negyedik kör: A JM úgy dönt, hogy a pszionikus gith taktikát változtat és *erőkilökést* használ Koreth ellen. A *vasakarat tornya* védelmet szándékszik használni a *barrikád* építménnyel. A másik Galekkel harcol. Koreth bejelenti, hogy a *pszionikus csapás*

támadásra vált a *kirre* hírnökkel, és megtartja a *tudatzár* védelmet az *úr* építménnyel (kezd kifogyni a PSP-ből).

Kezdeményezésre a githek 3-at, Koreth 6-ot, Galek 7-et dob.

A pszionikus gith sikeresen aktiválja az *erőkilökést* és 10 sebpont veszteséget okoz Korethnek. Koreth támadását megzavarta a telekinetikus ütés. Viszont fenntarthatja a két érintést a githen.

Galek és a másik gith halálos csatába merültek.

Ötödik kör: Mindkét csapat bejelenti hogy az előző kör cselekedeteit ismétlik.

Most Koreth nyeri a kezdeményezést 1-et dobva, a githek 6-ot, Galek 3-at.

Koreth kezd. A *kirre* a *barrikád* ellen -2 büntetést kap, 11-re csökkentve a próbaértékét. Amikor támad, 9-et dob, a gith 7-et. Koreth legyőzi őt és létrehozza a harmadik érintést. A pszionikus gith sikeres az *erőkilökéssel* és további 8 sebpont veszteséget okoz Korethnek. Ez a sikeres támadás megakadályozza Korethet a második telepatikus támadásban, de legalább a következő körben pusztíthat. Galek végül legyőzi az ellenfelét, és a gith pszionista egyedül marad a harctéren elméje ki van szolgáltatva Korethnek.

A csata befejeződik a következő körben, ahogy a pszionikus gith megpróbál elmenekülni. Koreth *uralkodást* használ az ellenfél legyőzésére. Szoros küzdelem volt egy ideig, de a hősök győztek!

A JM-nek színesen és érdekesen kell kommentálni a dobásokat és a módosítókat amikor a harcmezőről beszél. Ahelyett hogy "Kirre - Barrikád, az -2 a támadónak", a JM-nek valami hasonlót kell mondania: "Koreth, a gith elméjében egy hatalmas barrikád áll előtted, elzárva az utat. A kirred lelassul miközben a gyenge pontokat keresi, és -2 járul a pszionikus csapás támadásodhoz."

Pszionikus Erő Kártyák Használata

Egyszerűbb a pszionikus harc az erőket összefoglaló kártyákkal. Egy teljes pakli található a *Deck of Psionic Powers* kiegészítőben. Ha nincsenek meg a hivatalos kártyáid, egyszerűen készíthetsz üres kártyalapokat használva.

Az Akarat és az Út 5. Fejezet - Mentális Harc

Hagyd minden kártya egyik oldalát szabadon, a másikra pedig jegyezd fel az erő nevét, a próbaértékét, PSP költségét, és bármi más információt, amit akarsz. Amikor a pszionikus karatert irányító játékos bejelenti hogy a karakter pszionikus erőt használ, egyszerűen lefelé fordítva leteszi a kártyát az asztalra. Miután az összes pszionikus erő kártyája az asztalon van, felfordítják a kártyákat és a harc folytatódik.

A hírnököket és építményeket egy pakli normál kártyával is lehet használni. Minden hírnök és építményhez tartozik egy kártya, ami azt szimbolizálja. Ezeket szintén lefelé fordítva kell az asztalra tenni, és a megfelelő időpontban felfordítani.

Kard: Kőr ász	Úr: Kőr 6
Chatkcha: Pikk ász	Erdő: Pikk 6
Varázsige: Treff ász	Sár: Treff 6
Láng: Káró ász	Rom: Káró 6
Templomos: Kőr 2	Pajzs: Kőr 7
Nemes: Pikk 2	Rúna: Pikk 7
Rabszolga: Treff 2	Vért: Treff 7
Sárkány: Káró 2	Fal: Káró 7
Wyvern: Kőr 3	Igazság: Kőr 8
Skorpió: Pikk 3	Akarat: Pikk 8
Kristálypók: Treff 3	Elfogadás: Treff 8
Selyemszörny: Káró 3	Tagadás: Káró 8
Homok: Kőr 4	Sün: Kőr 9
Mekillot: Pikk 4	Bogár: Pikk 9
Por Rém: Treff 4	Sárkánygyík: Treff 9
Kő: Káró 4	Tüskebokor: Káró 9
So-Ut: Kőr 5	Torony: Kőr 10
Sloth: Pikk 5	Barrikád: Pikk 10
Kirre: Treff 5	Kapu: Treff 10
Tembo: Káró 5	Szikla: Káró 10

Az athasi pszionisták hat tant különböztetnek meg: *Távérzékelés, Metapszionika, Pszihokinézis, Pszihometabolika, Pszihoportáció, Telepátia*. Minden pszionista karakter a kidobásakor választ egy elsődleges tant, amire specializálódik. Egyszerű egy tant elsajátítani, de háromnál vagy négynél többhöz csak az Út legnagyobb mestereinek lesz valaha is hozzáférése.

Ebben a fejezetben minden tanról részletesen beszélünk. Megvizsgáljuk a tanra specializálódott karaktereket, és trükkösebb erők felhasználási lehetőségeit. Minden tanban szerepel egy NPC pszionista minta is, amely NPC pszionisták gyors generálásához használható.

Távérzékelés

Kerran letérdelt Regalla teste mellé a sötét síkátorban. A bérkaszárnyszerű házak mindkét oldalán a lehető leggonoszabb emberekkel voltak tele. Bárki is ölte meg Regallát, az már háztömbökkel odébb jár Urik külföldi negyedében.

Nem törődve a rá irányuló szemekkel, Kerran óvatosan eltávolította a kést ami elvette Regalla életét. "Megbosszullak barátom" - suttogetta. Lecsukva a szemét az Utat hívta és a kezében levő késre összpontosított.

A fogazott csontpengéről Regalla vére csöpögött. Túlnézett ezen megpróbálva felidézni a kezét, amely a pengét tartotta. Elméjének szeme kitisztult, és egy vastag, erős kezét látott bőrkeményedésekkel és forradásokkal - egy harcos kezét. Tovább koncentrálna elfordította a látószögét, a gyilkos fejét keresve. Egy tetovált mul vigyorgó arcát látta.

Kerran visszaroskadt félelmében. "A Sárkányra! Xochtel!" Nem tudta elhinni, hogy a gladiátor ilyen gonoszságra képes.

A távérzékelés nem erős tan, ha valaki úgy definiálja az erőt, hogy az ellenség azonnali megsebesítése. Ez egy enyhébb, türelmes tudomány. A távérzékelő Athas legjobb információszerzője lehet. Nagy tehetséggel a megérzésekre és a helymeghatározásra, a távérzékelő szinte mindent megtalál és bármilyen veszélyt felmér.

A Távérzékelés Szerepe

A távérzékelő pszionistákra nagy igény van az athasi társadalomban. Csak a telepáták előzik meg őket fontosságban a mindennapos ügyekben. Nemesek, kereskedődinasztiák, templomosok, varázslókirályok használják a tehetségüket az ellenségeik felkutatására, és annak eldöntésére hogy kiben bízzanak és kit áruljanak el.

Általában bármilyen megfelelően gazdag NPC felbérelhet egy távérzékelőt. A *Tárgyleolvasás* bármilyen büntény során elhagyott bizonyítékon használható. Az intelligens gonosztevők a pszichikus megérzéseiket használják a játékosok cselekedeteinek kiszámítására. A *Távérzékelés* vagy a *Környezet* segítségével bárhol lehet a játékosok után kémkedni. A távérzékeléses felderítést jól felhasználó NPC-t nagyon

nehéz legyőzni.

Természetesen ez fordítva áll a távérzékelésre szakosodott játzó karakter pszionistákra. Ha okosak, nyomon követik az ellenségeiket, és leellenőrzik a potenciális segítőköt és munkaadókat. A JM szinte lehetetlennek találhatja egy gonosz NPC

becsmpészését a csapatba, ha a játékos *Aura Leolvasást* használ mindenkin akivel találkozik.

A kalandozócsapatban a távérzékelő taktikai felelősség. Kicsi a tűzereje és távol kell tartani a támadástól. A távérzékelő akkor a legjobb, ha az erőit használva felderítést végez a csapat előtt, csapdákat és támadókat keresve. Egy jól kijátszott távérzékelő olyan fontos információkhoz juttathatja a csapatot, hogy annak nem lesz szüksége az extra tűzerőre.

A távérzékelőket jósnaknak, pszichikusoknak, médiumoknak, jövődömondóknak vagy szellemmel beszélőknek is nevezik.

A Távérzékelő Fejlődése

A távérzékelőknek könnyű fejlődési tervük van, kevés előfeltétellel a jobb erőkhez. Szinte azonnal bármilyen erőt választhatnak a tanjukból és a többiből ahogy fejlődiknek. Amikor távérzékelő pszionistát csinálunk, a *Távolbalatást* vagy a *Távolbahallást* kell az első tanjának választani. Ezek a felderítési erők a tanban, és hasznosak az alacsony szintű kalandban.

A távérzékelő hozzáfér a navigációs erőkhöz (*Írányérzékelés, Helyismeret, Útismeret*), amik biztosítják hogy soha nem téved el Athas pusztaságaiban. Más hasznos erők a *Harcos Elme, Veszély Érzékelése, Hang Látása, Környezet, Nedvesség Érzékelése*. Az új tudomány az *Érzékelés* szintén hasznos kiegészítés a távérzékelő arzenáljához.

Távérzékelő Erők

Fontos megjegyezni, hogy a *Távolbalatás* és a *Távolbahallás* csak olyan területekre működik, amelyről a pszionista tud. Nem küldheti az erőt oda, ahol "Urdu, a mul éppen van", vagy "Urik varázsló-királyának tróntermébe", ha még sohasem járt ott.

A pszionista által ismert területekbe tartozik ahol valaha is járt, bármilyen terület amit most lát, vagy bármilyen terület, amit meg tud határozni. Használhatja a távolbalatást arra, hogy megnézzze mi van a homokdomb túloldalán, mivel ahol áll onnan meg tudja mondani, hogy a homokdombnak van másik oldala. Szintén kijelölheti, hogy "innen 10 mérföldnyire nyugatra" vagy hogy "2 mérföldnyire északra Urik városának főterétől", ha valaha járt a téren. Egy torony mellett állva, logikusan kitalálhatja, hogy folyosó vagy szoba van a látott ablakok mögött, de nem tudhatja a torony alaprajzát és nem használhatja az erőit a belső szobák ellen.

Vizsont sok PSP-vel rendelkező pszionista "meglátogathat" egy területet távolbalatással. Miután távolbalatással átment a torony ablakán, lát egy kis szobát egyetlen ajtóval. Most már benézhet az ajtó mögé, hiszen tudja hogy létezik.

A *Hang Érzése* és a *Fény Érzése* áhítatok kevésbé

hasznosak, de a *Hang Látása* semlegesíti a sötétség miatti módosítókat, ha az ellenfél normális mennyiségű zajt okoz. (Testnélküli lények, mint a szellemek vagy a kísértetek, hangtalanul támadnak!)

Távérzékelő Minta

Az alábbi erőlista egy tipikus fejlődési sémát ad a távérzékelő pszionistának. A JM felhasználhatja ezt egy távérzékelésre szakosodott NPC pszionista gyors generálására, a játékosoknak pedig útmutató, hogyan fejleszthetik a karaktereiket. A tudományokat vastag betűs szedés jelöli. A javasolt másodlagos és harmadlagos tanok is szerepelnek. A JM kicserélhet tanokat vagy erőket, amíg a tudományok és áhítatok száma az adott tanban nem változik.

Szint Kapott Erők

1. **Távolbalatás**, Veszély Érzékelése, Iránymeghatározás, Mágia Látása
2. Helymeghatározás, Biztos Út
3. **Érzékelés**, Hang Látása, Elmozdulás (PM)
4. Körkörös Látás, Kaméleonerő (PM)
5. **Tárgyleolvasás**, Útismeret
6. Kapcsolat (TE)
7. **Auraleolvasás**, Hang Érzése
8. Gondolatolvasás (TE)
9. **Elmeösszekapcsolás (TE)**, Behízelgés (TE)
10. Dimenziókapu (PP)
11. **Igazlátás**, Érzékenység Megfigyelésre
12. Megtestesülés Ismeret (TE)
13. Fény Érzése, **Szonda (TE)**
14. Elmozdulás Érzékelése
15. **Prekogníció**, Asztrális Kivetítés (PP)
16. Sejthelyreállítás (PM)
17. Szellem Érzékelése, **Teleportálás (PP)**
18. Felfokozás (ME)
19. Méreg Érzékelése, **Metamorfózis (PM)**
20. Személyiségkorbács (TE)

(PM): Pszihometabolika

(TE): Telepátia

(PP): Pszihoportáció

(ME): Metapszionika

Pszihokinézis

Drasnának egy kis elterelésre volt szüksége. Egy templomos őrző siet felé a sikátorban és pillanatok múlva megtalálják. Az árnyékokba bújva az egyik félóriás csípőjéről lógó hüvelyben levő csontmarkolatú rövidkardra koncentrált. Az Utat használva hangos reccsenéssel előhúzta a kardot a hüvelyéből. Míg a félóriás csak bámult, a kardot a templomosok közé küldte össze-vissza szűrva és csapkodva vele.

A rendezett őrzőben káosz tört ki ahogy a templomosok elugráltak és elhajoltak a kard útjából. Drasna megengedett magának egy kis hideg mosolyt. Működött. Aztán a penge hirtelen megállt, a levegőben lebegve ahogy egy másik elme is irányítani próbálta a repülését. Drasna elmeküzdelemben találta magát az őrző végén álló templomossal. A kard volt a tét.

Ha a távérzékelés a legenyhébb tan, a pszihokinézis a legkézzelfoghatóbb. A hathatós támadások széles választéka teszi a pszihokinézist legharcorientáltabbnak a hat tan közül. Csak a pszihometabolika a riválisa a fizikai sebesülés okozásában.

A Pszihokinézis Szerepe

A pszihokinetista egy harci pszionista, akit nagyon keresnek mint katonai segítőt. Megtalálhatjuk őket nemesi családok és kereskedődinasztiák elit őrségében, templomos őrzőket segítve, vagy a vad sivatagi martalócok nehéztűzéréseként. Egy hatalmas pszihokinetista majdnem olyan alkalmas a pusztításra egy csatában mint egy varázsló.

Az athasi társadalomban a pszihokinetistákat megismerni a tűzerejükről. Mint a távérzékelők, ők sincsenek soha munka nélkül. Őket ritkán használják tanácsadóként; inkább testőrök és végrehajtók, az alkalmazó ellenségeinek elpusztítására kell használniuk a tehetségüket.

A legtöbb nemesi udvarház és kereskedődinasztia tart pszihokinetistákat az őrségében. Sok nomád törzs szintén rendelkezik néhányval - a pszihokinetista hathatós harci képességei gyakran jelentik a különbséget élet és halál között a sivatagos pusztaságban.

A pszihokinetista hasznos tag lehet egy kalandozócsapatban. Hasonlóan mint a varázsló jelentős támadó és védő erőnek parancsol. Alacsony szintű partiban a pszihokinetista szó szerint elsöpörhet minden ellenállást. Közép és magas szinten a pszihokinetista képességei nem olyan erősek a többi karakterhez viszonyítva. Ekkor a karakternek a képességek széles skálájának megszerzésére kell koncentrálnia a többi tanból, hogy továbbra is hasznossá tegye magát.

A Pszihokinetista fejlődése

Lényeges, hogy a pszihokinetista a *Telekinézist* válassza első tudományának. Tanjának legtöbb tudománya és áhítata a *Telekinézist* jelöli meg előfeltételként, és a karakter zsákutcába kerül ha nem tudja használni ezen erőket csak később a kerrierje során.

A pszihokinetista karakternek vegyesen kell támadó, védő és elterelő erőket választania ahogy fejlődik. Míg a közvetlen támadó erők, mint a *Dezintegrálás*, *Detonáció*, *Ballisztikus Támadás* látványosak, kevésbé támadó erők, mint például a *Tárgy Létrehozása*, vagy a *Lebegés* is nagyon hasznos lehet.

Ezen tan legerősebb tudományainak nagy a PSP költsége és a próbaértékeik különböző főértékeken alapulnak. Mielőtt kiválasztana egy erőt, a pszihokinetistának figyelembe kell vennie az esélyét az erő sikeres aktivizálására és azt, hogy ez mekkora pszionikus erejét emésztí fel.

Pszihokinetikus Erők

Speciális megjegyzés: A *Sárkánykirályokban* megjelent két erő, ami rossz tanba került. A *Tárgy Teleportálása* nem pszihokinetikus erő; ez egy pszihoportatív áhítat, amelynek a *Teleportálás* az előfeltétele. A *Visszatérő Lövedék* nem pszihometabolikus áhítat, hanem a pszihokinézis tanba tartozik.

Ha egy már létező karakter ezen erőket választotta, a JM vagy eltekinthet ettől a javítástól, vagy megengedheti a pszionistának hogy eldobja a *Tárgy Teleportálását* vagy a *Visszatérő Lövedéket* és más erőt válasszon helyette.

Lehet hogy a *Teljes Pszionika Kéziköny* olyan változatával rendelkez, amiben számos fontos javítás van. Az alábbi pszihokinetikus áhítatok nem igénylik előfeltételként a *Telekinézist*: *Árnyék Megelevenítése*, *Fénykontroll*, *Hangkontroll*, *Molekulafelrázás*, *Gyengítés*.

Egyéb bonyolult erők:

Detonáció: Ha az ellenfél vértete és fegyverei ellen használják, megfelelő büntetéseket kell adni a részlegesen megrongálódott felszerelésnek. Megfelelő a -1 a harci dobáshoz, vagy a vértetosztályhoz minden elpusztult 10% után. Ha a pszionista célpontja mágikus tárgy, akkor dezintegrálás elleni mentődobásra jogosult a detonáció hatásának elkerülésére.

Mágikusan megelevenített anyagból levő szörnyek, mint például a gólemek, mágia elleni mentődobásra jogosultak a detonáció elkerülésére. Ha elrontják, annyi százalékát vesztik el a sebpontjuknak, ahány százaléka testüknek elpusztult. Azon lények, akik nem kapnak mentődobást (zombik, csontvázak, növény szörnyek például) ezen támadás ellen, ugyanilyen módon szenvedik el a veszteséget.

Dezintegrálás: Néhány szörny olyan hatalmas, hogy képes túlélni teste 8 köblábnyi részének elvesztését. Ha ezek a szörnyek elhibázzák a halálmágia elleni mentődobásukat, nem pusztulnak el azonnal, hanem 10d10 + 20 sebpont veszteséget szenvednek.

Erőkilökés: Nem kell harci dobás (az erőpróbán kívül) ehhez az erőhöz.

Telekinézis: Lehetséges a telekinézist olyan finom munkákra használni, mint például a varrás, írás, vagy a zárnyitás. A feladatot megpróbáló karakternek magának is képesnek kell lennie elvégezni azt - telekinetikusan varrni nem segít, ha semmit sem tudsz a varrásról. A pszionistának egy második erőpróbát kell tennie a finom munka sikeres elvégzésére. A zárnyitás esetében a karakternek lehetősége van a zárnyitás százaléka ellen dobni.

Ha a karakter huzavonába akar kezdeni valakivel (például kirángatni a kardot egy ör kezéből) a normál pszihikai küzdelem szabályai szerint kell lejátszani, a védő erejét használva a pszihokinetikus próbaértéke ellen.

Tehetlenségi Gát: A gát mindkét irányban hat lövedékekre és a mozgásra. Meg tud állítani olyan varázslatot, mint például a *Tűzgolyó*, vagy néhány lehelletfegyvert (például a vörös sárkány lángja), szétcsapva a hatást a gát felületén, de nem tesz semmit a tiszta energiatámadások ellen, mint a kék sárkány villám lehellete vagy a *Varázslövedék*. A tehetségi gát a *Dezintegrálás* minden fajtája ellen véd, nem csak a pszionikustól.

Molekulafelrázás: A tárgyaknak nem kell mentődobást tenniük mielőtt megsérülhetnének. Például egy acélkard nincs veszélyeztetve a felrázás negyedik köréig, míg a tekercs már a molekulafelrázás első köre után mentődobást kell tennie.

Molekula Manipuláció és Gyengítés használható a *Testfegyver* és a *Hús Vértet* ellen. Viszont a célpont semlegesítheti a hatást, ha leengedi az erőt és újra bekapcsolja később a harc folyamán.

Tömörítés: A legtöbb lény könnyen megmondhatja, ha tömörített dolgot eszik vagy iszik. Még a víz esetén is nyilvánvaló, mert tízszer olyan nehéz mint lennie kéne. A legtöbb állat nem fogyasztja el a tömörített anyagokat, mert érzi, hogy valami nincs rendben vele, de ha nagyon éhes, akkor az étvágya felülkerekedhet az előítéletükön. Értelmes lények észrevehetik, hogy "valami nincs rendben ezzel a körtével", de a JM-nek kell eldöntenie, hogy az adott NPC ezt potenciális veszélynek tartja-e.

Pszihokinetista Minta

Az alább felsorolt erők javasoltak az adott szintű karakternek. A JM szabadon kicserélheti a tudományokat és áhítatokat ahogy jónak tartja, de szigorúan figyelembe kell vennie a szabályokat a pszionikus erők megszerzésére. Először, egyetlen tanban sem lehet annyi tudomány és áhítat, mint a karakter elsődleges tanjában; másodszor, a karakternek legalább kétszer annyi áhítatának mint tudományának kell lennie bármelyik tanjában.

Szint Kapott Erők

1. **Telekinézis**, Fénykontroll, Lebegés, Molekulafelrázás
2. Adrenalinkontroll (PM), Öszehúzóadás (PM)
3. **Detonáció**, Ballisztikus Támadás, Tehetlenségi Gát
4. Testegyensúly (PM), Savkiválasztás (PM)
5. Szélkontroll, **Életerőelszívás (PM)**
6. Fázis (PP)
7. **Dezintegrálás**, Gyengítés
8. Dimenzióséta (PP)
9. Lángkontroll, **Energiaelnyelés (PM)**
10. Felnagyítás (ME)
11. **Teleportálás (PP)**, Teleportálás Időzítés (PP)
12. Dupla Fájdalom (PM)
13. **Tárgy Létrehozása**, Sejthelyreállítás (PM)
14. Elmozdulás Érzékelése (TÁ)
15. **Ultracsapás (ME)**, Sztázismező (ME)
16. Molekula Manipuláció
17. **Metamorfózis (PM)**, Dimenziókapu (PP)
18. Kapcsolat (TE)
19. Test Irányítása, **Valószínűségi Utazás (PP)**
20. Veszély Érzékelése (TÁ)

(PM): Pszihometabolika

(PP): Pszihoportáció

(ME): Metapszionika

(TÁ): Távérzékelés

Pszihometabolika

Durago a poros körben várt, hátán meleg patakokban folyt az izzadság. A nap delelőn állt; eljött az idő. Körülötte a csendes falusiak szétváltak, hogy

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

bajnokukat a körbe engedjék. Felnézve Durago éles tekintettel méregette az ellenfelét.

A falubeli egy nagydarab mul volt, egy egész fejjel magasodott a 6 láb magas Durago fölé és legalább 100

"Nem kellett volna kihívnod engem, idegen" - sziszegte a mul. "Ez az én falum, itt én diktálom a törvényt. Tűnj el, vagy meghalsz." Egy fényes obszidián pengéjű rövidkardot húzott elő és várt.

Durago becsukta a szemét és az Utat idézte. Először is felvértezte magát, megkeményítve a bőrét amíg olyan kemény nem lett, mint a braxaté. Azután elemi erővel töltötte el a testét. Végül a kezeibe összpontosította az akaratát, közúzásra alkalmas, acélos karmokká alakította őket. A falubeliek - és a bajnokuk - nem érzékelték Durago új erejét.

Kinyitva a szemét, elmosolyodott és azt mondta: "Felkészültem."

A pszihometabolika hasznos erők széles választékát nyújtja. Ezekkel a pszionista olyan jól harcolhat mint egy harcos, jobban lopakodhat mint egy tolvaj, gyógyíthat mint a pap, alakot válthat mint a varázsló. Egy jól játszott pszihometabolista a legveszélyesebb karakter lehet a DARK SUN világban.

A Pszihometabolika Szerepe

Mint a pszihokinézisről, a pszihometabolikáról is úgy tartják, hogy jó harci tan. Mint a pszihokinetistákat, a pszihometabolistákat is testörként és ügynökként alkalmazzák az athasi nemesek és a kereskedődinasztiák.

A pszihometabolika sokkal személyesebb, mint a pszihokinézis. A pszihometabolika jó harci tan, de az erői inkább a felhasználó saját képességeit erősítik, nem pedig közvetlenül az ellenfeleket sebzik. A pszihometabolistának egyenként kell ártalmatlanná tennie az ellenfeleit. Testörnek jobban értékeli őket, mint a tűzérés tagjaiként.

Ha nem alkalmazzák testörként, a pszihometabolista orgyilkosként, felderítőként, kémként is találhat munkát. Az erői duplikálhatják vagy akár túlszárnyalhatják egy tolvaj lopakodási képességeit. Sok pszihometabolista patrónus vagy munkaadó nélkül marad, szabadúszóként dolgozva.

Kalandozóként a pszihometabolista erőteljes és rugalmas tagja a partinak. Rövid ideig harcosként, tolvajként, vagy papként is megállja a helyét. Bár előretolt megfigyelőként a leghasznosabb. Képességei a rejtett haladásra felülmúlhatatlanok és jól harcol, ha úgy hozza a helyzet.

A Pszihometabolista Fejlődése

A pszihometabolista kevés erőjének van előfeltétele, és nagyon szabadon fejlődhet, ahogy akar. Támadó, védekező és egyéb erők keverékét kell fenntartania ahogy fejlődik. Mivel az áhitatai annyira hasznosak, nincs rákényszerítve, hogy támadó jellegű másodlagos tant vegyen fel.

fonttal többet nyomott. Láttá az arénaharc nyomait és forradásait a harcos olajos bőrén. A mul magabiztosan közeledett, több száz halálíg tartó harc veteránja volt. Durago megrémült - ez nem lesz könnyű.

A Metamorfózis és az Állati Rokonság kitűnő tudományok a pszionista karrierjének kezdetén, mivel egyetlen erőben támadó, védő és mozgási képességet egyesítenek. A Halálmezőt jobb a magasabb szintekre hagyni, amikor a pszionista megengedheti magának sok sebpont elvesztését, hogy súlyosan megsebezze az ellenfeleit.

Az Adrenalin Kontroll, Testfegyver, Korhadás Okozása, Dupla Fájdalom és a Merevség nagyszerű támadó erők, és korán meg kell fontolni megtanulásukat. A Macskaesés, Kaméleonérő, Elmozdulás, Ektoplazma Alak, és a Hús Vértet mind nagyon jó védelem. A pszionista egyéb hasznos erőkhöz is hozzáfér, mint például a Testgyensúly, Sejthelyreállítás, Felerősített Érzékek, Testfeletti Elme, Összehúzóadás.

Pszihometabolikus Erők

Megjegyzés: A Sárkánykirályok keménykötésű kiegészítőben a Visszatérő Lövedék pszihometabolikus erőként szerepelt. Pszihokinetikusnak kell tekinteni. Ha egy karakter pszihometabolikus erőként választotta a Visszatérő Lövedéket, a JM engedélyezheti, hogy maradjon, vagy a játékos kicserélheti egy másik erőre.

Néhány megbeszélésre érdemes erő:

Állati Rokonság: A Teljes Pszionika Kézikönyv táblázatában szereplő lények közül sok nem létezik Athason. Az alábbi táblázatot használd egy athasi karakter állati rokonságának megállapításához. Ezek a szörnyek a DARK SUN dobozban, a DARK SUN Szörnygyűjteményben, vagy a Szörnyek Könyvében található.

Állati Rokonság Táblázat

Dobás	Állat	Dobás	Állat
1	Ankheg	11	Rasclinn
2	Cha'thrang	12	Razorwing
3	Erdland	13	Óriás Skorpió
4	Flailer	14	Silk Wyrn
5	Inix	15	Óriáskígyó
6	Kirre	16	Óriáspók
7	Gyík, minotaur	17	Tembo
8	Mekillot	18	Tigone
9	Pterrax	19	Wyvern
10	Pulp Bee	20	Oroszlán, pöttyös

☞ Szorító vagy mérges, a játékos választása szerint.

Energiaelnyelés: Ez a tudomány reflexív. Bármikor ha energiátámadás irányul rá, a pszionista próbát dobhat a sebesülés elkerülésére. Nem kell bejelentenie az erő bekapcsolását mielőtt elkezdődne a kör. Ha a pszionista még nem cselekedett a körben, meg kell szakítania a tervezett akciót, hogy bekapcsolja ezt az erőt.

Metamorfózis: A nemmágikus mozgási képessége beleértendő, tehát a madárrá változott pszionista tud repülni, a thri-kreenné változott tud ugrani és elhajolni a lövedékek elől. Nem ad olyan speciális támadásokat mint a mérgezés, pillantástámadás, fegyverimmunitás. Ha a karakter más fajjává változik, annak a fajnak a generikus szörnyleírását használja.

A karakter által kiválasztott formának lehetnek nyilvánvaló előnyei. Hallá vagy sziklává változás a karaktert immunissá teszi a megfulladásra. A karakter nem tart meg olyan érzékeket, amikkel az új forma nem rendelkezik, tehát ha sziklává változik, nem fog látni és hallani (a karakter mindig képes érezni). Dönthet úgy, hogy megtartja a szemeit vagy füleit miközben átváltozik, hogy tudja mi történik körülötte. Természetesen szemek vagy fülek egy sziklán elárulják a pszionista helyét és sebezhetőek lehetnek.

Adrenalin Kontroll: Ha az állóképesség növelésére használják, a karakter kaphat ideiglenes bónusz sebpontokat. Az elszenvedett veszteségek először ezekből a bónusz sebpontokból vonódnak le.

Az erő növelésekor a 18-as minden kategóriája egy pontnak számít. A 16-os erejű pszionista ha 5-öt dob, 17, 18, 18/01, 18/51, 18/76-ra emeli az erejét, nem 21-re.

A karakter túllépheti a faji maximumot ezzel az áhitattal, de önmagát veszélyezteti. Amikor abbahagyja az adrenalin kontroll fenntartását, sokkdobást kell tennie ha bármelyik főértéke a faji maximum felett volt. Ha elrontja, 1d6 sebpont veszteséget szenved a stressztől és a kimerültségtől.

Ektoplazma Alak: Ezen áhitatot használó karakter megsebezhető legalább +1-es mágikus fegyverekkel, valamint legalább 4+1 életerődobásos szörnyek által. A pszionista felszerelése addig marad ektoplazma alakban amíg ő. Egy ektoplazma alakban levő karakter úgy zuhan mintha *Tollpihevarázs* hatása alatt állna.

Felerősített Érzékek: Ezen képességet használó karakter 2-vel csökkentheti a sötétség miatti harci módosítókat.

Hús Vértet: Az erő által nyújtott alap vértetosztály nem kumulatív a viselt vérttel - használj inkább a jobb alap vértetosztályt. A karakter ügyességbónusza hozzájön az új vértetosztályához, mint ahogy minden mágikus védelem, ami a normál vértetettel együttműködik, mint például az *Oltalmazó Gyűrű*.

Kényszerített Szimmetria: Általában egy sebesült karakter a veszteség 10-100%-át (d10 x 10) szenvedte el a teste egyik oldalán. Például Frenlának 30 sebpontja van és 12 sebpont veszteséget szenvedett el. A d10-es dobás azt mutatja, hogy ennek 80%-át az egyik, 20%-át a másik oldalán, vagyis 9 illetve 3 sebpontot. A teljes sebesülése 18-ra növelhető, vagy 6-ra csökkenthető a kényszerített szimmetriával.

Korhadás Okozása: Ez az erő használható az ellenfél fegyverei vagy vérteteteze ellen sikeres harci dobást téve a megérintésre.

Megemelt Erő: A pszionista a faji maximumig növelheti az erejét.

Összehúzóds: A pszionista felszerelésére nem hat.

Testegyensúly: A pszionista képes járni a futóhomokon.

Testkontroll: Ezen erő használata lehetővé teszi a pszionistának hogy sebesülés nélkül túléljen egy homokvihart a Portengerben.

Pszihometabolista Minta

A szintek mellett felsorolt erők a javasolt fejlődési útvonal egy NPC pszionistának. Modelként használható a játsszó karaktereknek a fejlődésük megtervezéséhez szintről-szintre.

Mint ahogy korábban is megjegyeztük, a JM szabadon cserélgethet, ahogy és amit jónak lát. Ne felejtse el, hogy a karakternek bármelyik tanban kétszer annyi áhitatának kell lennie, mint tudományának; és nem lehet ugyanannyi tudománya vagy áhitata a másodlagos vagy harmadlagos tanjában, mint amennyije az elsődleges tanjában van.

Szint Kapott Erők

- 1 **Állati Rokonság**, Gyorsítás, Testegyensúly, Kaméleon-erő
- 2 Sejthelyreállítás, Kapcsolat (TE)
- 3 **Metamorfózis**, Összehúzóds, Elme Gát (TE)
- 4 Adrenalin Kontroll, Ektoplaszma Alak
- 5 **Elmeösszekapcsolás (TE)**, Személyiségkurbács (TE)
- 6 Dimenziókapu (PP)
- 7 **Energiaelnyelés**, Gondolatolvasás (TE)
- 8 Zsebdimenzió (PP)
- 9 Korhadás Okozása, **Teleportálás (PP)**
- 10 Felövezés (ME)
- 11 **Méregkiválasztás**, Meghosszabbítás (ME)
- 12 Pókmászás
- 13 **Uralkodás (TE)**, Behízeltetés (TE)
- 14 Helyismeret (TÁ)
- 15 Fontosintézés, **Felruházás (ME)**
- 16 Veszély Érzékelése (TÁ)
- 17 **Regenerálódás**, Hipnózis Utáni Szuggesztió (TE)
- 18 Hangkontroll (PK)
- 19 Testfeletti Elme, Távoldalítás (TÁ)

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

(ME): Metapszionika
(PK): Pszihokinézis
(PP): Pszihoportáció
(TÁ): Távérzékelés
(TE): Telepátia

Pszihoportáció

Arlik egy szikla mögött gugolt, a köves lejtő alján levő martalóctáborot figyelve. Örtüzek és örök vették körül a banditák otthonát; tapasztalt martalócok voltak, védve az áldozataik bosszújától. A középpontban látta a mekillotcsont ketrecet, amelyben a fogoly feküdt.

Arlik mellett egy sötét alak megköszöri a torkát. "Be tudsz juttatni minket?" - kérdezte Sorennok. A mul idegesen szorította a kardja markolatát és várta a választ.

Arlik összehúzta a szemöldökét. "Innen kb. 400 yardnyira vannak a felszerelések sátrai." Szünetet tartott. "Meg tudom csinálni."

Sorennok bólintott és suttogva a harcosaihoz fordult. "Az elmehajlítató be tud minket juttatni. Mindenki álljon sorba Zaros mögött." A rabszolga harcosok halkan felkeltek és fegyverrel a kézben elfoglalták helyüket.

Amikor Arlik úgy gondolta, hogy a harcosok készen vannak, lecsukta a szemét és az Utat idézte. Közvetlenül előtte egy halványkék átjáró jelent meg a levegőben. Rajta keresztül a sátor sötét belsejét látták. "Igyekeztek" - suttogta Sorennoknak. "Nem tudom sokáig fenntartani a kaput.

A mul megpaskolta Arlik vállát és átlépett, az emberei csendben, halálos pontossággal követték.

A pszihoportációt nem gyakran választják elsődleges tannak, de gyakran ez a második. A pszihopoter hasznos képességek sokaságával rendelkezik, amivel bármilyen akadályon keresztül tud hatolni és zavart tud okozni az ellenségnek. A pszihopoter a tér, az idő és maga a valóság alapjaival dolgozva éri el célját.

A Pszihoportáció Szerepe

Az igazi pszihopoternek ritkák. Nem rendelkeznek a pszihometabolisták és a pszihokinetisták harci képességeivel, és nem olyan jók az információszerzésre, mint a többiek. Bár erőiket ez a könyv jelentősen kibővíti, alapjában véve mégis egy dologra jók: utazásra.

Athason a pszihopoternek legtöbbször felderítőként, üzenetvivőként, hírnökként működnek. A gyors utazási és bajkikerülési képességük értékessé teszi őket a vezérek és a kereskedők szemében. A legtöbb nagy kereskedőháznak vannak pszihopoter ügynökei, akik kis értékes csomagokat az átvizsgálás veszélye nélkül továbbíthatnak. A pszihopoter azon képessége, hogy bármilyen normál védelmen át tud hatolni, alkalmassá teszi kémkedésre, betörésre, álcázott támadásokra.

A pszihopoter hasznos tagja lehet egy kalandozócsapatnak. Bár nem okoz nagy veszteséget,

biztonságban van a harcban, mert el tudja kerülni a sebesülést. Kimondottan hasznos, mint hosszútávú felderítő, és el tudja juttatni a partit oda, ahová máshogy nem tudnának eljutni. Harcban a pszihopoternek figyelnie kell a lehetőséget, hogy az ellenfelet hátulról megtámadja *Teleportálással* vagy *Dimenziókapuval*.

A Pszihopoter Fejlődése

A pszihopoter fejlődése rugalmas, de a *Teleportálást* kell első tudományának választania, mert sok erőjének ez az előfeltétele. Lehetséges nélküle is fejlődni, de nem túl sokáig.

Szinte minden pszihoportatív erő védekező, de a pszionistának mind taktikai mind stratégiai védelmet használnia kell. A *Dimenziókapu* és a *Teleportálás* stratégiai; elmenekíthetik a karaktert a harcból. Az olyan védelem, mint a *Térugrás* vagy a *Dimenziófal* taktikai; mivel egy embernek fokozott védelmet nyújtanak.

A támadó erők ritkák, de számos erőt lehet kreatívan az ellenfél legyőzésére használni. A *Tárgy Teleportálásával* le lehet fegyverezni az ellenfelet, ahogy a *Fázis Tárggyal* is. Az *Időugrás* is hasznos eszköz a támadáshoz. Természetesen a pszihopoter igazi előnye abban áll, hogy bármikor bárhova eljuthat. Akkor a leghatásosabb, ha az erőit használva elkerüli a harcot.

Pszihoportatív Erők

Számos pszihoportatív erő hatását nehéz eldönteni. A legtöbb esetben a JM-nek egyszerűen a legjobb tudása szerint kell döntenie. Néhány speciális erő:

Lényidézés Más Létsíkról: Ha a JM-nek nincs meg a "*MC 8, Külső Létsíkok Kiegészítő*", jogában áll megkötni a pszionistát hogy csak az Elemi Létsíkokról idézhet lényeket. A lehetséges Elemi Létsíkokról idézett lények közé tartoznak:

Levegő: elemi szellem (kisebb, normál, nagyobb), láthatatlan harcos, légiszolga, dzsinn, sylph.

Föld: elemi szellem, xorn, dao, pech, sandling.

Tűz: elemi szellem, tűzkigyó, szalamander, efrit.

Víz: elemi szellem, water weird, marid.

Feltételezzük hogy ha a pszionista a Külső Síkok egyikére nyúl ki, az Alysst, a Baatort (Kilenc Pokol), a Limbót, egy általános Alsóbb Létsíkot vagy egy általános Felsőbb Létsíkot ér el. Megjegyzendő, hogy a létsíkok urai nem idézhetők ezzel a tudománnyal. A (☞) a Szörnyek Könyvéből való lényt jelöl.

Abyss: bebilith, bodak, tanar'ri (alu-fiend, babau, balor☞, barigura, cambion, chasme, dretch, glabrezu, hezrou, manes, marilith☞, molydeus, nabassu, nalfeshnee, rutterkin, succubus, vrock).

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

Baator: baatezu (abishai ☞, amnizu, barbazu, cornugon, erinyes, gelugon, hamatula, lemure, nupperibo, osyluth, pit fiend ☞, spinagon).

Limbó: githzerai ☞, szlád (vörös ☞, kék ☞, zöld, szürke)

Felsőbb Sík: aasimon (agathinon, astral deva, modanic deva, light, planetar), air sentinel, archon (hound, warden, sword, tome), bariaur, lammasu ☞, adamantit sárkány, enheriar, moon dog, noctral, per, főnix, warden beast, zoveri.

Alsóbb Sík: gehreleth (farastu, kelubar, shator), hordling, maelephant, éji boszorka ☞, táltos ☞, vaporighu, yugoloth (arcanaloth, dergholoth, mezzoloth, nycaloth, pisoloth, ultroloth, yagnoloth).

Asztrális Sík: githyanki ☞, aasimon (astral deva, movanic deva), szlád (szürke), tanar'ri (nabassu, succubus, glabrezu, vrock), baatezu (amnizu, erylne), githzerai ☞, lammasu ☞, shedu ☞, rakshasa ☞.

Éteri Sík: aasimon (moanic deva), gloomwing ☞, tenebrous worm ☞, lammasu ☞, shedu ☞, rakshasa ☞, elemi szellem, genie.

Nincs garancia erre az erőre. Az idézett lényt semmi sem kényszeríti, hogy engedelmeskedjen a pszionistának és valószínűleg dühös lesz rá. A pszionista a saját kockázatára használja ezt az erőt.

Dimenziókapu: Az egyik kapunak a kettő közül a pszionista előtt kell megjelennie, 1-4 lábnyira a testétől. A pszionistánál levő kapu helyzetét testének helyzete határozza meg, tehát ha a hátán fekszik akkor a kapu igazából egy vízszintes sík ami felette lebeg. Ha a pszionista olyan közel van valamihez, hogy a kapunak szilárd tárgyban kéne megjelennie, az erő nem működik.

A pszionista egyidőben csak egy dimenziókaput tarthat fenn, így egy karakter nem zárhat kalitkába egy ellenfelet ilyen ajtókkal. Viszont két vagy több pszionista együttműködhet abban, hogy nagyon közel rakják egymáshoz a kapukat. Megjegyzendő, hogy az egyik kapu közvetlenül a pszionista mellett kell legyen, így ha a másikat egy ellenfél elé teszed, az rögtön tehozzád hozza.

Ha a pszionista olyan helyre teszi a dimenziókaput, hogy egy másik karakternek akarata ellenére át kell lépnie rajta vagy leesik, az áldozat bénulás elleni mentődobást tehet hogy megkerülje a kaput és elkerülje a csapdát.

A dimenziókapunak csak egy oldala van. Nincs vastagsága és a "hátsó" oldaláról nem létezik. Ez azt jelenti, hogy a pszionista nem használhatja az előtte levő dimenziókaput hogy eltérítse a lövedékeket, vagy elszállítsa az őt támadót. A kapu kétirányban működik, de mindkét kapu csak az egyik oldalról létezik.

Ha a dimenziókaput több körön keresztül fenntartják, mindkét kapunak azon a ponton kell maradnia, ahol eredetileg megjelent. A pszionista létrehozhat egy kapupárt és aztán eltávolodhat a közelebbitől, amíg megfizeti a fenntartási költséget. Harci szituációban körönként maximum öt karakter tud átmenni a kapun, ha a csapat felkészül és egymás mögött állva sorban megy át, akkor akár 10-en is használhatják a kaput.

Pszihoporter Minta

A szintek mellett felsorolt erők mutatják a javasolt szintenkénti fejlődést egy NPC pszionistának. A JM szabadon cserélgethet, ahogy és amit jónak lát. Mint mindig a karakternek bármelyik tanban kétszer annyi áhítatának kell lennie, mint tudományának; és nem lehet ugyanannyi tudománya vagy áhítata a másodlagos vagy harmadlagos tanjában, mint amennyije az elsődleges tanjában van.

Szint Kapott Erők

- | | |
|----|--|
| 1 | Teleport , Kétdimenziós Átalakulás, Dimenziókapu, Dimenziópenge |
| 2 | Asztrális Kivetítés, Időugrás |
| 3 | Mások Teleportálása , Tárgy Teleportálása, Kapcsolat (TE) |
| 4 | Éteri Utazó, Élet Érzékelése (TE) |
| 5 | Elmeösszekapcsolás (TE) , Pszihikus Összemorzsolás (TE) |
| 6 | Elmozdulás Érzékelése (TÁ) |
| 7 | Lényidézés Más Létsíkról , Gondolatolvasás (TE) |
| 8 | Időkontroll |
| 9 | Energiaidézés Más Létsíkról , Fázis |
| 10 | Sejthelyreállítás (PM) |
| 11 | Távolbalátás (TÁ) , Helyismeret (TÁ) |
| 12 | Zsebdimenzió |
| 13 | Uralkodás (TE) , Kaméleonerő (PM) |
| 14 | Fénykontroll (PK) |
| 15 | Térortorzítás, Metamorfózis (PM) |
| 16 | Hipnózis Utáni Szuggesztió (TE) |
| 17 | Időutazás (TÁ) , Gyengítés (PK) |
| 18 | Meghosszabbítás (ME) |
| 19 | Szonda (TE) , Személyiségkorbács (TE) |
| 20 | Téridő Horgony |

(ME): Metapszionika

(PK): Pszihokinézis

(PM): Pszihometabolika

(TÁ): Távérzékelés

(TE): Telepátia

Telepátia

Varsha a fogadó homályában várt, csuklyáját a fejébe húzta, hogy elrejtse az arcvonásait. Néha kortyolt egyet a korsó hideg sörből, figyelve mindenkit, aki belépett a poros terembe. Éppen abba akarta hagyni a várakozást, hogy később keresse meg az emberét, amikor meglátott egy magas, borotvált fejű férfit belépni a terembe. A templomosok fekete köpenyét viselte, de a jelképe és a hivatalos fejfedője nem látszott sehol. Ez biztosan Teristes, gondolta. A templomos idegesen körbenézett és odament egy fekete asztalhoz a terem másik oldalán.

A templomos Riganével, a törvénytelenül pusztítóval fog találkozni néhány percen belül, de a Szövetség szempontjából létfontosságú volt, hogy a Teristésnél levő csomag ne kerüljön Rigané kezébe. Ugyanakkor a templomost nem szabad megölni, és azt sem tudhatja, hogy a Fátyszövetség beleavatkozik az ügyeibe.

Mereven bámulva Teristést Varsha visszahúzódott az árnyékba és az Utat idézte. Óvatosan kinyúlt és megérintette a templomos elméjét, a védelem jeleit keresve. Nem volt. Mint ahogy a keselyű lecsap az áldozatára, Varsha hagyta, hogy a tudata a templomos elméjébe hatoljon.

Varsha elkezdett suttogni a templomos elméjében. Nincs nálad a csomag, mondta neki. Nem volt biztonságos idehozni. Legjobb, ha szervezel egy másik találkozót holnapra.

Teristes elméje azonnal elhitte a szuggesziót. Varsha megnézte a templomos szándékát. Már is egy jobb találkozási helyen gondolkodott! Varsha mosolyogva visszavonult az elméjéből.

Egyetlen titok sincs biztonságban a telepata elől. Még egy másik pszionistát is legyőzhetnek a telepata támadásai és védelmei. Néhányan a telepátiát a pszionista leghatalmasabb fegyverének tartják. A legtöbb athasit félelemmel tölti el a tudat, hogy a telepata magát a gondolatait manipulálhatja.

A Telepátia Szerepe

A telepáták gyakoriak az athasi társadalomban. Szinte minden jelentős személy alkalmaz egy vagy több telepátát, hogy védje őt a káros befolyásolástól vagy ellene irányuló támadástól. A telepata testőrként és megbecsült tanácsadóként működik, gyakran a kliens jobbkeze. Még a varázslókirályok is alkalmaznak telepátákat, hogy vigyázzák az embereiket és biztosítsák azok hűségét a koronához.

A rabszolgaság nagyon igényli a pszionikus öröket, akik egyetlen gondolattal le tudnak verni egy lázongást. A templomos őrzékekben is gyakran van telepata, hogy kihallgassa a szemtanúkat és a gyanúsítottakat. A nagy kereskedőkaravánok gyakran igényelnek telepátikus segítséget a mekillotok kordában tartására és irányítására. A telepata soha nem marad munka nélkül, amíg hajlandó, felügyelői, kényszerítési, állatirányítási feladatokat ellátni.

A telepáták egyben a legjobb összekötők Athason. Az *Elmeösszekapcsolással* a karakter azonnal kapcsolatba tud lépni bárkivel akit ismer. A kereskedők erősen kihasználják ezt a képességet, és a ház mesterpszionistájának bemutatják a dinasztia összes karavánvezetőjét és ügynökét.

A diplomácia szintén egy olyan terület, ahol fontos a gyors kommunikáció. A legtöbb városállam nem bízik annyira a szomszédaiban, hogy közvetlen kapcsolatot engedjen egy magas rangú pszionistájához, de a városállamok nagykövetségeket tartanak fent egymás városaiban. Általában legalább egy ember a nagykövetségen képzett pszionista, aki gyorsan továbbíthatja a híreket a varázslókirályának.

Egy kalandozócsapatban hasznos a telepata. Egyszerre egy ellenfelet tehet harcképtelenné a mentális támadásaival. Bár hasznosabb a védelmek kikerülésében és összezavarásában, a megfigyelők lekötésével, örök kontrollálásával, stb. A telepata legfontosabb feladata, hogy megvédjen az ellenfél telepátáitól.

A Telepata Fejlődése

Létfontosságú, hogy a telepata rendelkezzen a *Kapcsolattal* és az *Elmeösszekapcsolással*. Képességei többségének ezek az előfeltételei. Mivel a telepata egyik elsődleges feladata más pszionisták elnyomása, korán meg kell tanulnia egy telepátikus támadási módot is.

Bár a telepata kiveszi a részét a harcból az olyan ellenfelekkel, akikre hatnak az erői, egy olyan másodlagos tant kell választania, ami jobb harci képességeket ad neki. Még legjobb állapotában is a telepata nagy bajban van, ha egyszerre több ellenféllel kerül összetűzésbe. A pszihometabolika és a pszihoportáció jó választás, mert kitűnő védelmeket tartalmaznak.

Korán megtanulandó hasznos erők: *Irtózás, Gondolatolvasás, Érzécsalódás, Hipnózis Utáni Szuggeszió, Igazhallás. A Behízélgés és a Személyiségkorbács* hasznos pszionikus támadási módok, mert súlyos fizikai büntetéseket adnak a célpontnak.

Telepatikus Erők

A *Teljes Pszionika Kézikönyv* első kiadása tartalmazott egy hibalistát a telepátia fejezethez. Először is egyetlen telepatikus védelmi módnak sincs előfeltétele. Másodszor az *Elmeösszekapcsolás* nem előfeltétele a következő erőknek: *Empátia*, *Gondolatolvasás*, *Azonosítás*, *Megtestesülés Ismeret*, *Pszihikai Megszemélyesítés*, *Gondolatküldés*. A *Pszihikai Összemorzsolás* áhitat, míg a *Pszionikus Csapás* tudomány. A 75. oldalon a *Sorsösszekapcsolás* fejléce hiányzik. Végül a *Személyiségkorbácnak* és az *Elmeszúrásnak* előfeltétele a *Kapcsolat*.

Bármilyen telepatikus erő, amelynek az előfeltétele, vagy a kezdeti költsége a *Kapcsolat*, csak kapcsolat alatt álló elmén működik. Ne felejtse el, hogy két módon lehet kapcsolatot létrehozni: közvetlenül a *Kapcsolat* áhitat használatával, vagy telepatikus támadási módokkal három érintés létrehozásával. A pszionisták immunisak a közvetlen *Kapcsolatra*, támadási mód használatával kell rákényszerítse elméjükre a kapcsolatot.

A telepatikus támadási módok kikényszeríthetik a kapcsolatot nempszionista elmével is, de ebben az esetben is 3 érintés szükséges. Sokkal egyszerűbb és hatásosabb rögtön a *Kapcsolatot* használni az ellenfélen.

A tudattalan halálontúliak, mint például a zombik és a csontvázak, immunisak a telepatikus erőkre. Athas világán kívül minden halálontúli immunis a telepatikus támadásokra, az *Álom* és *Bűbáj* hatások mellett. Viszont Athas egyedi halálontúlijai *nem immunisak* a telepatikus támadásokra, hacsak külön nincs jelezve. Sok athasi halálontúli amúgy is jelentős pszionikus erő felett rendelkezik és meg tudja védeni magát.

Alvó vagy eszméletlen karakterre hatnak a telepatikus erők. Az alvó pszionista képes *Tudatzárral* védeni magát, és a támadás után egy körön belül felébred. A nempszionisták csak akkor ébrednek fel, ha a támadás valami olyasmit csinál, ami felébreszti őket, mint például *Uralkodással* felébresztik őket. Alvás közben megtámadni valakit egyedülálló szerepjátszási lehetőség, mivel a támadó telepata az áldozat álmvilágában jelenik meg.

Általában a pszionista megválaszthatja, hogy a célpontja tudatában van-e a kapcsolatnak. Az olyan erők mint az *Álmodozás*, vagy a *Láthatatlanság* használhatatlanok lennének, ha az áldozat rájönne, hogy az elméjével babrálnak. Ha a telepata úgy dönt, hogy bejelenti magát, a célpont rájön, hogy valaki pszionikusan el akarja érni.

Minden pszionista elméje rendelkezik egy egyedülálló bejelentkezéssel, amit a többi pszionista felismerhet, ha már volt kapcsolatban az adott pszionistával. A telepata nem hamisíthatja meg ezt a mintáját, kivéve ha *Pszihikai Megszemélyesítést* használ, hogy elrejtve személyiségét, vigyázatlan kapcsolatot nyerjen az áldozat elméjével. A nempszionisták nem tudnak különbséget tenni a kapcsolatok között.

Néhány képesség és magyarázat:

Elmetörlés: A telepata használhatja ezt az erőt, hogy emlékeket zárjon el a bölcsesség és az intelligencia csökkentése helyett. Az emlékek a legközelebbitől a legtávolabbi felé vesznek el. Az első kör elzárja az előző napot, a második az előző hetet, a harmadik az előző hónapot, a negyedik az előző évet, az ötödik és a többi 10-10 évet. Az áldozat továbbra is elveszt egy szintet minden körben.

A pszionista választása szerint megpróbálhat adott emlékeket, vagy képességeket elzárni (mint például a zárnyítás, vagy egy adott varázslat). Ilyen pontosságú munka még egy erőpróbát követel. Ha a pszionista elrontja ezt a próbát, kitöröl egy hónapot az esemény, vagy az adott erő legutóbbi használata körül.

Sorsösszekapcsolás: Csak két káros hatás megy át a sorsösszekapcsoláson: a közvetlen sebpontvesztesség és a halál. Olyan hatások mint például a mérgezés, bénulás, kövénválás, betegség, eszméletvesztés nem. Viszont ha a hatás nagy sebpontvesztességgel jár (például a mérge 20 sebpont veszteséget okozott), a sebpontvesztesség a másik személyre is hat.

A sorsösszekapcsolás erő kitűnő életbiztosítás. Ha a pszionista biztos akar lenni abban, hogy az NPC nem küldi a halálba, használhatja a sorsösszekapcsolást, tűszként tartva az NPC-t.

Személyiségcsere: Ha az egyik test elpusztul, a személyiségek nem cserélődnek automatikusan vissza - a testben lakó személyiség is elpusztul. A másik személyre is a halál vár, mivel a test gyengül, mert nem a sajátja. Egyik személy sem érzékeli, mi történik, az eredeti testével.

Ez a tudomány egyszerű eszköz a kémkedéshez és a behatoláshoz, de a pszionistának meg kell tennie a megfelelő lépéseket kell tennie az eredeti teste megsérülése ellen, amíg másokban tartózkodik.

Behízélgés: Ezen erő áldozata továbbra is képes védekezni a fizikai támadások ellen és nem szenved büntetést a vérzetosztályához. Viszont nem tud mozogni, varázsolni, fedezékbe vonulni, fegyverrel támadni, vagy pszionikus erőt bekapcsolni.

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

Hipnózis Utáni Szuggesztió: Ezen pszionikus áhítat hatása jóval kevésbé erőteljes, mint a 3. szintű varázslói *Szuggesztió* varázslat. Az áldozat nem győzhető meg arról, hogy a kardja egy kígyó, vagy a vértjét skorpiók borítják. Meggyőzhető, hogy az adott csata különösen veszélyes és vissza kéne vonulnia, vagy hogy a következő útján sok vízre lesz szüksége. Azt, hogy hogyan válaszol a szuggesztióra az áldozat, az a JM-től függ, de ez nem egy azonnal halálos erő.

Kapcsolat: Ahogy fentebb jeleztük, a telepata dönti el, hogy a célpont tudatában van-e a kapcsolatnak. A pszionikus célpontok mindig tudatában vannak annak, hogy valaki kapcsolatba akart lépni velük.

Mint rovarok, a thri-kreenek egy átalakított kapcsolat táblázatot használnak a rendszertani besoroláson alapulva. A thri-kreen pszionista módosítói:

Thri-Kreen Kapcsolat Tábla

Besorolás	Módosító
Rovar	-1
Más ízeltlábú	-2
Hal	-3
Hüllő, Kétéltű	-4
Madár	-5
Emlős (beleértve az ember)	-6
Szörny	-7
Növény	-8

Pszihikai Megszemélyesítés: A telepátának, aki ezt az erőt használja találkozni, vagy kapcsolatban kellett lennie a kölcsönvett személyiséggel, hogy valószerűen tudja őt ábrázolni. Használhatja ezt a képességet, hogy ha egy másik pszionistával akar kapcsolatba lépni, másként jelentkezzen be és rávegye az áldozatot a mentális védelmének leengedésére.

Telepata Minta

Az alább szereplő minta teljes fejlődési listával látja el a JM-et a telepátiaira specializálódott NPC pszionistához. A JM szabadon kicserélheti ezeket az erőket. Ne felejtse el, hogy egyetlen tanban sem lehet annyi tudomány és áhítat, mint a telepátiában, és minden tanban kétszer annyit áhítatnak mint tudománynak kell lennie.

Szint Kapott Erők

- Elmeösszekapcsolás**, Kapcsolat, Gondolatolvasás, Behízelgés
- Láthatatlanság, Ektoplazma Alak (PM)
- Uralkodás**, Fóbia Erősítése, Adrenalin Kontroll (PM)
- Személyiségkorbács, Hús Vértzet (PM)
- Elmetörlés**, Sejthelyreállítás (PM)
- Felmágnesezés (PK)
- Legyőzhetetlen Erők, **Energiaelnyelés (PM)**
- Statikus Elektromosság (PK)
- Érzék Elnyomása, **Telekinézis (PK)**
- Dimenziókapu (PP)

- Kivetés**, Pszihikai Összemorzsolás
- Lebegés (PK)
- Hallucináció**, Irtózás
- Harci Transz (ME)
- Állati Rokonság (PM), Konvergencia (ME)
- Tehetetlenségi Gát (PK)
- Pszihikus Műtét (ME)**, Összefonás (ME)
- Látás Összekapcsolás
- Elmetűz**, Elmeszúrás
- Helyismeret (TÁ)

(ME): Metapszionika

(PM): Pszihometabolika

(PK): Pszihokinézis

(PP): Pszihoportáció

(TÁ): Távérzékelés

Metapszionika

A két mester állt szemben a sómezőn, egymást méregetve. Körülöttük mérföldekre a táj vakítóan fehér pusztaság volt. Sok férfi és nő nehezen bírt volna megmaradni az elviselhetetlen hőségben, de mindkét mester hozzá volt szokva a fizikai megterheléshez - az éveken át tartó meditálás és pszionika tanulás eredményeként.

"Nem lesz köztünk béke, Eyal" - mondta az első pszionista. Zömök ember volt, simára borotvált fejjel. Baliki tóga lógott a vállán fehér vászonból. "Seranda a tanítványom volt és te meggyilkoltad."

A másik mester megrázkódott. Vágott szemű, halvány bőrű féltündér volt. Uriki kereskedőnek öltözött, bár Raamban született rabszolgaként. "Seranda gyenge volt. Nem kellett volna kipróbálnia magát ellenem. Ha bosszút állni jöttél, rajta. Unom a várakozást."

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

Egymásba fonták a tekintetüket. A szemük szikrázott, ahogy erős elméjük láthatatlan erők és legyőzhetetlen akaratok vad harcába kezdett. Hosszú percekig küzdöttek, ahogy a nap felfele kapaszkodott az égen és forróság öntötte el a síkságot körülöttük. A kimerültségtől megereszkedtek a vállaik. Eyal féltérde ereszkedett, Rethistes térdei remegtek. Az összekapcsolódott elméjükben a baliki ében tigrise támadta Eyal réz gladiátorát. Túl egyenlőek voltak.

Késégbeesésében Rethistes az erőtartálékai mélyére nyúlt és kétfelé választotta az elméjét. Az egyik folytatta a harcot tigris alakjában, míg a másik egy új támadást indított arany üstökösként zúdulva Eyal elméjére. Nem tudván védekezni a két támadás ellen egyszerre, a raami felkiáltott és összeesett.

Kilépve a transzból Rethistes óvatosan megközelítette a legyőzött elenfelét. Eyal a földött fekiúdt, a végtagjai összevissza mozogtak, fénylő szeme a vörös napba nézett. "Nem gondoltam, hogy ... ilyet is lehet tenni" - nyögte halkán. "Légy ... könyörületes."

"Annyi könyörületet kapsz, mint amennyit te adtál Serandanak" - mondta Rethistes sötéten és újra kinyúlt az Akaratával.

A metapszionika tanulmányozása a legkritikább és legkülönlegesebb mentális tudomány. Még Athason is, ahol a társadalom a pszionikus erőkre épül, a metapszionikát nem értik igazán. A többi öt tan mindegyike büszkélkedik nagy mesterekkel, akik minden lehetőt felfedeztek a területen, de a metapszionikának nincsenek tanulói, akik ennek a misztikus útjaira specializálódnának. Ez az egyetlen tan, ami meglephet egy athasi pszionistát és félelmet kelthet a szívében.

A Metapszionika Szerepe

A többi tannal ellentétben, a metapszionikának nincs meghatározott szerepe az athasi társadalomban. A DARK SUN játék NPC-jei számíthatnak telekinetikus ütésekre egy pszihokinetistától, de nem tudják, hogy mire képes egy metapszionikában járatos pszionista. Csak a leghatalmasabb mesterek - varázslókirályok, pszionikus iskolák vezetői, a Rend tagjai - látják át teljesen a metapszionikus erők lehetőségeit.

A metapszionikával általában nem foglalkoznak az alacsony szintű pszionisták, elhivatottságuktól függetlenül. Az Út tipikus használója közvetlenebb és érzékelhetőbb hatású erőkre vágyik. A legtöbb NPC csak azután kezdi el a metapszionikát tanulmányozni, hogy a többi tanból megtanulta a "legjobb" erőket kiegészítésül az elsődleges tanjához.

A városállamok pszionikus akadémiái valószínűleg a legnagyobb metapszionika használók. A legtanultabb és legtehetségesebb mesterek belefoghatnak a metapszionika tanulmányozásába maga a tudás kedvéért. Néhány városállamban a metapszionika kutatását a varázslókirály tiltja, félve attól, hogy a potenciális riválisok olyan erőket szabadítanak fel, amit a zsarnok nem tud kontrollálni. Azt beszélik, hogy valami nagyobb hatalom vagy tapasztalati szint létezik a pszionikán túl, és ehhez az elképzelhetetlen hatalomhoz a kulcs valahol a metapszionikában van.

Kalandozási szempontból a metapszionika általában olyan luxus, amit egy alacsony szintű pszionista nem engedhet meg magának. Bár egyes tanok erejét drasztikusan meg lehet sokszorozni vele. A pszihokinézis és a telepátia kimondottan veszélyes tanok, ha metapszionikával vannak felerősítve. Az egyetlen fix javaslat, hogy a metapszionikus karakter mindig kreatívan és ötletesen használja a speciális erőit.

A Metapszionikus Fejlődése

Ezidáig az Út egyetlen tanoncának sem sikerült a metapszionika elsődleges tannak választásával kezdeni a tanulmányait. Lehetséges, hogy a könyvben később ismertetett további erőkkel a karakter elkezdheti a metapszionika tanulmányozását. Ez azonban nem javasolt.

Metapszionikus Erők

Számos metapszionikus erő a *Teljes Pszionika Kézikönyvben* a "Telepátiát" jelöli meg előfeltételnek. Az *Elmeösszekapcsolás* megfelel ennek a követelménynek.

Felruházás: Lehetséges mágikusan elvarázsolni egy pszionikusan felruházott tárgyat. A tárgy készítőjének kell mind a kettőt elvégeznie, tehát legalább 10/12. szintű kettős vagy többkasztú pszionista/varázsló szükséges hozzá. A varázslókirályok és a megtorlók értelemszerűen megfelelők erre. A felruházás és az elvarázslás egymástól teljesen független, ha az egyik nem sikerül, a másik még működhet.

Pszihikai Műtét: Néhány erő, ami maradandóan felrakható a karakterre: *Uralkodás, Sorsösszekapcsolás, Vonzás, Taszítás, Tisztelet, Álmódózás, Érzéksalódás, Fájdalom Okozása, Legyőzhetetlen Erők, Fóbia Erősítése, Hipnózis Utáni Szuggesztió, Ellenszenv, Látás Összekapcsolás, Hallás Összekapcsolás, Ízlelés Összekapcsolás, Érzelemkivetítés, Elfogadás, Jellemrögzítés, Vadállatirányítás, Fókusz Elengedés, Lehetetlen Feladat, Hallucináció, Félelem Elnyomása, Érzék Elnyomása, Amnézia, Passzív Kapcsolat.*

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

Megjegyzendő, hogy ezeknek nagy hatásuk lehet a játékban - a maradandó *Uralkodás* vagy *Elfogadás* súlyos probléma az áldozat számára, és a játszó karaktereknek nem szabad megengedni, hogy más játszó karaktereken használják ezeket. A JM-nek figyelni kell, ha a karakterek túlhasználják ezt az erőt és a megfelelő jellembüntetésekkel kell alkalmaznia.

Személyiségkettéválasztás: Ha a pszionistának elegendő PSP-je van, a személyiségei újra kettéválhatnak ezen erő alkalmazásával. Ezt minden személyiségnél külön kell elvégezni. Ha a pszionista fenntart *Felövezett* vagy *Öszefont* erőket, meghatározhatja, hogy az egyik személyisége vagy mindkettő öröklí.

Ha az egyik személyiség *Személyiségcserét* alkalmaz, az adott személyiség kerül át az alanyba és veszi át a teljes kontrollt, míg az áldozat személyisége a pszionista elméjének másik fele lesz. Kapcsolatban lesznek egymással. Az áldozat megpróbálhatja a teljes kontrollt átvenni az új teste felett, de ehhez pszihikai küzdelemben győznie kell a pszionista ellen. A pszionista a személyiségkettéválasztás próbaértékét használja, az áldozat a szintjét.

Felzabálás: A pszionista felzabálhatja annak az áldozatnak a testét, akin *Személyiségcserét* alkalmazott.

Pszihikus Erőelszívás: Az erő áldozatának legalább 30-as intelligencia, bölcsesség, állóképesség összeggel kell rendelkeznie. Ebből az összegből kell levonni 30-at a pszionikus potenciál meghatározásához. A *Teljes Pszionika Kézikönyvben* leírt százalékok vonatkoznak az áldozat pszionikus potenciálvesztésére. Például Seraknak, a rabszolgának az intelligenciája 13, bölcsessége 15, állóképessége 14. Ennek összege 42, tehát a pszionikus potenciálja 12. Maximum 6 pontot (azaz 60 PSP-t) lehet elszívni Seraktól káros hatás nélkül.

A pszionistának nem kell megállnia, amikor kimeríti egy személy pszionikus potenciálját. Folytathatja, amíg az áldozat főértékei 0-ra nem csökkennek. Az áldozatnak halálmágia elleni mentődobást kell tennie, ha egy főértéke 2-re vagy az alá csökken. Seraktól 33 pontot lehet elszívni, ami 100%-ig kimeríti a pszionikus potenciálját, és halálmágia elleni mentődobást kell tegyen. További 9 pontot lehet elszívni tőle, de minden pont 2-re vagy az alá visz egy főértéket és Seraknak újabb mentődobást kell tennie.

Főérték nélküli humanoid szörnyektől a JM döntése szerint lehet elszívni. Jó példa erre a gith, jozhal, silt runner, vagy a b'rohgs. A szörny pszionikus potenciálja egyenlő a számszerű intelligenciája -10-zel, tehát egy átlagos intelligenciájú (9-11, átlag 10) gith pszionikus potenciálja 0, tehát nem lehet elszívni tőle.

Tartály: A pszionista potenciálja annyi, ahány PSP-je volt első szinten. Megjegyzendő hogy a *Felruházott* tartály hatalmas mennyiségű PSP-t tárolhat. Sok magas szintű pszionista, mint a Rend tagjai vagy a varázslókirályok, valószínűleg tartanak maguknál ilyen tartályt.

Metapszionista Minta

Mivel a pszionisták nem választhatják elsődleges tannak a metapszionikát, nincs szükség ilyen mintára.

Az Akarat és az Út 6. Fejezet - Tanok

Geryas saját elméjének felhős világában lebegett, a napszerű energiacsomópontot figyelve a lénye legmélyén lüktetett. A tudását arany szikrazuhatagnak látta, amely a nexus körül örvénylett, az Út különböző tanjait pedig színes fénygömböknek, amik a szürke párában táncoltak. Egy nagy vörös gömböt választott - a pszihokinetikus erőt - és erre koncentrált.

Geryas teste keresztre tett lábbal ült egy a Portengerre néző sziklaparkányon. A szemei üresen bámultak előre. Ahogy tudatával megérintette a vörös gömböt, a teste lebegni kezdett, felemelkedve a szikláról. Anélkül, hogy a teste elmozdult volna a lótoszülésből, Garyas elképzelte, hogy repül. Az arany szikrák körbevették a vörös gömböt, felfedezve azt.

Amikor Geryas végül kinyitotta a szemét, magasan a Portenger felett járt, a levegő fűtöült a füle mellett, ahogy repült előre. Végre, gondolta, telekinetikus repülés.

A pszionisták Athason egyfolytában a pszichikai energiák jobb kihasználása után kutatnak. Néhány esetben egy ismert erő működését próbálják megváltoztatni. Máskor teljesen új megjelenési formát akarnak létrehozni. A pszionikus kutatást megpróbáló pszionistáknak hónapokat kell eltölteni elmélkedéssel és meditálással, felfedezve elméjük lehetőségeit.

Számos felhasználási módja van a kutatásnak. A pszionista megpróbálhat fejleszteni valamelyik főértékén, fejleszteni vagy megváltoztatni egy már ismert erőt, irányítani önmagát a szintfejlődéskor, egy új pszionikus erő kifejlesztési, vagy egy létező erőt Nagy Tudománnyá finomítani.

Az Elmélkedő Életmód

A karakter, aki hosszantartó meditálásba kezd, hetekre vagy hónapokra elzárja magát. Olyan helyet keres, ahol nem zavarják a világ dolgai, olyan helyet, ahol a lét egyszerű és könnyen megérthető. A városállamok szülőttei gyakran otthonukban vagy az akadémiákon vonulnak félre, elkerülve a kapcsolatot a külvilággal, spártai, fegyelmezett és elmélkedő életmódot folytatva. Azon karakterek, akik Athas városainak falain kívül nőttek fel, gyakran azt találják legjobbnak, ha a sivatagokba húzódnak.

A megvilágosodást kereső tanoncok úgy tartják, hogy a meditáció több lépcsőfokból áll. Először a tanoncnak a fizikai korlátait kell megkeresnie, böjtöléssel és hozzászokással a fizikai nehézségekhez. A karakter kiteszheti magát az athasi nap teljes erejének, mások kövön aludva tagadják meg maguktól a komfortot. Szinte annyi módszer van a test fegyelmezésére, ahány pszionista a vörös nap alatt.

Másodszor, a tanoncnak valamiféle megvonást kell keresnie, hogy az intellektusának tűrőképességét kipróbálja. A karakter megpróbálja elűzni a felesleges gondolatokat, megtagadva magától a beszélgetés és az álmodozás luxusát. Néhány pszionista egy kristályt használ a gondolatai fókuszálására, mások matematikai számítások sorozatát ismételtetik, hogy rendet és fegyelmet teremtsenek az elméjükben.

Végül a karakternek a szellemét kell próbára tennie. A legtöbb tanonc durva önvizsgálatba merül, megkérdőjelezve a döntéseit és morálját, hogy felkészüljön elméje tanulmányozására. Ez lehet a legnehezebben legyőzhető aspektus.

Amikor a pszionista készen áll, megkezdheti a meditációt visszavonulva a körülötte levő világból. Városi környezetben keres egy csendes szobát vagy kertet, ahol koncentrálhat a városi nyüzsgéstől nem zavarva. A vadonban meditáló tanoncok olyan megközelíthetetlen helyet keresnek, ahol nem zavarják meg őket az arrajárók és nem fálják fel őket az athasi pusztákban vadászó ragadozók.

A meditálás alatt a pszionista rendszertelen időbeosztást tart, a csendes meditációt és az emberi létszükségletek kielégítését váltogatva. Komoly meditációban levő tanonc akár napi 20 órát is transzban tölthet, csak két-három órát aludva és az evésre-ivásra csak akkor időt szakítva, ha az feltétlenül szükséges.

Az otthon vagy akadémián meditáló pszionista gyakran biztosítja, hogy a barátai vagy szolgálai elzavarják a látogatókat, hogy ne zavarják meg. A sivatagban megvilágosodást keresőknek nincs meg ez a luxusuk, de ritkán ront rájuk valamilyen athasi ragadozó - a pszionista harmóniája a környezettel elveszi a veszélyes lények kedvét a támadástól.

Néhány mester teljesen elhagyta a külvilági létezést és az elmélkedés világában él. Ők az univerzummal való egyé válást keresik, hogy elhagyhassák az emberi kisszerűséget a megvilágosodásért. Ezekkel a remetékkal a sivatagban lehet találkozni, egyszerűen élve, senkitől semmit sem kérve. Néhány esetben olyan fokú harmóniát értek el, mint a druida egyé válása az őrzött területtel. Az utazóknak óvakodniuk kell meditációjuk megzavarásától.

Meditációs Feltételek

A pszionistáknak csak időre és koncentrálásra van szükségük elméjük titkainak felszabadításához. Ennek ellenére a pszionikus kutatás nagyon bonyolult. A karakternek teljesen el kell köteleznie magát az elméje tanulmányozásának, hogy esélye legyen a sikerre.

Idő

Az első feltétel az idő. Mindenfajta meditációnak megvan az alapideje, amit növelhetnek és csökkenthetnek a pszionista képességei és elhivatottsága. A következő szabályok vonatkoznak a pszionikus kutatásra:

- Egy napnál hosszabb ideig tartó bármilyen magszakítás esetén a pszionistának előlről kell kezdenie.
- Minden elrontott fejlődéspróba 10 nappal növeli a meditáció idejét.
- Ha a pszionistát bármilyen oknál fogva két egymást követő napon megzavarják, előlről kell kezdenie.

Megzavarásnak nem minősülnek a rutincselekvések, mint az evés, alvás, rövid beszélgetés. Viszont bármilyen harc, fontos találkozás, szembenállás, megzavarásnak minősül. Például ha templomos őrárat jön a karakter otthonába és kihallgatják, az megzavarás. Ha egyetlen templomossal beszélget a karakter, az nem.

Fejlődéspróbák

Minden 10 napban a meditáló karakter fejlődéspróbát kell tegyen, hogy továbbra is jó nyomon halad-e. Ez mágia elleni mentődobásnak minősül. A pszionista +2 bónusza a tudati mágia ellen nem jár ehhez a mentődobáshoz. Viszont a karakter módosítókat adhat hozzá a magas bölcsesség, intelligencia és állóképessége után.

Főérték	Módosító	Főérték	Módosító
16	+1	20	+5
17	+2	21	+6
18	+3	22	+7
19	+4		

A karakter további bónuszokat is kaphat a fejlődéspróba mentődobáshoz az alábbiak szerint:

- +2 bónuszt, ha a karakter rendelkezik bármelyikkel az alábbi nemfegyveres képességek közül: *Meditatív Fókusz*, *Erőmanipluáció*, *Pszionika Tan*, *Felfrissülés*.
- +2 bónuszt, ha a karaktert egy másik pszionista irányítja, aki ismeri az erőt, amit a karakter tanulmányoz.
- -2 büntetés, ha a karaktert megzavarták a próba alatt.

Minden bónusz a képességpróba komulatív. Ha a karakter elrontja a fejlődéspróbát, 10 napot kell adjon a meditáció idejéhez - egy zsákutcába jutott és a kutatás egy részét újra kell tanulmányoznia. Ha a karakter egymás után három képességpróbát elront, a keresett hatás a képességein túl van és meg kell várnia, amíg szintet lép, hogy újra megpróbálhassa tanulmányozni az adott hatást.

Ha a pszionista pont megdobja a fejlődéspróba szükséges értéket, ihlete van és 10 nappal csökkentheti a meditáció idejét.

Hely

A pszionistának egy jó helyet kell találnia a meditáláshoz, vagy kockáztatja a sikert a zavaró tényezők miatt. A vadon jó, amíg a pszionista biztos lehet benne, hogy egy lény sem fogja őt elfogyasztani. A természetes ragadozók általában elkerülik a meditáló pszionistát - a karakter olyan kis testfelületet mutat, hogy az állatok nem veszik észre. A JM dönti el, hogy a körülmények csökkentik-e a találkozás esélyét.

Ha a pszionista nem tud kimenekülni a vadonba, egy pszionikus akadémia csendes termei megfelelők egy elhúzódo meditációhoz. Az iskola mesterei általában elzavarják a látogatókat, és aktívan megakadályozzák a közöttük meditáló pszionista minden külső zavarását. Továbbá a karakter útmutatást kérhet az iskola valamelyik mesterétől.

Szintlépés Meditációval

A pszionisták taníthatják magukat a szintlépéskor magasabb szintű karakter irányítása nélkül. A karakter csak akkor próbálhatja meg ezt a fajta meditációt, amikor szintet léphet (elég tapasztal pontot szerzett, hogy a következő szintre lépjen) és tanítani akarja magát.

Az önképzéses szintlépés 20 napba telik. Ha a karakter hozzáfér egy olyan oktatóhoz, aki ugyanarra a tanra specializálódott és legalább kettővel magasabb szintű, nem kell fejlődéspróbát tennie. Ha nem, akkor is taníthatja magát, de normálisan kell fejlődéspróbát tennie.

A szintlépéses tanulás a legegyszerűbb meditáció, mivel a karakter már összegyűjtött sok olyan képességet, amire később szüksége lesz. Végül is összeszedte a megfelelő mennyiségű tapasztal pontot a szintlépéshez. Emiatt nem kell előlről kezdenie, ha megzavarják és nem szenved el a büntetést, ha egymás után három fejlődéspróbát elront.

Önfejlesztés Meditációval

A szél sziszegett és kanyargott a homok felett porörvényeket alkotva, amelyek szúrták Trevana lábát és foltokban maradtak a bőrén és ruházatán. Hunyorogva végignézett a dűnéken, majd egy ócska szövetdarabot tekert a szája és az orra elé.

Az Akarat és az Út 7. Fejezet - Meditáció és Kutatás

"A Homoksivatag nem embernek való hely, Trevana" - mondta társa, egy Zerik nevű mul. A harcosnak kiabálni kellett, hogy a szélben is hallani lehessen a hangját. "Egy baazrag hátán sem kívánnék átutazni ezen."

Trevana bólintott. "A nehézségben lehet megerősödni" - válaszolta. "Hónapok óta érzem, hogy vissza kell térnem, és felülvizsgálnom magamat és az életemet."

Zerik felhorkant. "Hát légy óvatos" - mondta szemöldökét ráncolva. "A törzsünknek szüksége van a bölcsességekre és a képességeikre."

Trevana elmosolyodott és megfordult. "Visszajövök" - mondta és nekivágott a poros pusztaútnak.

A pszionista meditálhat, hogy felfedezze a potenciálját és korlátait, hogy erősebb személyiséggé váljon. Játékterminológiában ez lehetővé teszi a karakternek, hogy fejlessze egy főértékét pszionikus szempontból, ez esetleg növeli a PSP tartalékát és hatással van minden ezen a főértéken alapuló próbaértékre.

Az önfejlesztő meditáció lassú és bizonytalan folyamat. Az alapidő 50 nap. Az önfejlesztést kereső pszionista sokszor több kalandra ki kell maradjon a világból.

Ha a karakter sikeresen befejezi a meditációt, kap egy képességpontot, amit a bölcsességhez, állóképességhez, vagy az intelligenciához lehet adni, csak pszionikus célokra. A pszionista újraszámolja a maximális PSP-jét a megnövelt érték alapján, és újraszámolhat minden ezen a főértéken alapuló próbaértéket. Minden más célra a karakter eredeti értékeit használjuk.

Példa: Trevana 6. szintű pszihokinetista 14-es intelligenciával, 17-es bölcsességgel, 16-os állóképességgel. 50 napot kell meditálnia. Amikor befejezi, úgy dönt, hogy az intelligenciáját növeli 15-re, egyel növelve az összes intelligencia alapú próbaértéket.

A pszionista csak két szintenként egyszer végezheti el ezt a meditációt, és maximum hárommal növelhet meg egy főértéket az eredetihez képest.

Erők Módosítása Meditációval

Urdan közönyös tekintettel vizsgálta a kőfalat. Tudta, hogy képes egy kis lyukat ütni a falba, azzal hogy dezintegrálja egy részét, de a lyuk túl kicsi lesz ahhoz, hogy a társai megostromolják a sivatagi erődöt. A törpe összehúzta a szemöldökét, jobb módszeren gondolkodva a fal ledöntésére.

A rablók a háta mögött nyugtalanul mocorogni és motyogni kezdtek. "Csend legyen" - parancsolta. "Gondolkodom." A férfiak ismét elcsendesedtek. Urdan újra megnézte a falat, és rájött, hogy elég nehéz ahhoz, hogy a saját súlya alatt összeomoljon.

Az alja, gondolta. Ahelyett, hogy lyukat ütnék a falba, egy vékony csikot pusztítok el az alján. A fal össze fog omlani. Lecsukva a szemét az Utat idézte, remélve hogy jól becsülte fel a fal erejét ...

Sok Athasi pszionista törekszik a már megtanult erők jobb megértésére. Egy ismert áhitatot váratlan hatásúvá lehet alakítani, vagy hatásosabbá lehet erősíteni. A meditációval a pszionista módosíthatja az ismert erőket, sőt akár újakat is kifejleszthet.

Az erők módosítása bonyolult, és az eredmény gyakran bizonytalan. Az alapidő 80 nap.

Mielőtt a karakter megpróbál egy létező erőt módosítani, a játékosnak be kell jelentenie, hogy milyen eredményt vár a karakter. A lehetőségek: az erő PSP költségének csökkentése; a távolság vagy a hatáskör növelése; maga a hatás növelése; a próbaérték növelése; az erő működési elvének megváltoztatása.

Miután a játékos elhatározta, hogy milyen hatást szeretne elérni a karaktere, a JM-nek meg kell határoznia a feladat bonyolultságát. Például a *Ballisztikus Támadás* módosítása, hogy a hatótávolsága nagyobb legyen, nem túl bonyolult - a karakter nem piszkálja az erő alapvető természetét. Viszont a *Molekula Manipuláció* vagy a *Detonáció* módosítása, hogy élő anyagra is hasson, nagyobb változtatás és igen nehéz megcsinálni. A bonyolult módosításoknál -2-től -8-ig terjedő büntetés járul minden fejlődésp próbához a JM által megítélt bonyolultságtól függően.

A PSP Költség Csökkentése

Az erő kezdeti vagy fenntartási költsége 25%-kal csökkenthető egyszerű módosítással, vagy mindkettő egy közepessel. Bármilyen erő PSP költségének 50%-os csökkentése nagyon bonyolult módosítás.

Példa: Urdan egyszerűbben akar dezintegrálni dolgokat, ezért keresi a kezdeti költség csökkentését 40-ről 30-ra. Ez viszonylag könnyű, ezért nem szenved büntetést a fejlődésp próbákhoz.

A Távolság vagy a Hatáskör Növelése

Az erő hatótávolsága vagy hatásköre 50%-kal növelhető egy egyszerű módosítással, vagy 100%-kal bonyolulttal. A csak a pszionistára ható erő hatótávolsága érintésre növelhető (hogy másra hasson) egy nehéz próbával, az érintés távú erő hatótávolsága 10-30 méterre növelhető egy nagyon bonyolulttal.

Az Akarat és az Út 7. Fejezet - Meditáció és Kutatás

Példa: Urdan meg akarja osztani a lebegés élvezetét a barátaival. A JM úgy dönt, hogy ezt érintéssel kell aktiválni és utána addig tartható fent, amíg Urdan látja a célpontot. Ez egy bonyolult kutatás -2 módosítóval a fejlődéspróbákhoz.

A Hatás Növelése

Az erő általános hatását is fel lehet erősíteni. Ez vonatkozhat az okozott veszteségre, az áldozatnak járó negatív módosítókra, vagy az időtartamra. Például a *Ballisztikus Támadás* hatásának növelése 1d6 helyett 2d6-ra növelheti a veszteséget, míg a *Személyiségkorbácsot* növelő karakter az áldozat harci és mentődobás büntetését -5-ről -8-ra növelheti.

Szintén lehetséges az áhitat hatásának erejét növelni. Az olyan erő, mint például a *Fóbia Erősítése* a *Félelemvarázs* szintjére növelhető, míg a *Hipnózis Uráni Szuggesztió* a *Szuggesztió* varázslat szintjére.

Példa: Urdan borzalmasabbá akarja tenni a *Dezintegrálását*. Sajnos a *dezintegrálás* az *dezintegrálás* - ennél rosszabbá nem lehet tenni. Inkább az *Erőkilökés* támadást kutatja, hogy a sebzését 2d6+VO-ra növelje.

A Próbaérték Növelése

A pszionista fokozhatja a képességeit egy adott próbaérték növelésével. Megpróbálhatja a próbaértékét 1, 2, vagy 3 ponttal növelni könnyű, nehéz vagy nagyon bonyolult meditációval.

A karakter még egy speciális előnyt is kap a módosított erőhöz: a pontos próba eredmények mind az eredeti, mind az új próbaértékre vonatkoznak. Ha a karakternek 14-es próbaértéke volt és azt 16-ra növelte, a "Pontos Próbát" hatást éri el 14, 15, és 16-os dobásnál.

Az Erő Működési Elvének Megváltoztatása

A karakter megpróbálhatja az egyik pszionikus erejének a működési elvét megváltoztatni. Ehhez a JM bizonyos döntéseire is szükség van.

Néhány lehetőség lehet az erő használatának megváltoztatása (például a *Savkiválasztással* lúgokat, olajokat, ragasztót lehessen létrehozni a savon kívül); az erő hatássférájának megváltoztatása (a *Gyengítés* élőlény páncéljára vagy csontjára is hasson); vagy két erő összefonása (például a *Detonáció* és a *Ballisztikus Támadás* kombinálása robbanólövedéknek).

A JM-nek körültekintően kell engedélyeznie a nagy módosításokat. Alapszabály, hogy minél látványosabb a változás, annál nehezebb sikeresen kifejleszteni a megváltoztatott erőt. Ha a karakter olyan megváltoztatott erőt akar, ami megzavarja az egyensúlyt a világban, a JM-nek élnie kell a jogával, hogy nemet mondjon - vagy legalábbis nagyon bonyolultnak kell neveznie a kutatást és a megfelelő büntetéssel sújtani a próbálkozást.

Új Pszionikus Erők Kifejlesztése

Jorana az oázis sötét vize előtt meditált, lábai lótuszülésben, borotvált koponyája csillogott a déli napsütésben. Három héttel ezelőtt eszébe jutott, hogy ha képes lényeket idézni az elemi létsikokból, lehet hogy magát az elemet is meg tudja idézni. Azóta szüntelenül meditált egy ilyen képesség esélyeit vizsgálva.

Az előtte levő vízre koncentrált, érezve a gyenge kapcsolatot, ami az összes vízhez köti, és a megfoghatatlan kapcsolatát a víz elemi létsikkal. Hirtelen megtalálta! Zihálva meglepetésében úgy érezte, hogy az elméjét hűvös víz veszi körül minden irányban elnyúlva! Gyorsan mentálisan megragadott egy adagot a drága folyadékából és visszahúzza a tudatát a testébe.

Jorana felébredt a transzból, ahogya semmiből több gallon víz áradt hirtelen bőrig áztatva őt. Legközelebb szükségem lesz egy vödörrre, gondolta mosolyogva.

Néhány pszionista képességeinek új kifejeződését kutatja, hogy még hasznosabb hatásokat hozzon létre, vagy hogy javítson a létező erők hiányosságain. A karakter új pszionikus erő kifejlesztésére is meditációba kezdhet. Egy új erő kifejlesztése bonyolult, és sok mester sikertelen az ilyen kihívás időigénye és nehézsége miatt. Új pszionikus erő kifejlesztésének alapideje 120 nap.

Új erő létrehozásához a játékosnak először meg kell csinálni a leírását. A költségnek, a bevetési időnek, a hatáskörnek, a távolságnak is szerepelnie kell. A játékosnak azt is el kell döntenie, hogy melyik tanba fog tartozni a javasolt erő, és hogy tudomány-e vagy áhitat legyen.

Ha a játékos kész van az új erő javaslatával, a JM-nek kell hosszasan megvizsgálnia azt. Túl erőteljes? Van-e hasonló hatású varázslat, és ha igen akkor ahhoz viszonyítva milyen? Van-e rejtett felhasználási mód? Okoz-e zavart a világ egyensúlyában?

Ha az ötlet jól átgondoltnak és kiegyensúlyozottnak tűnik, a JM-nek figyelmesen meg kell szerkesztenie. A PSP költség túl kicsi vagy a távolság túl nagy lehet a játékos által kívánt hatáshoz. Amikor a JM elégedett az erővel, közölnie kell a játékoskal, hogy engedélyezi a karakternek a kutatást. Természetesen meg kell mutatnia és kell magyaráznia minden változtatást, amit a játékos javaslatán végzett.

Hogy a karakter kifejleszthessen egy erőt, egy megfelelő üres helyének kell lennie. Ha a karakter egy pszihometabolikus áhitatot akar kifejleszteni, akkor kell hogy legyen egy üres áhitat helye és lehetősége azt a pszihometabolikához rendelni a normál szintlépési erőkválasztás szabályainak megsértése nélkül.

Ezenkívül a karakter -4 büntetést kap a meditáció összes fejlődésprobájához, ha az elsődleges tanján kívül eső erőt próbál kifejleszteni. Sokkar egyszerűbb a saját területeden úttörőnek lenni.

A Nagy Tudományok

A legerőteljesebb pszionikus erők Athason a *Nagy Tudományok*, a képességek egy olyan csoportja, amelyek messze meghaladják az erők normál korlátait. A kisebb tudományokkal és áhitatokkal ellentétben a nagy tudományokat nem választhatja szintfejlődéskor a karakter. Ezeket külön meditációval kell kifejleszteni.

Csak egykasztú pszionista próbálhat megtanulni egy nagy tudományt; többkasztú karakterek nem képesek elérni azt az egyetlen célra összpontosító fegyelmet, ami ezen tudományok lesajátításához szükséges.

A nagy tudományokat úgy kell kifejleszteni, mintha a karakter új tudományt akarna létrehozni, de az alapidő 200 nap. Egy nagy tudomány tanulmányozása mindig bonyolult, a pszionista -4 büntetést szenved a fejlődésprobákhoz a meditáció ideje alatt.

A karakternek legalább 10. szintűnek kell lennie, hogy megpróbálhasson megtanulni egy nagy tudományt. Egyetlen karakter sem tanulhat meg egynél több nagy tudományt; ha megtanulták a nagy tudományt az elsődleges tanjukban, nem kezdhetnek kifejleszteni egy másikat is.

A nagy tudományok részletes leírása a könyv *"Melléklet I. - Új Pszionikus Erők"* részében található. Ezek az alábbiak:

Kozmikus Éberség: A távérzékelés nagy tudománya. A pszionista különleges megérzési képességet kap és érzékel minden változást a környezetben.

Megakinézis: A pszihokinézis nagy tudománya. A karakter megtanulja ezerszeresére növelni a telekinetikus erőit, több ezer font súly mozgatva egyszerre.

Elemi Átalakulás: A pszihometabolika nagy tudománya. A karakter bármilyen elem alakját felveheti.

Létsíkváltás: A pszihoportáció nagy tudománya. A pszionista teljes irányítást nyer az elsődleges anyagi sík és más valóságok kapcsolódási pontjai felett.

Tömeges Kapcsolat: A telepátia nagy tudománya. A karakter megtanulja, hogy hogyan hasson egyszerre akár több ezer elmére a telepatikus erőivel.

Egy végső megjegyzés: A nagy tudományok teljesen opcionálisak. A JM dönthet úgy, hogy ilyen erőteljes képességeknek nincs helyük a világában.

Mivel a pszionisták ilyen jelentősek Athason, természetes hogy a pszionikus tárgyak sokkal gyakoribbak, mint máshol. Az Athasiak évezredek óta készítenek pszionikus tárgyakat, hogy segítsenek nekik a mentális képességeik elsajátításában. Bár a pszionikus tárgyak viszonylag gyakoriak, nem annyira mint az elvárásolt eszközök - kevés pszionista tanul meg annyit életében, hogy létrehozzon egy felruházott tárgyat.

Pszionikus tárgy készítése sokkal személyesebb és kísérletibb folyamat, mint egy mágikus tárgy elvárásolása. Amikor a pszionista befejezi a munkáját, valójában egy új intelligenciát hozott létre, saját személyiséggel, célokkal, képességekkel. A legtöbb pszionista megfelelően óvatos tárgyak felruházásával, mert esetleg rossz kezekbe kerülhetnek.

Tárgy Felruházása

Az alapvető módszer pszionikus tárgy létrehozására a metapszionikus *Felruházás* tudomány használata, hogy ellássák a tárgyat pszionikus energiával és képességekkel. A *Felruházás* részletes leírása a *Teljes Pszionika Kézikönyvben* található, ezért itt nem ismételjük meg a folyamat ismertetését.

Amikor a felruházott tárgy elkészül, minimum 12-es intelligenciával rendelkezik. Képes lehet kommunikálni a tulajdonosával, ahogy alább le van írva.

Intelligencia	Kommunikációs Képesség
12	félempátia (a tárgy bizsergésekkel vagy halvány érzésekkel kommunikál)
13	Empátia (a tárgy érzéseket sugároz)
14	beszéd, 1 nyelv
15	beszéd, 2 nyelv
16	beszéd, 3 nyelv
17	beszéd, 4 nyelv; telepátia csak a tulajdonossal
18	beszéd, 5 nyelv; telepátia bármilyen lénnel 20 lábón belül

A tárgy a készítési folyamat során tanul nyelveket. Csak olyan nyelvet tud megtanulni, amit a készítője ismer. Ha máshogy nincs jelezve, a tárgy elsőként a készítő anyanyelvét tanulja meg. A tárgynak lehetnek empatikus vagy telepatikus képességei, ha megfelelően intelligens, akkor is ha nem telepatikus erőkkel ruházták fel.

Ha a pszionista kívánja, csökkentheti a tárgy intelligenciáját és kommunikációs képességeit. A felruházás próba utáni dobásnál mutatottnál alacsonyabb intelligenciával láthatja el a tárgyat, de az soha nem lehet alacsonyabb 12-nél.

Hogyan gondolkodik egy intelligens tárgy?
Először is a pszionikusan felruházott tárgy jelleme

Intelligencia

megegyezik a készítője jellemével. Ezen a jellemen alapuló saját céljaira törekszik. Egy gonosz jellemű tárgy elárulhatja a gazdáját azzal hogy nem működik, sőt akár kontrollálni is megpróbálhatja a tulajdonosát, hogy a parancsai teljesítésére kényszerítse. Egy jó jellemű tárgy megpróbálhat meggyőzni egy gonosz tulajdonost, hogy dobja el vagy megtagadhatja gonosz cselekedetek végrehajtását.

Mivel a pszionikus tárgyak értelmesek, aktiválni tudják az erőiket. Egy teleportáló bot például láthatja, hogy az szeretett gazdáját meg akarják ölni és úgy dönthet, hogy eltávolítja a baj útjából. Egy gonosz uralkodás sisak segíthet a tulajdonosának, hogy elhatározza magát, azzal hogy erőit használva befolyásolja annak cselekedeteit.

A tárgyak jellemzően a készítőik személyiségjegyeit és céljait veszik fel. Ha a tárgyat felruházó pszionistában mélyen gyökerezik a gyűlölet a pusztítók iránt, nagyon valószínű, hogy a tárgy a pusztító mágia eliminálását teszi meg egyik fő céljának. Bár mindig van nyoma a függetlenségnek; a tárgyak néha a készítőjük tudatalatti vágyaiból veszik az adataikat, és olyan személyiségjegyeket fejlesztenek ki, amiről a pszionista nem is tudja, hogy a sajátja.

Ha a tárgy csak empatikus is, lehet vele kommunikálni az *Elmeösszekapcsolás* erő használatával. Telepatikus erők nélküli felruházott tárgy szörnynek minősül a *Kapcsolat* szempontjából, és ezért -7 járul a dobáshoz. Viszont saját telepatikus erőkkel rendelkező tárgy embernek minősül a *Kacsolat* szempontjából.

Egő

A pszionikus tárgyak az elvarázsolt fegyverekhez hasonlóan fejlesztenek ki egőt. A tárgy 2 pontot kap minden áhitat és 3 pontot minden tudomány után. Lásd a *"Fegyverek a Karakterek Ellen"* fejezetet a DMG 188. oldalán. Általában a pszionikus tárgyak jó érzéssel vannak a készítőik irány, mivel kezdetben közös jellemmel és személyiségjegyekkel rendelkeznek. A tárgy jellemzően barátságos azokkal, akik iránt a készítő barátságot érez.

A nagy egő és az erőteljes felruházás veszélyessé teszi a pszionikus tárgyak használatát annak ismerete nélkül, hogy ki készítette és milyen célból. Még az Út erőteljes mesterét is legyőzheti egy ősi pszionista munkája. A legtöbb felruházott tárgy elég okos ahhoz, hogy elrejtse a valódi célját és erőit, amíg meg nem ismeri a tulajdonosa céljait és erejét.

Pszionikus Tárgyak Használata

A felruházott tárgyak hasonlítanak a mágikus tárgyakra abban, hogy bárki használhatja a képességeiket. Még a pszionikával egyáltalán nem rendelkező karakterek is. Néhány tárgynak van parancsszava, amivel a tulajdonos aktiválhatja az erőket. (Természetesen a tárgy esetleg nem ért egyet a felhasználóval, hogy az erő megfelelő-e a helyzetnek, de ez más lapra tartozik.)

A pszionikus tárgyaknak van maximális PSP-jük, és PSP-t használnak az erők aktiválásához. Egy felruházott tárgynak 8 PSP-je van minden áhitat és 12 minden tudomány után. Továbbá a tárgy kaphat extra PSP-eket, ha a készítő ismeri a *Tartály* erőt. A pszionista annyi extra PSP-t tud így beletenni a tárgyba, amennyije az 1. szinten volt neki.

A felruházott tárgy úgy nyer vissza PSP-t, mintha pihenne, óránként 6 PSP-t visszanyerve normál körülmények között. Ha a tárgy sérült, csak 3 PSP-t nyer vissza óránként. Az olyan erőkkel rendelkező tárgyak, amik normálisan csak a pszionistára hatnak (mint például a *Teleportálás*) csak akkor fejtik ki a hatásukat, ha a használó testén viseli a tárgyat. A "0" vagy "érintés" hatótávolságú erőket a tárgy célponthoz érintésével lehet aktiválni.

Pszionikus Tárgyak Megrongálása

Tárgyakat két módon lehet megrongálni: fizikailag és pszionikusan. Fizikai kárt okoz minden olyan erő, ami normálisan károsítana egy ilyen típusú tárgyat, így egy pszionikusan felruházott szövetdarab kilyukasztható, elszakítható, elégethető, stb. Ha egy pszionikus tárgyat fizikailag elpusztítanak, akkor vége.

Pszionikus tárgyak tehetnek mentődobást, mintha megfelelő mágikus tárgyak volnának. Általában a tárgy +1 bónuszt kap a mentődobásaihoz minden 3 egőpontja után.

A pszionikus tárgyakat mentálisan is lehet károsítani. Mivel intelligensek, a telepatikus támadások hatnak rájuk. A telepátiához hozzáférő tárgyak használhatnak bármilyen védelmi módot, hogy védjék magukat. (Ez nem vonatkozik azokra a tárgyakra, amelyeknek csak a kommunikációs képességük a telepátia.) Ha a tárgynak nincs védelmi módja, úgy lehet támadni, mint a nem pszionikus karaktert.

Nyilvánvalóan az olyan telepatikus hatások, mint a *Behízelgés*, *Álmodozás*, vagy a *Legyőzhetetlen Erők* nem alkalmazhatóak. Ehelyett, ha egy pszionikus tárgy *Kapcsolat* alá kerül, vagy olyan telepatikus támadás éri, ami ellen nem tud védekezni, annyi órára kikapcsol, ahányadik szintű a támadó. Ha a támadó fizikailag megérinti a tárgyat, akkor uralkodik rajta.

Az Akarat és az Út 8. Fejezet - Pszionikus Tárgyak

Kiválasztott Pszionikus Tárgyak

Lényükből fakadóan a pszionikus tárgyak jellemzően egyedi készítmények saját személyiséggel és célokkal. Az alábbi tárgyak megmutatják, hogy mi lehetséges egy pszionikusan felruházott tárgyban.

réz szalag fogja körül és réz láncon lóg. A készítője ismeretlen, gyanítják hogy Kalak, a varázslókirály készítette három királyéve.

Tierna Köve

Tan:	Pszihometabolika
PSP:	44
Egő:	11
Intelligencia:	15
Jellem:	Törvényes Jó
Tudományok:	Teljes Gyógyulás (14)
Áhítatok:	Testkontroll (10), Elmozdulás (11), Sejthelyreállítás (11), Testfeletti Elme (15)

Tierna köve egy zöld drágakő, közepén egy fehér csillaggal. Körülbelül 200 éve készítette egy Tierna nevű raami látnok. Tierna bejárta a Tyr régiót és hitt a segítségére szorulókat támogatásában. A követ ajándékba készítette a tanítványának Reliának, akit sajnós a pusztai martalócok megöltek nem sokkal azután, hogy elhagyta Tierna védelmét. Azóta a kő kézről-kézre járt a Fensíkokon.

A kő tud beszélni, de ezt csak akkor teszi, ha valaki szenved a közelben és a tulajdonos nem ismeri a gyógyító képességeit. Bánkodik Relia miatt, és elszomorítja az őt körülvevő erőszak. A legtöbb gazdája bandita vagy rabló volt és a kő egy gyógyító kezébe akar kerülni, hogy eredeti küldetését teljesítse.

Tyr Vörös Kristálya

Tan:	Távérzékelés
PSP:	78
Egő:	17
Intelligencia:	17
Jellem:	Törvényes Gonosz
Tudományok:	Távolbalátás (13), Prekogníció (12), Szellemtan (14)
Áhítatok:	Sors (14), Éteriség Látása (12), Mágia Látása (14), Szellem Érzékelése (14)

Tyr vörös kristálya egy éles kristályszilánk ismeretlen anyagból, nagyjából egy kardmarkolat méretű. A lapjai borotvaélesek és könnyen megsebesíthetik a vigyázatlan használat. A kristályt két

Az Akarat és az Út 8. Fejezet - Pszionikus Tárgyak

A vörös kristály egy gonosz tárgy, irónikus, gúnyos jellemmel. Hatalom szerzésére biztatja a tulajdonost, bármibe is kerüljön. A viselőt kimondottan pontos ismeretekkel látja el a jövőről, de élvezi ha lehetséges bukásokat vagy halált mutathat a szerencsétlen tulajdonosnak. A kristály bármilyen tulajdonosnak megpróbál fölékerekedni.

A kristály fel-felbukkant Tyrben az utóbbi évtizedekben. Úgy tudni, hogy egy vakmerő tolvaj lopta el Kalak kincseskamrájából, csak hogy beleőrüljön a kristály gonosz suttogásába. Húsz éve egy Kiarnah nevű főtemplomos kezdett gyilkosság és terrorhadjáratba a társai ellen, hogy elnyerje Kalak támogatását, a kristály biztatására. A kristály eltűnt a lázadás során, úgy hírlík, hogy Urikba vitte egy menekülő ex-templomos.

Agafari Pálca

Tan:	Pszihokinézis
PSP:	64
Egő:	16
Intelligencia:	12
Jellem:	Törvényes Semleges
Tudományok:	Telekinézis (13), Telekinetikus Gát (10)
Áhítatok:	Lángkontroll (15), Ballisztikus Támadás (11), Félreütés (14), Tehetetlenségi Gát (10), Lebegés (13)

Az Agafari Pálca egy misztikus tárgy, amit a Félhold Erdő egyik remetéje készített. Közel 3 láb hosszú, gulgi művészeti irányzatú faragás, totemszerű lények borítják a teljes hosszát. Egy marék egzotikus toll díszíti a fejét. Az agafari pálca +2-es bunkónak is el van varázsolva a pszionikus tulajdonságai mellett.

Az agafari pálca készítője egy nagyhatalmú druida volt, akit az Őrzőnek neveztek. Harcolt a nibenayi favágócsapatok ellen és néha segítette a gulgi csapatokat, közölve velük, hogy merre táboroznak a nibenayi erők. Végül az Őrző annyira megharagította a nibenayieket, hogy egy csapat templomost küldtek a felkutatására és megölésére. Erős mágiával felfegyverkezve átvágtak az Őrző Ligetén, kényszerítve őt, hogy kiálljon ellenük. Az Őrző elesett és a fegyverét visszavitték Nibenaybe.

Nagyjából öt évvel az expedíció visszatérte után egy gulgi rabszolga ellopta az agafari pálcát a főtemplomos trófeagyűjteményéből és meg is ölte azt vele szökés közben. Több mint 20 évig nem tudtak a pálcáról, mert a rabszolga nem jelent meg Gulgban. Viszont azt beszélük, hogy új Őrző van az erdőben, és a nibenayi favágóknak állandóan örködni kell az erdőből jövő támadások ellen.

Ez a melléklet több mint 60 új pszionikus tudományt

és áhítatot mutat be. Megjegyzendő, hogy a JM tilthatja

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

vagy módosíthatja bármelyik erőt, amelyről úgy érzi, hogy felborítja a világa egyensúlyát.

Az összes erőleírás tan szerint van csoportosítva és külön szerepelnek tudományok és az áhitatok. A leírások az alábbi formátumban szerepelnek.

Próbaérték: Ezt a számot, vagy kevesebbet kell dobni a 20 oldalú kockán, ha a karakter próbát dob. Ha a karakter főértékei olyan magasak, hogy a módosítók után a próbaérték 20 vagy nagyobb, a karakter próbaértéke 19 lesz, és a 20-as dobás normál sikertelenség az opcionális "20-as dobás" hatásai nélkül. A 19-es dobás így pontos próbának számít. Ha a karakternek egy értékintervalluma van, ami pontos próbát jelez, - mint a törzsi pszionista felerősített erőinek - az intervallumot 19-től kell lefele számolni.

Kezdeti Költség: Ennyi PSP fogy el, amikor az erőt először használják. Ha a karakter elrontja a próbát, akkor fele ennyi PSP használódik el. Néhány telepatikus erőnél a "kapcsolat" szerepel itt. Ez azt jelenti, hogy kapcsolatot kell felépíteni a célponttal, mielőtt ezt az erőt használni lehetne.

Fenntartási Költség: A körönként (vagy más időegységenként) elköltött PSP, hogy működésben tartsunk egy erőt az előző körből. Ezt nem kell megfizetni az erő használatának első körében - a kezdeti költség fedezi azt. Erő fenntartása a fenntartási költség megfizetésével nem igényel újabb erőpróbát.

Távolság: A maximális távolság a pszionistától, ahol az erő használható. Az "érintés" távolság azt jelenti, hogy a pszionistának meg kell érintenie a célpontot.

Felkészülési Idő: Ez mutatja, hogy hány kört kell a felkészüléssel töltenie a pszionistának, mielőtt az erőt használná. A karakter nem aktiválhat más erőket ezen idő alatt, de fenntarthatja azokat, amiket eddig, és bármilyen védelmi módot felrakhat, amivel rendelkezik. Ha az erőt előkészítették, egy körig vissza lehet tartani; ha azután sem használják, az erő sikertelen, PSP költség nélkül.

Hatáskör: A fizikai terület, vagy a lények száma, amire az erő hat. A "személyes" azt jelenti, hogy a pszionista csak saját magán alkalmazhatja az erőt.

Előfeltételek: Más tudományok vagy áhitatok, amit a pszionistának ismernie kell mielőtt ezt az erőt megtanulhatná.

Opcionális Eredmények: Az erőknek opcionális eredményei vannak a "PP:" és a "20:" kezdetű bekezdésekben. Az előbbi leírja, hogy mi történik, ha a karakter pontosan annyit dob a próbán, mint a próbaértéke, az utóbbi pedig, hogy mit történik természetes 20-as dobásnál. Mindkettő opcionális; a JM a szituációhoz igazíthatja az eredményeket, ha akarja.

Távérzékelési Tudományok

Érzékelés

Próbaérték:	Ből -2
Kezdeti Költség:	15
Fenntartási Költség:	6/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	--

Az érzékelés anyagok vagy tárgyak megtalálása a pszihikai vibrációjuk alapján. Használható vízkutatásra, elveszett tárgyak megtalálására, vagy arany utáni kutatásra. Ha anyag után kutat, a pszionistának egy kis mintával kell rendelkeznie belőle. Egy tárgy megtalálásához neki magának kellett látnia, vagy sikeres *Tárgyleolvasást* használnia a tulajdonosán.

A kezdeti távolság 30 méter, de az erő fenntartásával a pszionista körönként 10 méterrel távíthatja a keresés sugarát. Először a karakter csak a legközelebbi előfordulását érzékeli annak, amit keres, de az erő fenntartása a többi forrást is érzékeli, körönként egyet a közelebbitől a távolabbi felé.

PP: A karakter minden forrást érzékel a hatáskörön belül, és nagyjából tisztában van a méretükkel vagy koncentrációjukkal is.

20: A karakter a keresett anyag koncentrációját képzeleten véletlen irányban.

Igazlátás

Próbaérték:	Ből -4
Kezdeti Költség:	15
Fenntartási Költség:	9/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	10' széles, 60' hosszú
Előfeltételek:	Távolbalátás

A pszionista áthatolhat bármilyen normál vagy mágikus álcázáson 60' távolságig. Láthatatlan lények és tárgyak érzékelhetők, kivéve ha valaki pszionikus láthatatlanságot használ a pszionista ellen. A karakter átlát az illúziókon és érzékeli a fázison kívüli, az elmozdult, és az éteri lényeket.

A papi *Igazlátás* varázslattal ellentétben ez az erő nem nyújt képességet a jellem, varázslatok, átváltoztatott tárgyak és titkos ajtók érzékelésére.

PP: A pszionista megkapja az *Igazlátás* varázslat fentebb említett képességeit is.

20: A pszionista átlát mindenben és illúzióknak hisz mindent 3d6 fordulógig.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Kozmikus Éberség (Nagy Tudomány)

Próbaérték:	Ből -6
Kezdeti Költség:	20
Fenntartási Költség:	10/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	5
Hatáskör:	változó
Előfeltételek:	10. szint, Érzékelés, Körkörös Látás, Távolbalátás

A kozmikus éberség a távérzékelés nagy tudománya és csak az a néhány használhatja, aki az érzékelésnek szentelte az életét. Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy mindent érzékeljen, ami a hatáskörben történik. A karakter röntgenlátást kap, ami kiterjed az asztrális és az éteri létsíkra is. Látja a mozdulatlan dolgokat a hatáskörben, azt hogy mi van a hegy túlsó oldalán, érzékeli a rejtett barlangokat, látja a titkos ajtókat és a csapdákat, még különleges fémek tellérjeit és egyéb geológiai képződményeket is érzékel.

A mozdulatlan tárgyakon kívül a pszionista az erőket is érzékeli - szél, víztározók, olyan varázslatok, mint a *Védőruhá*, olyan területeket, ahol *Fordított Gravitáció* van, stb.

Minden mikróbanál nagyobb élőlényt érzékel. A kozmikus éberség *érez* a láthatatlanságot, a mágiát, a jót/gonoszat hiba nélkül. Az illúziók annak látszanak, amik valójában. Az *Alakváltott* vagy *Átváltoztatott* lényeket érzékeli és megmutatja az igazi formájukat. Éteri, asztrális, fázison kívüli, ektoplazma alakú, gázalakú lények is látszanak. Egy lény felszerelése az érzékében levő aranypénzek számáig érzékelhető.

A karakter minden hangot hall és minden szagot érez a területen.

A használat első körében a pszionista érzékel mindent 10 láb sugarú körben. A fenntartás minden további körében az érzékelés sugara 10 lábbal nő.

Mielőtt a karakter kiválaszthatná ezt az erőt a nagy tudomány megszerzésére irányuló meditációs kutatásba kell kezdenie, ahogy az a 7. fejezetben szerepel.

PP: A pszionista 30 láb sugárra kiterjesztett érzékeléssel indul.

20: A pszionistát megzavarja az agyába tömött információ, és mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy 1d4 órára megsüketül és megvakul.

Szellemtan

Próbaérték:	Int -3
Kezdeti Költség:	30
Fenntartási Költség:	8/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	3
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Szellem Érzékelése

Néhány pszionista annyira közel van a szellemekhez, hogy információt tud szerezni tőlük. A szellemtan kockázatos módja a rég elfeledett titkok és megfelfedezetlen rejtélyek felfedezésének. A pszionistának nagyon specifikus kérdéseket kell feltennie amikor ezt az erőt használja; a szellemek sohasem adnak önként információt és gyakran eltorzítják vagy összezavarják az igazságot.

Amikor az erőt aktiválják, a JM-nek titokban kell próbát dobni. A pszionista próbájának eredménye dönti el a kapott információ minőségét. Bármilyen is az eredmény, a JM-nek misztikusnak és rejtélyesnek kell lennie. A szellemek sok ismerettel rendelkeznek sok különféle dologról és témában, de ők sem mindentudók.

Próba Eredmény

- 1-2 A szellem nem ismeri a választ és hazudik
- 3-4 A szellem csak egy részét ismeri a válasznak és megszépíti az igazságot, remélve hogy megtéveszti a pszionistát
- 5-6 A szellem nem tudja, de elismeri az érdektelenséget
- 7-8 A szellem ismeri a választ, de megpróbálja megtévesztő fejtörőbe rejteni az igazságot
- 9+ A szellem ismeri a választ és őszintén válaszol

Ha az eredmény sikertelenség, a pszionista nem talál szellemet, amivel kapcsolatba léphetne. A pszionista körönként egy kérdést tehet fel a szellemvilágnak. Egy okos karakter kereszkérdéseket tesz fel a szellemnek, hogy ellenőrizze az őszinteségét.

PP: Egy igen nagy tudású és segítőkész szellemmel lépett kapcsolatba.

20: A pszionista egy gonosz entitással lép kapcsolatba, aki *Varázskorsóval* megpróbálja kiszorítani a testéből.

Távérzékelési Áhítatok

Biztos Út

Próbaérték:	Ből -4
Kezdeti Költség:	8
Fenntartási Költség:	5/kör
Távolság:	speciális
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Veszély Érzékelése

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy a veszélyérző képességét lépteinek irányítására használja. Hallgatva a veszély érzékelésének figyelmeztető bizsergéseire, tudja hogy mikor kell félreugrani, elhajolni, előrenyomulni. Ez a képesség taktikusabb, mint a *Veszély Érzékelése*, feltéve ha a karakter bízik a megérzéseiben és arra mozog, amerre kell.

A karakter ha ezt az erőt használja mászásra, egyensúlyozásra vagy koordinációra, +4 (d20) vagy +25% (d100) bónuszt kap a szükséges dobásokhoz. A karakter használhatja ezt a képességet, hogy vakon keresztülmenjen egy szobán, amiről tudja hogy tele van csapdákkal, úgy hogy továbbra is megkapja a bónuszt az ügyességpróbákhoz vagy mentődobásokhoz a csapdák elkerülésére. Harcban a pszionista -2 bónuszt kap a vértzetosztályához és +4-et a mentődobásaihoz, amíg fenntartja ezt az erőt.

PP: A karakternek automatikusan sikerül az első mentődobása vagy képességpróbája.

20: A karakter reakciói rosszul időzítettek és annyi büntetést kap amennyit bónuszban kapott volna, ha sikerül aktiválnia az erőt.

Csontleolvasás

Próbaérték:	Ből -1
Kezdeti Költség:	15
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltételek:	Tárgyleolvasás

A pszionista használhatja egy lény maradványait, hogy megtudja ki is volt és mit csinált amikor meghalt. Általában csontdarabokat használnak, de az erő működik bármilyen hullán, vagy annak egy részén. A kapott információ mennyisége a próbadoobástól függ.

Próba Információ

1-2	A halott faja
3	A halott neve
4	A halott kora

5	A halott személye
6	Jellem és külső
7	A halál ideje
8+	A halál módja

A fenti információk komulatívák, azaz egy 4-es eredmény megadja a halott fajtát, nemét, korát. Ezt az erőt nehéz nagyon régi maradványokon alkalmazni. Minél kevésbé régen halt meg a lény, annál pontosabb a leolvasás.

Halál ideje Próba Módosító

1 napja	0
1 hete	-1
1 hónapja	-2
1 éve	-3
10 éve	-4
100 éve	-6
1000 éve	-12

PP: A pszionista láthatja az elhunyt életének utolsó 10 percét, annak a nézőpontjából.

20: A pszionista felmérgeti a szellemet. A JM dönti el a pontos hatást.

Érzékenység Megfigyelésre

Próbaérték:	Ből
Kezdeti Költség:	5
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	--

Néhány karakter rejtélyes képességgel rendelkezik arra, hogy tudja mikor figyelik. Az érzékenység megfigyelésre egy olyan áhítat, amelyet egy másik személy vagy lény intenzív figyelme aktivál. Bármikor ha a pszionista megfigyelés alatt áll, próbát dobhat, hogy észreveszi-e. Ez az erő mindig aktív, kivéve ha tudatosan elnyomják.

A sikeres próba nem fedi fel a figyelő helyét, csak megerősíti a karakter gyanúját, hogy figyelik. Ha a megfigyelő *Távolbalátást* vagy *Távolbahallást* használ, hogy kövesse a pszionistát, az megpróbálhatja megzavarni a fürkészést, ha pszichikai küzdelemben győz a figyelő ellen. Ha sikeres, a figyelő nem fürkészheti a pszionistát 1d4 óráig.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Mivel a játékos megtudja, hogy a figyelik, amikor próbát kell dobnia, a JM-nek néha hamis riadókat kell okoznia, vagy titokban kell tartania a próbadobást.

PP: A pszionista azonnal megtudja a figyelő helyét.

20: A karakter biztos lesz benne, hogy mindenki őt figyel, és paranoiás lesz 1d3 napig.

Éteriség Látása

Próbaérték:	Ből -5
Kezdeti Költség:	4
Fenntartási Költség:	2/kör
Távolság:	speciális
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezen erő használatával a karakter kiterjeszti a látását az éteri sík peremére, 120 láb távolsággal. Képes érzékelni az éteri karaktereket, tárgyakat, szörnyeket. A karakter szimultán látja az éteri és az elsődleges anyagi létsíkot.

Amikor az erő működik, a pszionista látja a fázison kívüli és az elmozdult karaktereket. A dimenziósétáló karakterek látszanak, a dimenziókapukat fényes kontúr veszi körül. Ez az erő hasznos az éteri vagy fázison kívüli szörnyek elleni harcban, mint például a kísértetek és a fázispókok.

PP: A karakter a teljes látótávjával lát.

20: A karakter 1d4 óráig csak kavargó szürke ködöt lát.

Figyelő Védelme

Próbaérték:	Int -2
Kezdeti Költség:	6
Fenntartási Költség:	2/óra
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezen erő használatával a pszionista ráhangolja magát a környezetére, és kivételesen érzékeny lesz mindenféle megzavarásra. A lefedett terület lehet olyan kicsi, mint egy ajtó, vagy olyan nagy, mint egy 60' sugarú kör, amelynek a középpontja a pszionista. Ha a pszionista elhagyja a területet az erő aktiválása után, újra kell aktiválnia az erőt, ha folytatni akarja.

Míg ezen erő hat, a pszionistát semmilyen közeledő lény vagy erő sem képes meglepni. Azonnal tudatában van bármilyen változásnak a területen, de nem látja meg automatikusan a behatolókat - csak azt tudja, hogy valaki jön.

PP: A pszionista azonnal megtudja a behatolók típusát és elhelyezkedését.

20: A pszionista hiszi, hogy a védelme hibátlan, de valójában normál módon meglephető.

Mágia Látása

Próbaérték:	Ből -3
Kezdeti Költség:	6
Fenntartási Költség:	6/kör
Távolság:	20'
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

A pszionista ezen erővel érzékelheti a varázslói mágiát, hatásokat és potenciált, beleértve a varázstárgyakat. Bármilyen elvarázsolt tárgy, tekercs, varázskönyv, vagy varázssítal halványan világít a pszionista látása számára. Látja az olyan folytonos mágikus hatásokat, mint a *Tűzcsapda*, *Kőfal*, még azt is, ha a karakter *Bűbáj* varázslat hatása alatt áll. A mágia látása nem teszi lehetővé a használt mágia típusának meghatározását; csak azt mutatja, hogy egy tárgy vagy egy személy mágiát sugároz.

Ha a pszionista sikeres próbát tesz 10-es vagy nagyobb dobással, látja a potenciálját egy mágiahasználó karakternek. Egy magas szintű varázsló, aki minden varázslatát elhasználta, nem rendelkezik nagy potenciállal, míg egy olyan olyan, aki még egyet sem használt el, az fényesen fog világítani. Ez a képesség semmilyen papi mágiát nem mutat ki.

PP: A karakter meg tudja különböztetni a mágia fajtáit egy tárgyon vagy területen. Például meg tudja mondani, hogy a *Tűzcsapda* az valamiféle csapda.

20: A pszionista egy véletlenszerűen választott tárgyról hibásan azt hiszi, hogy erősen mágikus.

Útismeret

Próbaérték:	Int -2
Kezdeti Költség:	5
Fenntartási Költség:	4/óra
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy eltérés nélkül tartsa magát a pontos irányhoz. Ezen áhitat használatához a pszionistának tudnia kell, hogy hova megy. Ez bármilyen hely lehet, ahol már járt, vagy tudja a helyét egy olyan helyhez képes, ahol már volt. Például ha tudja, hogy Kled fáluja 35 mérföldre van Tyrtől északraleti irányban, használhatja ezt az erőt, hogy Kledbe jusson, akkor is ha csak egyszer járt Tyrben.

A karakternek a jelenlegi tartózkodási helyét is ismernie kell. Ha egyszer aktiválta, a karakternek erős megérzései vannak, hogy merre kell mennie. ("Tyr arra van ...") A karakter irányérzékelése folyamatosan

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

aktualizálódik, így valamikor biztosan eljut a céljához.

PP: A karakter követheti visszafelé a nyomait, mintha az *Elmozdulás Érzékelését* használná.

20: A pszionista megszállottan érdeklődni kezd a táj egy pontja iránt és elfelejti, hogy hová akart menni.

Pszihokinetikus Tudományok

Kinetikus Kontroll

Próbaérték:	Int -3
Kezdeti Költség:	15
Fenntartási Költség:	7/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ez az erő elnyeli, tárolja, átirányítja a kinetikus energiát. A kinetikus energia a mozgás energiája - a kard lecsapásában, egy szikla zuhanásában, a szél vagy a víz mozgásában, egy állat rohanásában és számos más hasonlóan rejlő energia. A pszionista elvonja a kinetikus energiát egy tárgyból az érintésével, azonnal megállítva azt, és átadhatja azt egy másik tárgynak azonnal vagy később.

Amíg a pszionista fenntartja ezt az erőt, immunis a fizikai ütésekre. A kardcsapás azonnal megáll, ahogy megérinti a bőrét, a nyílveesszők lehullanak a lábaihoz, a szörnyek karmai és agyarai nem tudják megsebezni. A pszionista elnyeli az ütés erejét és elmenti későbbi használatra. Megjegyzendő, hogy a pszionistát továbbra is sebzik az olyan támadások, amik érintéssel hatnak, mint például a halálontúli lények életenergiaelszívása, vagy az óriáskígyó lassú szorítása.

A tárolt energia felhasználásához a pszionistának fizikai támadást kell tennie. A korábban elnyelt energiával sebezhet érintésen, ütésen, még a kézifegyvereken keresztül is, mint például a kard. Ha megüti az ellenfelet, az elnyelt veszteség hozzáadódik a többi sebzéshez, amit a pszionista okoz.

Ha a pszionista megszünteti a kinetikus kontroll fenntartását, amíg még van kisugározni való energiája, azonnal elszenved 2 sebpont veszteséget minden pont elnyelt veszteségért, amit nem használt fel. (A pszionista megtámadhatja a sziklákat, kaktuszokat, halott ellenfeleket, hogy kisugározza az energiát. A tárgyaknak lehet mentődobásuk normál vagy zúzó törésre.)

Ezt az erőt nem lehet a zuhanás okozta veszteség elnyelésére használni. Ehhez a pszionistának a saját kinetikus energiáját kellene elnyelnie (ebben az esetben ő a mozgó tárgy), ami olyasmi, amire ez az erő nem képes. Ez viszont lehetséges célja lehet egy pszionikus meditációnak vagy kutatásnak.

PP: A pszionista energiakisugárzásának kitett tárgy szétrobban. Az élő célpontok további 1d10 sebpont veszteséget szenvednek.

20: A pszionistának mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy egy viselt vagy kezében tartott tárgya felrobban, és ő 1d10 sebpont veszteséget szenved.

Megakinézis (Nagy Tudomány)

Próbaérték:	Ből -4
Kezdeti Költség:	30+
Fenntartási Költség:	15+/kör
Távolság:	60 méter
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	egy tárgy vagy lény
Előfeltételek:	10. szint, Telekinézis

A megakinézis egyszerűen *Telekinézis* igazán hatalmas mértékben. A pszionista figyelemre méltó pszihokinetikus tettekre képes, az elméje erejével több ezer font súlyú tárgyakat mozgatva.

A pszionista maximum 500 font súlyú tárgyat mozgathat a 30 PSP kezdeti és 15 PSP fenntartási költségért. Minden további 25 font súlyért a pszionistának +1 PSP kezdeti költséget kell fizetnie. A fenntartási költség mindig a kezdeti költség fele. Például, ha a pszionista fel akar emelni egy 1500 font súlyú félóriást, a költség 80 PSP az első, és 40 PSP minden további körben. Mint láthatjuk, a megakinézis igen fárasztó lehet!

A pszionista által lebegtetett tárgyak 60'/kör sebességgel mozgathatók - ez túl lassú, hogy fegyverként használjuk a harcban, de nehéz tárgyak rá lehet dobni az ellenfelekre, akik nem figyelnek a pszionistára. A megakinézissel felemelt élőlények mágia elleni mentődobást kapnak a hatás elkerülésére, ha nem akarják, hogy a pszionista elmozdítsa őket.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

A pszihokinetista ezen hatalmas erőt arra is használhatja, hogy ajtókat nyisson, egy ponthoz szegezzen egy ellenfelet, meghajlítson vagy eltörjön dolgokat. Ezen célokra van egy effektív ereje, ami a megmozdítható súlytól függ.

Kezdeti PSP	Költség	Súly (font)	Effektív Erő
30		500	18/00
36		650	19
38		700	20
43		825	21
49		975	22
56		1150	23
68		1450	24
80		1750	25

Mint ahogy fentebb is jeleztük, a megakínézis nagy tudomány. A karakternek hosszú hónapokig tartó meditációba kell vonulnia (lásd a 7. fejezetet), mielőtt ezt az erőt választhatná az egyik pszihokinetikus tudományának.

PP: A pszionista csak a felét fizeti a normál PSP költségnek.

20: A pszionista túlerőlteti az agyát és 2d10 sebpont veszteséget szenved. Ha elrontja a halálmágia elleni mentődobást, 2d6 napra elveszti az eszméletét és maradandóan elveszíti a megakínézis erőt.

Telekinetikus Gát

Próbaérték:	Áll -3
Kezdeti Költség:	18
Fenntartási Költség:	10/kör
Távolság:	20 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	Tehetlenségi Gát

A telekinetikus gát egy mozdíthatatlan elmeerőtér, ami hasonlít a varázslói *Erőtérfal* varázslatra. A pszionista létrehoz egy maximum 60 láb hosszú és 10 láb széles (vagy bármilyen maximum 600 négyzetláb kiterjedésű függőleges felület) erőterfalat, maximum 20 méter távolságban. Vagy a pszionista létrehozhat egy 10 láb sugarú erőterkupalát, önmagával a középpontban.

Semmilyen fizikai tárgy vagy energiafajta nem tud áthatolni ezen a felületen, bár meg lehet kerülni a gátat olyan erők használatával, mint a *Teleportálás* vagy a *Dimenziókapu*. Mágikus vagy pszionikus *Dezintegrálás* elpusztítja a telekinetikus gátat, de ez a folyamat semlegesíti az erő vagy a varázslat hatását.

A telekinetikus gát mozdíthatatlan, ha egyszer létrehozták. Ha a pszionista 20 lábnál (az erő hatósugara) távolabb megy tőle, akkor összeomlik.

PP: Az első három kör fenntartás ingyenes.

20: Egy kontrollálatlan erőhullám a pszionista irányából mindenkit felborít 10 lábön belül.

Telekinetikus Repülés

Próbaérték:	Ből -5
Kezdeti Költség:	15
Fenntartási Költség:	4/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Lebegés

Ezzel az erővel a pszionista arra használhatja a lebegési képességét, hogy 18-as sebességgel repüljön. Bárhogy manőverezhet függőlegesen és vízszintesen "B" manőverezési osztállyal. A telekinetikus repülés használata annyi koncentrációt kíván, mint a gyaloglás, így a pszionista aktiválhat más erőket, sőt akár fizikailag is támadhat repülés közben.

Ha a pszionista nem tudja fenntartani az erőt, vagy kifogy a PSP-ből, lezuhan mint egy kő. Okosabb, ha landol, mielőtt ez megtörténik.

PP: A pszionista 24-es sebességgel, "A" manőverezési osztállyal képes repülni.

20: A sikertelen repülési képesség 10-40 lábnyira (d4 x 10) elhajítja a pszionistát, véletlenszerűen választott irányba, beleértve a felfelé.

Pszihokinetikus Áhítatok

Felmágnesezés

Próbaérték:	Int -1
Kezdeti Költség:	2+
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	30 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltételek:	--

A felmágnesezéssel a pszionista átállíthatja egy tárgy mágneses állapotát, erősen felmágnesezve azt. A kezdeti költség 2 PSP minden fontnyi fém után, így egy 8 font súlyú kardot 8 PSP-be kerül felmágnesezni. A tárgy annyi körig marad mágneses, ahányadik szintű a pszionista, majd visszaáll az eredeti állapotba.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Ezen erő hatása egyszerű, a pszionista más fémeket vonzóvá vagy taszítóvá teheti a tárgyat. Bármilyen fém tárgyra 20 lábön belül a felmágnesezett tárgytól, hat annak a mágneses ereje. Mágneses lények mágia elleni mentődobást kapnak a felmágnesezés elkerülésére.

Annak eldöntésére, hogy hogyan hat a mágnesesség egy tárgyra, ne felejtsd el, hogy a nehezebb tárgy marad mozdulatlan, és a könnyebb közeledik hozzá vagy távolodik tőle. Ha a karakter rövidkardja mágneses és a barátján mellette lemezevált van, a rövidkard repül egyenesen neki a vértés barátnak - nem pedig fordítva. Mágneses hatás alatt álló tárgyat tartó vagy viselő lény erőpróbát tehet a tárgy feletti kontroll fenntartására.

Fémvértet viselő karakter mozdulatlanra tehető, ha elrontja az erőpróbát. A többi hatás a JM képzeletére van bízva, de kis tárgyak, mint például a török, hatalmas sebességet érhetnek el, ha mágnes vonzza vagy taszítja őket.

PP: Az ellenfelek erőpróbája egy fém tárgy feletti kontroll fenntartására automatikusan sikertelen.

20: Minden fém tárgy a pszionista testén 2-20 (2d10) lábnyira repül szét véletlenszerűen meghatározott irányokba.

Félreütés

Próbaérték:	Int
Kezdeti Költség:	4
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	60 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltételek:	Telekinézis

Ez a védekező erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy félreüssön egy lövedéket repülés közben vagy egy fegyvert ütés közben, hogy az elhibázza a célpontját. A pszionista megpróbálhatja saját magára, vagy másra irányuló fegyvert félreütni. A pszionistának jobb kezdeményezője kell legyen mint a támadónak, és vissza kell tartania a cselekedetét addig, amíg a támadó ki nem lövi a lövedéket, vagy nem üt a fegyverrel. Ha a pszionista sikeresen aktiválja a félreütést, a fegyver automatikusan elhibázza a célpontját.

A félreütés bármilyen dobott, kilőtt vagy kézfegyver ellen használható, beleértve a óriások által hajított sziklát és a dárdavető lövedékét is. Nincs hatással az olyan lényekre, akik a természetes fegyvereikkel harcolnak, mint például a fogak és a karmok.

PP: A védekezés ösztönös, a pszionista saját maga is támadhat (pszionikusan vagy fizikailag) ugyanabban a körben.

20: Nincs hatás.

Kriokinézis

Próbaérték:	Ből
Kezdeti Költség:	8
Fenntartási Költség:	7/kör
Távolság:	30 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy vagy lény
Előfeltételek:	--

A kriokinézis a *Molekulafelrázás* ellentéte. Ahelyett, hogy növelné célpont molekuláinak energiáját, hogy belülről emelje a hőmérsékletet, ez lassítja a molekulák mozgását, hogy csökkentse a tárgy hőmérsékletét. A tárgyak megfagyhatnak, törékennyé, rideggé válhatnak vagy szétrobbanhatnak a nagy hőmérsékletcsökkenéstől. Az alábbi lista ad néhány mintát, annak függvényében, hogy meddig tartották fenn az erőt.

Egy kör: A parázs és a szén kialszik, a fém hideg érintésre, a bőr nyirkos lesz, a víz kicsapódik a tárgyakon.

Két kör: A kis tüzek hideg parázssá csökkennek, a csont és a kitin törékennyé válik, a bőr fagykárosodást szenved (1d3 sebpont veszteség), a folyadékok megfagynak.

Három kör: Nagy tüzek parázssá csökkennek, a fa és a fém törékennyé válik, a bőr megfagy (1d8 sebpont veszteség). A sebzés nem növekszik innentől kezdve, de továbbra is 1d8 sebpont körönként.

Négy kör: A kő és az obszidián törékennyé válik.

Néhány tárgy nem semmisül meg, ha megfagy majd felolvad, érzékenyebb lesz a törésre. A kriokinézis miatt törékennyé vált fegyverek és vérték minden esetben mentődobást kell tegyenek zúzó ütés ellen, amikor találatot visznek be, illetve kapnak. (A thri-kreenek, amíg a kitinjük törékeny, dupla sebesülést szenvednek el minden fizikai ütestől.)

PP: Az első kör után a lehülés sebessége megkétszereződik.

20: A pszionista enyhe kihűlést okoz magának, és 1d4 sebpont veszteséget szenved.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Lendületellopás

Próbaérték:	Int -2
Kezdeti Költség:	5+
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	30 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy vagy lény
Előfeltételek:	Kinetikus Kontroll

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy elvegye egy tárgy lendületét, így megállítva azt. Az ellopott energia veszély nélkül elnyelődik a földben a pszionista lába alatt. Nyílvevesszők, katapult lövedékek, sőt még a repülő lények is megállnak a levegőben és zuhanni kezdenek. (Szárnyas lények általában meg tudják állítani a zuhanást 10-20 láb után.)

Sétáló vagy harcoló lények időlegesen elvesztik egyensúlyukat és ügyességpróbát kell tegyenek, hogy ne essenek el és ne vesszítsék el a cselekedetüket a körben. Szaladó vagy rohamozó lényeknek -4-gyel kell ügyességpróbát tenniük, vagy felbuknak futás közben 1d4 sebpont veszteséget szenvedve, és 1-2 körre elkábulnak.

Ha az erőt zuhanó karakteren használják, azonnal megállítja - majd újra elkezdi zuhanni. Mivel viszont a sebessége 0-ra csökkent, a leesési veszteség csak attól a magasságtól számít, ahol a lendülete semlegesítődött.

Nehéz elvenni súlyos és gyorsan mozgó tárgyak lendületét. Minél nehezebb és gyorsabb a tárgy, annál több PSP-be kerül megállítani a mozgását. 5 PSP-be kerül egy 12-es sebességgel mozgó (ez körülbelül 4 mérföld/óra sebességet jelent) emberméretű (200 font) lényt megállítani. A sebesség és a súly minden duplázódása +5 PSP-be kerül, így 25 PSP kell egy mozgó félóriás megállításához.

PP: A lendület elvétele mozdulatlaná teszi a célpontot egy teljes körre.

20: A pszionista elvágódik és halálmágia elleni mentődobást kell tennie, vagy 1-3 körre elkábul.

Molekuláris Kötés

Próbaérték:	Int -1
Kezdeti Költség:	5
Fenntartási Költség:	4/kör
Távolság:	10 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	6 négyzetinch
Előfeltételek:	Telekinézis

A molekuláris kötés lehetővé teszi a pszionistának, hogy két felületet molekuláris szinten rögzítsen össze. Az ellenfél csizáját a padlóhoz lehet rögzíteni, a kardját a hüvelyébe, vagy a vértzetének mozgó pontjait összeforrasztva azt haszontalan fémtömeggé tenni. A molekuláris kötés használható sérült tárgyak megjavítására, a kard két darabjának összeillesztésére, egy elszakadt íjhúr megjavítására. Az erő nem hat az

élőlényekre.

Az összerögzítés sebessége kb. 6 négyzetinch körönként. Ha valaki vértzetén használják, ez elég egy csuklópont megmerevítésére vagy az egyik talp földhöz rögzítésére. Egy ilyen módon mozdulatlaná tett karakter általában egy kör alatt ki tud bújni vagy ki tudja tépni magát, de egy rögzített lemezvértet viselő karakter jó időre beszorul.

PP: A kötés sebessége 24 négyzetinchre nő körönként.

20: A pszionista a saját csizmáját rögzíti a földhöz és odaragad.

Statikus Elektromosság

Próbaérték:	Int -3
Kezdeti Költség:	5
Fenntartási Költség:	5/kör
Távolság:	15 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy lény
Előfeltételek:	Felmágnesezés

Ezen erővel a pszionista a mágnesesség kontrollját arra tudja használni, hogy összegyűjtse a statikus elektromosságot, és nagy elektromos sokk formájában kisütse azt. Minél tovább gyűjti a pszionista a töltést, annál nagyobbat sebez a kisülés; a támadás a gyűjtés minden köre után 1d4+1 sebpont veszteséget okoz.

Az erő fenntartása nem számít támadásnak, de a kisütés igen. A pszionistának harci dobást kell tennie a célpont megérintésére, de csak a mágikus oltalmazók számítanak - a vértzet és az ügyesség nem.

PP: A sebzés 1d6+1/körre nő, és minden fém a célponton felmágneseződik.

20: A pszionista megrázza magát 1d4 sebpont veszteséget szenvedve és felmágnesez magán minden fémtárgyat.

Súlymanipuláció

Próbaérték:	Int -3
Kezdeti Költség:	9
Fenntartási Költség:	9/kör
Távolság:	20 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltételek:	Telekinézis

Ezzel az áhítattal a pszionista befolyásolni tudja a gravitáció hatását egy tárgyra. A tárgy súlya a normális 200%-ára növelhető vagy 25%-ára csökkenthető. A hatás addig marad meg, amíg a pszionista fenntartja az erőt.

Azon lénynak, aki extra-súlyú vértetzel cipel, -2 büntetés járul a vértetzelosztályához és a harci dobásaihoz, a mozgási sebessége pedig a negyedére csökken. A nehezebbé vagy könnyebbé tett fegyverek támadásához és sebzéséhez -2 járul.

A könnyű tárgyakat kétszer olyan messze lehet dobni vagy löni. Nehéz tárgyakat könnyebbé lehet tenni és így könnyebb megmozdítani őket. Néhány tárgyra ez az erő drasztikusan hathat - egy megduplázott súlyú tető alatt összedőlnek a támasztékok, még egy könnyített horgony nem tart meg többé. A JM-nek a legjobb tudása szerint kell megállapítania egy adott súlymanipuláció pontos hatását.

Minnél nehezebb a tárgy, amin az erőt használják, annál nehezebb hatni rá. Az alábbi erőpróba módosítók vonatkoznak a súlyos tárgyakra:

Tárgy súlya (font)	Módosító
0-20	0
21-50	-2
51-100	-4
101-500	-6
501+	-8

PP: A tárgy súlya a 10%-ára csökkenthető, vagy 400%-ára növelhető.

20: A pszionista többszörösére növeli a súlyát és összeroskad alatta. Nem tud mozogni és támadni 2d10 körig.

Pszihometabolikus Tudományok

Elemi Átalakulás (Nagy Tudomány)

Próbaérték:	Ből -4
Kezdeti Költség:	24
Fenntartási Költség:	3/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	10. szint, Metamorfózis, Testfegyver

A pszihometabolika nagy tudománya az elemi átalakulás, az a képesség, hogy bármelyik elemmé átváltozzunk. A pszionista átváltoztathatja a testét olyan anyagokká, mint a vas vagy az obszidián, a homok vagy a föld, sőt akár a levegő. Amíg elemi formában van, a pszionista megkapja minden természetes immunitását és sebezhetőségét annak az anyagnak. Például egy kard egyszerűen nem tud megsebezni egy levegő vagy gáz testet, a vas testeknek nincs szükségük levegőre, viszont megrozsdásodhatnak.

A pszionista megtartja a végtagjait és az érzékeit. A nagyon kemény testek (kő vagy fém) a vértetzelosztályát 0-ra csökkentik és 21-es effektív erőt adnak neki. Az amorf testek képessé teszik arra, hogy átcsússzon az ajtók alatt és elnyújtsa a végtagjait. A gáz testek lehetővé teszik a pszionistának, hogy a széllel sodortassa magát. A közönséges fegyverek nem képesek bizonyos formákat megsebezni, de a mágikus fegyverek (olyan szörnyek akik képesek megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető lényeket) mindig képesek megsebezni a pszionistát, függetlenül a formától.

A pszionista körönként egyszer változtathatja meg a formáját, anélkül hogy erre cselekedetet kéne fordítania. Ha másodszor is alakot vált, annak meg kell előznie bármilyen más cselekedetet abban a körben.

Az egyes formák harci képességén túl a pszionista mindig képes mozogni abban az anyagban, amiből a teste áll. Például ha homokká változik, a normális sebességével tud ásní a homokban. Néhány elemi test nagyszerű álcázás; például nehéz észrevenni a nitrogénből készült karaktert.

PP: A karakter megkapja a megfelelő típusú elemi szellem harci képességeit.

20: A pszionista elfuserálja az átváltozást és sokkdobást kell tennie, vagy 3d10 sebpont veszteséget szenved.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Idegmanipulálás

Próbaérték:	Áll -3
Kezdeti Költség:	14
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	érintés
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy lény
Előfeltételek:	Dupla Fájdalom

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy borzalmas dolgokat tegyen egy lény idegrendszerével. Egyetlen érintéssel pusztító fájdalmat, eszméletvesztést, vagy akár halált is okozhat. Ez az erő legjobban a pszionista saját fájába tartozókon működik; -2 büntetés járul a próbához, ha a pszionista más fajú lényen használja az erőt, -4 büntetés, ha más rendszertani kategóriába tartozón, mint például egy rovar vagy egy puhatestű.

A pszionistának meg kell érintenie az áldozat bőrét, ami nehéz lehet harc közben - normál harci dobásra van szükség az áldozat ellen. Ha a támadás sikeres, a hatást az áldozaton a pszionista próbájának eredménye határozza meg.

Próba	Hatás
1-3	<i>Görcsök:</i> -2 büntetés az áldozat harci dobásaihoz és VO-jához 1d3 körre
4-5	<i>Fájdalom:</i> -4 büntetés az áldozat harci dobásaihoz és VO-jához 1d3 fordulóra
6-9	<i>Kábaság:</i> Az áldozat elkábul és nem képes cselekedni 1d4+1 körig
10-12	<i>Eszméletvesztés:</i> Az áldozat 2d6 fordulóra elájul
13+	<i>Halál:</i> Az áldozat összerogy és 1d3 kör alatt meghal

Az áldozat mérge elleni mentődobást tehet a pszionista érintése okozta hatás elkerülésére. Bármelyik hatás semlegesíthető a *Méreg Semlegesítése* varázslattal, vagy a *Méregkiválasztás* tudomány *ellenmérge* funkciójának sikeres alkalmazásával. Ha a pszionista úgy akarja, "visszafoghatja az ütést", enyhébb hatást választva az áldozatnak, mint amit a próbadozás eredménye mutat.

PP: Ha az áldozat leteszi a mentődobást, akkor is elkábul 1d2 körre.

20: A pszionistának mérge elleni mentődobást kell tennie, vagy egy véletlenszerűen kiválasztott hatást szenved el a fentiek közül.

Méregkiválasztás

Próbaérték:	Áll -2
Kezdeti Költség:	16
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	érintés
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Savkiválasztás

A pszihometabolista ezen erő használatával természetes mérgeket tud kiválasztani a testéből. A pszionista csak olyan mérgeket tud szimulálni, amiket ő maga megtapasztalt vagy megízlelt korábban; ha valamikor a múltban túlélte az óriásskorpió marását, reprodukálni tudja a skorpió mérget. (Ha a pszionista szándékosan megkóstol vagy befecskendez magának mérget kis adagban, hogy megtanulja szimulálni, az adott hatás felét szenved el és +2-vel teszi a mentődobását a dózis ellen.)

A pszionista a vérében vagy a nyálában tudja létrehozni a mérget. Ha a vérében választotta ki, akkor megszúrhatja magát egy pengével, hogy hozzájusson. A pszionista által szimulált mérget a normál módja szerint lehet használni; a kontaktmérget érintéssel, a véráramba juttatandó mérget egy fegyverre kenve, stb. Ha pszionista a vérében választott ki emésztőrendszeren keresztül ható mérget és egy szörny megharapja, a lényre normálisan hat a mérge.

Harci dobás szükséges a célpont eltalálásához a mérgező köpettel vagy a mérgezett pengével, és az áldozat a mérgek megfelelő mentődobásra jogosult. A pszionista mérgeinek egy adagja annyi körig marad hatásos, ahányadik szintű a pszionista, vagy amíg fel nem használják.

Ennek a képességnek van két másodlagos használata is. Először is a pszionista azt is megtanulja, hogy hogyan kell ellenanyagot készíteni az általa megtapasztalt mérgek ellen. +4 bónuszt kap a mérge elleni mentődobásához, +8 bónuszt azok ellen, amit ő maga is el tud készíteni. Másodszor a pszionista ellenmérget készíthet más számára azon mérgek ellen, amit ő is létre tud hozni.

PP: A mérge koncentrált, az áldozat -2-vel teszi a mentődobást.

20: A pszionista megmérgezi magát és 10-30 sebpont veszteséget szenved (mérge elleni mentődobás felezi).

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Regenerálódás

Próbaérték:	Áll -4
Kezdeti Költség:	18
Fenntartási Költség:	6/forduló
Távolság:	érintés
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	egy lény
Előfeltételek:	Sejthelyreállítás

Ezzel az erővel a pszionista helyrehozhat olyan maradandó sérüléseket, amiket a természetes gyógyulás nem képes. A levágott végtagok visszánőveszthetők, vakság és sükettség meggyógyítható, sőt még az agy vagy a gerincvelő bénulást okozó sérülései is. A pszionista saját magán vagy másokon tudja ezeket a sérüléseket meggyógyítani, ha úgy hozza a szükség.

A regenerálódás lassú és fárasztó folyamat. Egy teljes fordulóra kerül az olyan kis sérülések gyógyítása, mint egy ujj elvesztése, eltört csont, vagy nemdestruktív látás vagy halláskárosodás. Három teljes forduló szükséges a rosszul összefort csont meggyógyításához, levágott kéz vagy láb visszánővesztéséhez, és 6 forduló a könyöknél levágott kar vagy a fizikailag elpusztult szemek visszánővesztéséhez. A JM-nek a legjobb tudása szerint kell eldöntenie, mennyi időbe kerül az adott sebesülés meggyógyítása.

A regenerálódás használható egy betegség által okozott veszteség helyrehozására, de nem gyógyítja meg magát a betegséget. A betegség vagy sebesülés miatt elvesztett képességpontokat (ügyesség, állóképesség, stb.) is képes visszaadni. A regenerálódás nem javíthatja a személyt az eredeti állapot fölé, így például egy plusz kar növesztése nem lehetséges.

PP: A gyógyulás kétszer olyan gyors, mint várni lehetne.

20: A pszionista 1d12 sebpont veszteséget szenved, de a páciensre nincs hatással.

A pszionista -2 büntetést szenved a próbához, ha az áldozatnak oka van arra, hogy kimondottan éber legyen. Szintént -2 büntetést szenved, ha az áldozat szörny. A thri-kreenek és más rovarok időlegesen kábult állapotba helyezhetők ezzel az erővel, de a pszionistának -4 büntetés járul a próbájához, ha ilyen lényekre akar hatni.

PP: Az áldozat nem emlékszik arra, hogy elaltatták, és folytathatja az alvást azután is, hogy a pszionista beszüntette az erő fenntartását.

20: A pszionista alszik el 2d6 körre, vagy amíg fel nem ébresztik.

Fotoszintézis

Próbaérték:	Áll +1
Kezdeti Költség:	5
Fenntartási Költség:	2/forduló
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezen erő használatával a pszionista energiát és felfrissülést szerezhet a nap energiájából. Minden fordulóban, amit napos területen pihen a fotoszintézist használva, gyógyul egy sebpontot, amit elvesztett. Ha a pszionista legalább egy óráig fenntartja a fotoszintézist, az kielégíti a napi egyik étkezést, és csak fele annyi vízre van szüksége, mint normálisan.

A pszionistának nem szabad mozognia amíg ezt az erőt használja, vagy nem profitál belőle semmit.

PP: A pszionista teljesen kielégíti az egész napos étel és italszükségletét egyetlen forduló alatt, amíg fotoszintézist használ.

20: A pszionista elszundikál és nem ébred fel, amíg fel nem rázzák vagy be nem sötétedik.

Pszihometabolikus Áhítatok

Elaltatás

Próbaérték:	Ből -2
Kezdeti Költség:	9
Fenntartási Költség:	2/kör
Távolság:	20 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy lény
Előfeltételek:	--

Ezen erővel a pszionista elaltathat más embereket az életritmusuk manipulálásával. Az áldozat mágia elleni mentődobást kap a hatás elkerülésére. Ha az áldozat elrontja a mentődobást, addig marad alva, amíg sebesülés, arcába locsolt víz, erős rázogatózás fel nem ébreszti, vagy a pszionista abba nem hagyja a fenntartási költség megfizetését.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Gyorsítás

Próbaérték:	Áll -2
Kezdeti Költség:	10
Fenntartási Költség:	10/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Néhány pszihometabolista drasztikusan meg tudja változtatni az életműködését, rövid időre megduplázva a sebességüket. A gyorsítást használó karakterre a *Gyorsítóvarázs* hatása hat, amíg fenntartja az erőt. A pszionista mozgási sebessége és támadásszáma a kétszerese lesz, és -2 bónuszt kap a kezdeményezéséhez, amíg ez az erő hat.

A varázslás és a pszionika használata nem gyorsul fel ettől az erőtől, bár ez az erő semlegesíti a *Lassítóvarázst*. Miután a pszionista abbahagyta a gyorsítás fenntartását, ahány kört felgyorsulva töltött, ugyanannyi körig pihennie kell, a levegő kapkodásán kívül mást nem csinálva. Nem öregszik hirtelen egy évet, mint a *Gyorsítóvarázs* alanya.

PP: A pszionista sebessége és támadásszáma megháromszorozódik, és automatikusan ő üt először minden harci körben.

20: A pszionista 1d4 sebpont veszteséget szenved, és halálmágia elleni mentődobást kell tennie, vagy 3d10 körre elájul.

Külső Megváltoztatása

Próbaérték:	Áll -1
Kezdeti Költség:	6
Fenntartási Költség:	3/forduló
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Sejthelyreállítás

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy megváltoztassa a megjelenését, korlátozott kontrollal az arcvonásain. Megváltoztathatja a bőrszínét bármilyen normál fajtára, a hajviseletét, a szemszínét, még az arcának csontszerkezetén is módosíthat. A pszionista nem megy el más fajú lénynek.

Ha a pszionista sikeres próbát tett 10-es vagy jobb eredménnyel, elég jól tudja utánozni tudja egy adott személy arcvonásait ahhoz, hogy bárkit megtéveszsen, aki csak a külső alapján tudja azonosítani az adott személyt. Ha közelről megvizsgálják, a pszionistának még egy próbát kell tennie, hogy működik-e az álcája.

PP: A pszionistának automatikusan sikerül minden próbája az álca megőrzésére.

20: A pszionistának átváltoztatás elleni mentődobást kell tennie, vagy az új formában ragad.

Pókmászás

Próbaérték:	Ügy -1
Kezdeti Költség:	4
Fenntartási Költség:	2/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy erős, ragadós párnákat növelessen a ujjaira és lábujjaira. Ezekkel szinte bármilyen természetes felületre odaragadhat. Amíg fenntartja a pókmászást, a pszionista mozoghat vagy mászhat a függőleges falakon és sziklákon a leesés veszélye nélkül.

Másodlagos hatásként a pszionista markolási ereje 20-ra nő, a tárgyak megfogásának céljára.

PP: A pszionista pókszerű fürgeséget kap és +2-t az ügyességéhez, amíg fenntartja az erőt.

20: A pszionista odaragad a felülethez mászás közben és nem tudja kiszabadítani magát.

Pszihoportatív Tudományok

Energiaidőzés Más Létsíkról

Próbaérték:	Int
Kezdeti Költség:	32
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	60 méter
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	Lényidőzés Más Létsíkról

Néhány pszionista képes az elméjét más létsíkok idegen energiáinak felszabadítására használni. Ezen képességgel rendelkező karakter energiát idézhet a létsíkokról ellenfeleinek megtámadására. Néhány létsík hasznosabb ilyen szempontból, mint a többi - a Para Elemi és Kvázi Elemi létsíkok a leghasznosabbak a pusztító energia idézéséhez.

Létsík	Támadás	Veszteség	Módosító
Tűz	láng	2d8	0
Nap	hősugár	1d12/1d12	-2
Magma	láva	3d8	-2
Sugárzás	fénysugár	1d20/1d20	-4

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Villám	villám	3d8	-4
Só	kiszáritás	4d4	-4
Hamu	hideg	5d4	-4
Pozitív	energia	3d12	-6
Negatív	energia	3d12	-6

A lángtámadások egy 10 láb oldalélű kockát töltenek meg és további 1d8 sebpont veszteséget okoznak a következő körben.

A hősugarak kétszer csapnak le, 1d12 sebpont veszteséget okozva találatonként. Két célpontra hatnak.

A magma egy célpontra hat, de 2d8 sebpont veszteséget okoz a következő, és 1d8 sebpontot a harmadik körben.

Az fénysugár támadások körönként kétszer csapnak le és két célpontra hatnak.

A villám 5 láb szélességben minden lényre hat a pszionista és a célpont között.

A kiszáritás minden lényre hat egy 10 láb oldalélű kockában és *Gyöngítősugárként* hat az áldozatokra.

A hideg támadások minden lényre hatnak egy 20 láb széles kúpban, amelynek a csúcsa a pszionista.

Az energiatámadások egy célpontra hatnak. A halálontúli lényeknek mágia elleni mentődobást kell tenniük, vagy a pozitív energia megsemmisíti őket, a negatív energia esetén az élőlényeknek mágia elleni mentődobást kell tenniük, vagy elveszítenek egy szintet.

Függetlenül a használt energiafajtától, az áldozat mágia elleni mentődobást tehet a fele veszteségre. Ez az erő nagyon megerősítet, ha a pszionista naponta kettőnél többször próbálkozik az energiaidézéssel, mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy 1d6 fordulóra elájul.

PP: A pszionista egy kimondottan erős energiaforrásra csatlakozik rá, egy kockával nő a veszteség.

20: A pszionista véletlenül megidéz egy olyan lényt, aki honos azon a létsíkon, amire rá akar kapcsolódni.

Féreglyuk

Próbaérték:	Int -2
Kezdeti Költség:	24+
Fenntartási Költség:	8+/kör
Távolság:	20 méter
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	Dimenziókapu

Ezzel az erővel a pszionista kaput nyithat két pont között, függetlenül attól, hogy milyen messze vannak egymástól (legalábbis elméletben). A *Dimenziókapu* áhítathoz hasonló, csak sokkal nagyobb léptékben. A pszionistának 20 méteren belül kell megnyitnia az egyiket, de bármilyen irányban állhat és a mérete maximum 10 láb x 10 láb lehet. Ha a pszionista akarja, nagyobbra is csinálhatja, de a méret minden duplázása -2 büntetést ad a próbához.

A féreglyuk másik vége ugyanakkora és bármilyen pontra elhelyezhető, amit a pszionista már látott. Olyan helyre is helyezhető, amit meg tud adni a jelenlegi helyéhez képest - például "tíz mérföldnyire keletre innen, ahol vagyok" - akár volt már ott, akár nem.

A féreglyuk által áthidalt távolság hatással van a PSP költségre, ahogy az alábbi táblázat mutatja:

Távolság	Kezdeti Költség	Fenntartási Költség
100 méter	24	8/kör
1000 méter	36	12/kör
10 mérföld	48	16/kör
100 mérföld	60	20/kör
1000 mérföld	72	24/kör
10000 mérföld	100	30/kör
bolygóközi	150	50/kör

Ha egyszer létrehozták, a féreglyuk mozdulatlan marad. Bármilyen átmerül rajta, azonnal átkerül a túlsó oldalra. A pszionista átszállíthat egy teljes hadsereget, vagy egy mekillot fogatot, ha elég PSP-t fordít rá. Ha a tárgy nem fér be teljesen a féreglyuk szájába, nem szállítható.

Ha a pszionista olyan lény szállítására használja ezt az erőt, amelyik ezt nem akarja, az áldozat mágia elleni mentődobást tehet a hatás elkerülésére.

PP: A fenntartási költség a felére csökken.

20: A pszionista egy dimenzióörvényt hoz létre, amely 10-100 mérföldnyire viszi véletlenszerűen választott (vízszintes) irányban, ha elrontja a mágia elleni mentődobását.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Időutazás

Próbaérték:	Int + speciális
Kezdeti Költség:	20+
Fenntartási Költség:	8/óra
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	8
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	Időugrás, Teleportálás

Néhány pszionista teleportálási képessége az időfolyamra is kiterjed és más időkbe is tud utazni. A pszionista tud egy-két napot ugrani a múltba vagy a jövőbe, vagy akár megpróbálhat egy elmét próbáló utazást is egy évezreden keresztül. Általában minél messzebbre utazik a pszionista az időben, annál többbe kerül az utazás.

Ha a pszionista a *Mások Teleportálása* erőt is ismeri, egy társat is megpróbálhat magával vinni minden szintje után, további 20 PSP-ért fejenként. Amíg a pszionista odavan, az idő normálisan halad - ha 8 órát töltött a múltban, 8 órával az elindulása utáni időpontra kell visszaérkeznie.

Távolság	Kezdeti Költség	Próba Módosító
1 napig	20	0
1 hét	30	-1
1 hónap	40	-2

A JM-et két szabály kell vezérelje: ha egy eseményt egyszer megváltoztattak, azt még egyszer nem lehet megváltoztatni; másodszor az eseményeknek történelmi tehetetlenségük van. Más szavakkal, bármit csinál a pszionista, a dolgoknak van lehetőségük ugyanúgy megtörténni. Minél fontosabb az esemény, annál nehezebb megváltoztatni.

Jövő: A pszionista elutazhat a jövőbe megnézni, hogy egy cselekedetnek mi lesz az eredménye, vagy megtudni egy olyan információt, ami nem ismert a saját idejében. Mint a múlt, a jövő is képlékeny; még maga a pszionista látogatása is megszámlálhatatlanul sokféleképpen megváltoztathatja az események folyását. Miután a pszionista pillantást vetett a jövőbe, a történelmi tehetetlenség fellép és úgy hajlítja az eseményeket, hogy azok a felfedett idővonalba torkoljanak. A sors csak nagy nehézségek árán kerülhető el, ha egyszer működni kezd.

Bármilyen történet a múltban vagy a jövőben, a JM-nek élnie kell a hatalmával, hogy érdekesebbé tegye a dolgokat. Hagyj figyelmen kívül vagy alkalmazz paradoxonokat, hogy a karakterek élete érdekesebb legyen, és a mese folytatódjon.

PP: Nincs hatás.

20: A pszionistának mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy elveszik az időfolyamban, a kívánt út egy véletlen pontján landolva, amelyről azt feltételezi, hogy a saját ideje. Ezáltal a nagy utazás hosszúvá teheti a hazajutást.

1 év	50	-3
10 év	60	-4
100 év	70	-5
1000 év	80	-6
10000+ év	100	-8

Múlt: Rövid távolság esetén a pszionista megpróbálhat megváltoztatni egy közelmúltbeli eseményt, azzal hogy figyelmeztet valakit, hogy ne tegye meg azt, amiről tudja, hogy balul fog elsülni. Visszaúthozhat egy órát, és elmondhatja a társainak (és a múltbeli önmagának), hogy ne ostromolják meg az erődöt, vagy bármi hasonlót. A parti esélyt kaphat arra, hogy újra lejátsszák a kérdéses eseményt - de a pszionistának nem szabad elfelejtkeznie arról, hogy visszamenjen és figyelmeztesse magát, ha a dolgok jobbra fordulnak, különben soha nem kapja meg a figyelmeztetést.

Nagy távolság esetén a pszionista régen elveszett információkat szerezhet meg, ha régen halott emberekkel beszél. Megölheti az ellenségeit az elődeik meggyilkolásával. Ha a karakter a történelmet próbálja megváltoztatni, a JM-nek kell döntenie, hogy ez sikerül-e neki vagy sem. Néha a karakter cselekedetének váratlan elágazása lehet. Például, ha megöli Kalakot, a zsarnokot ifjúkorában, a karakter esetleg egy még borzalmasabb despota felemelkedéséhez biztosít utat.

Létsíkvitel (Nagy Tudomány)

Próbaérték:	Int -4
Kezdeti Költség:	65/130
Fenntartási Költség:	1/forduló
Távolság:	150 méter
Felkészülési Idő:	6
Hatáskör:	30 láb oldalélű kocka
Előfeltételek:	10. szint, Energiaidézés Más Létsíkról

A létsíkvitel a pszihoportáció nagy tudománya. Ez az erőteljes képesség lehetővé teszi a pszionistának, hogy kicserélje az *Elsődleges Anyagi Sík* egy darabját egy másik létsíkkal. Ha a pszionista az egyik *Belső (Elemi) Létsíkkal*, az *Asztrális* vagy az *Éteri Létsíkkal*, cseréli ki a környezetét, a költség 65 PSP. Ha egy *Külső Létsík* egy darabját idézi meg, a költség 130 PSP.

A pszionista megpróbálhat a normális 30 láb élű kockánál nagyobb területet kicserélni. Minden újabb 30 láb kockáért, amit megpróbál átvinni, -1 büntetés járul a próbaértékéhez. A pszionista megpróbálhat inkább egy belül 10 láb átmérőjű és 10 láb széles gyűrűt is átvinni. A létsíkok addig maradnak felcseréltek, amíg a pszionista megfizeti a fenntartási költségeket.

Ezen erő pontos hatása a JM-re van bízva, de van néhány alapelv. Megelevenített tárgyakat lehet részben átvinni, így egy vár lehet félig az *Elsődleges Anyagi Létsíkon*, félig pedig a *Tűz Elemi Létsíkon*. Viszont az

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

előlények vagy mind kint, vagy mind bent vannak. Ha egy lény elhagyja az átvitt területet az új környezetbe, nem tér vissza amikor a pszionista kikapcsolja az erőt. Megjegyzendő, hogy a pszionista véletlenül egy lényt is áthozhat, amikor megragad egy darabot a létsíkjáról és Athasra hozza.

A létsíkokat nem változtatja meg az átvitel; egy darab a *Tűz Elemi Létsíkjából* egy robajló hőforrás marad, a torony aljának átvitelétől a teteje nem esik le, stb. Viszont az új környezet hatással lehet az átvitt területre. Athas egy darabja a *Magma Létsíkjára* küldve felperzselt pusztaságként fog visszatérni.

Néhány lehetőség a létsíkvitelre: időleges oázis teremtése a pusztasivatag kicserélésével a *Víz Elemi Létsík* egy darabjára; átjáró nyitása a hegyben az *Éteri Létsík* egy darabjának áthozatalával; az ellenséges harcosokkal tömött torony Abyssba küldése egy időre (ki tudja megmondani mi lesz benne, amikor a torony visszatér ...); elrejtőzés körbevéve magunkat az *Árnyék Féltsíkjának* vagy a *Gőz Kvázielemi Létsíkjának* egy részével.

Mint ahogy fentebb megjegyeztük, a létsíkvitel nagy tudomány. A pszionista nem választhatja ki ezt az erőt a normál fejlődése részeként.

PP: A hatáskör a duplája lehet, ha a pszionista úgy akarja.

20: A pszionista arra a létsíkra dobja át magát, amit fel akart cserélni.

Pszihoportatív Áhítatok

Árnyékséta

Próbaérték:	Áll +1
Kezdeti Költség:	9/18
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	1000 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Az árnyékséta olyan áhítat, hogy az *Árnyék Féltsíkját* használja arra, hogy két árnyék között utazzon. A pszionista bármilyen árnyékba beléphet, ami nagyobb mint a teste és átteleportálhat bármelyik másik árnyékba a hatótávolságon belül. Ha látja azt az árnyékot ahova teleportál, a költség 9 PSP, ha vakon teleportál egy olyan árnyékba, amit nem lát a jelenlegi helyéről, a költség megduplázódik. A pszionista összes felszerelése és bármi, amit a kezében tart szintén átszállítódik.

Ez az erő általában hatástalan éles napfényben vagy sötét éjszaka. Legjobban szürkületben működik. A pszionista a saját árnyékát is használhatja az árnyéksétához.

PP: A pszionista két mérföldön belüli árnyékok között utazhat.

20: A pszionistának mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy véletlenül megidézi 1d4 árnyékot, akik az

árnyékból kilépve megtámadják őt.

Dimenziófal

Próbaérték:	Áll -3
Kezdeti Költség:	9
Fenntartási Költség:	6/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	Dimenziókapu

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy körbevegye a testét egy *Dimenziókapuval*, hogy védje magát az ellenfél támadásai ellen. A fal egy csillogó henger, ami pont olyan magas, mint a pszionista, és két lábnyira a testétől veszi őt körbe. Bármilyen lövedék, vagy kézifegyver, ami eltalálja a falat, azonnal elszállítódik a megfelelő pontra a másik oldalon - így a nyílvevők és a dárdák áthatolnak a pszionista által elfoglalt téren, anélkül, hogy megsebeznek, sőt anélkül hogy a repülésüket valami is akadályozná.

A fal által nyújtott védelem az agyarakkal és karmokkal támadó lényekre és a pszionistát megragadni akaró karakterekre is vonatkozik. Áthaladnak a falon és kibukkannak a másik oldalon. A legtöbb energiafajtát, mint például a villámokat vagy a lángokat szintén eltéríti a fal.

A dimenziófalra két korlátozás vonatkozik. Először is a pszionista nem tud áthatolni a falon sem fegyverrel sem bármilyen energiafajtaival (bár néhány pszionikus erő használható indirekt támadásra a falon kívüli lények ellen. Másodsor, az erő nem működik, ha a falnál nagyobb tárgy ütközik neki - azaz a pszionista nem tud keresztülszaladni egy hegyen, és nem tudja figyelmen kívül hagyni egy tomboló mekillot rohamát.

Okos ellenfelek találhatnak módot arra, hogy megtámadják a pszionistát a falján belül. Az olyan varázslatok, mint a *Búbáj Személyre*, *Álomvarázs*, vagy a *Gyilkos Felhő*, nem sugároznak energiát. Pszionikus erők is áthatolhatnak a falon, ahogy fentebb le van írva.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

PP: A pszionista a nagy tárgytól vagy lényektől is védve van, mert azok "lepattanak" a dimenziófalairól.

20: A pszionista 30-300 (3d10 x 10) méternyire eldimenziókapuzódik véletlenszerű irányba, és 1d10 körig kábult, ha nem tesz sikeres mágia elleni mentődobást.

Dimenziópenge

Próbaérték:	Áll -1
Kezdeti Költség:	6
Fenntartási Költség:	5/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy fegyver
Előfeltételek:	Kétdimenziós Átalakulás

A pszihoporter felhasználhatja a tudását a dimenziókról arra, hogy a kardjából egy végtelenül éles pengét csináljon, kétdimenzióssá téve azt. Szinte bármilyen kézfegyvert meg lehet változtatni ezzel az erővel, még az olyan ütőfegyvereket is, mint a kalapácsok vagy a buzogányok. Csak a csuklós, láncos, vagy kötél fegyverek (mint az ostor, láncos buzogány, vagy a nunchaku) nem alakíthatók dimenziópengévé.

Amíg ez az erő hat, a pszionista fegyvere figyelmen kívül hagyja az áldozat vértjét. Csak az ügyesség és a mágikus védelmezők számítanak. Például egy 18-as ügyességű gladiátor vértzetosztálya irhapáncélban 2-es helyett 6-os. Szörnyek esetében a JM-nek kell döntenie, hogy a lény vértzetosztályát a vastag, vértszerű bőr vagy a természetes gyorsaság adja. Ezenkívül a pengének +2 járul a harci és veszteségdobásaihoz.

A dimenziópenge meglevenítetlen tárgyak, mint például az ellenfél fegyvere, egy köoszlop, vagy egy szekér tengelye, pontos elvágására is használható. A dimenziópengével eltalált tárgynak dezintegrálás elleni mentődobást kell tennie, vagy két darabra esik szét.

PP: A dimenziópenge dupla veszteséget okoz az összes eddigi bónusz mellett.

20: Az átalakítani kívánt tárgy szilánkokra törik, 1d4 sebpont veszteséget okozva a pszionistának.

Fázis

Próbaérték:	Ből -1
Kezdeti Költség:	6
Fenntartási Költség:	6/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy a testének a molekuláit egy más frekvenciájú rezgésre hangolja át, szellemszerűvé és átlátszóvá téve így magát a normális világ számára. A pszionista átmehet a szilárd anyagokon; az ellenfél fegyvere átsiklik rajta; és semmilyen fizikai erő vagy energia nem okoz neki veszteséget. Más fázison kívüli lények vagy tárgyak hathatnak viszont rá.

A fázison kívüli karakterre nem hat a gravitáció. Megtartja a zuhanási lendületét, amivel rendelkeznek, de nem szenved veszteséget, ha leér a földre. A normál sebességével tud haladni a szilárd felületen, a vizen vagy a futóhomokon a felével, szilárd anyagon keresztül pedig a negyedével. Függőlegesen körönként 10 lábnyit haladhat. Ha a karakter nem tudja fenntartani a fázist miközben szilárd anyagon halad keresztül, 3-30 sebpont veszteséget szenved, 1-6 órára kómába esik, és az *Éteri létsíkon* ragad.

Nehéz kapcsolatot létesíteni egy fázison kívüli elmével. Bármilyen pszionikus támadás próbaértékéhez -4 büntetés járul és a pszionista +2-vel teszi a mentődobását az elmére ható varázslatok és hatások ellen. Természetesen ugyanezek a büntetések vonatkoznak a pszionista saját támadásaira is, amíg fázison kívül tartózkodik.

PP: A pszionista fázison kívüli sebessége megduplázódik.

20: A pszionista halálmágia elleni mentődobást kell tegyen +4 bónusszal, vagy dezintegrálódik.

Fázis Tárgy

Próbaérték:	Ből -3
Kezdeti Költség:	10+
Fenntartási Költség:	5/kör
Távolság:	20 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltételek:	Fázis

Ezzel az áhitattal a pszionista kiterjesztheti a fázis képességét egy tárgyra is. Egy átjárót elzáró sziklát fázison kívülivé lehet tenni, hogy szabad legyen az út, az ellenfél fegyverét veszélytelenné lehet tenni, vagy egy épületet össze lehet dönteni, a támasztékának anyagiatlanításával.

Minél nagyobb a tárgy, annál nehezebb fázison kívül helyezni. Az alapszabály 1 PSP minden 10 font súly után, de minimum 10 PSP. A tárgy fázison kívül

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

helyezése nem árt annak. A fázison kívüli tárgyra nem hatnak a fizikai erők, de más fázison kívüli tárgyak igen. A pszionista használhatja ezt az erőt a kardjára, hogy meg tudjon vele sebezni egy másik fázison kívüli karaktert.

A fázison kívül tárgyak megtartják a lendületüket, amivel az átalakítás előtt rendelkeztek, így egy katapult lövedék folytatja a röppályáját - csak nem okoz veszteséget, amikor eltalálja a célpontot. A fázison kívül helyezett nem mozgó tárgyak ott maradnak, ahol voltak.

Ha a tárgyat ellenkező áldozat viseli vagy fogja, mágia elleni mentődobást tehet a hatás elkerülésére.

PP: A pszionista dezintegrálhatja is a tárgyat, ha akarja.

20: A pszionistának mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy a egy véletlenszerűen választott saját tárgyát dezintegrálja.

Időiker

Próbaérték:	Int -1
Kezdeti Költség:	22
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Időutazás

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy előreugorjon az időbe, kölcsönvegye a jövőbeni önmagát, visszahozva azt a jelenbe, hogy a segítségére legyen, és önmaga tökéletes mását hozza létre. A pszionista csak egy vagy két kört utazik előre a jövőbe és egy különös törést hoz létre a létezésében. A hatások valahogy így néznek ki:

Első kör: A pszionista aktiválja az erőt. A külső szemlélő számára úgy tűnik, hogy semmi sem történt.

Második kör: A pszionista harmadik körbeli éne megérkezik, így most két pszionista van. Mindketten normálisan cselekedhetnek a körben, de a jövőbeli én bizonyos előnyökhöz jut, hiszen egyszer már átélte ezt a kört és tudja mire számíton.

Harmadik kör: A pszionista visszautazik a második körbe, hogy segítsen önmagának, így egyetlen pszionista sincs. Egyáltalán nem létezik ebben a körben.

Negyedik kör: A harmadik körből kölcsönvett jövőbeni pszionista visszakerül ugyanarra a pontra és állapotba, mint ahogy a második kör végén volt. Az időiker erő véget ér.

A második körben a jövőbeli ének lehetősége van automatikusan elnyerni a kezdeményezést (mivel tudja, hogy mi fog történni), vagy visszatarthatja a támadását a kör végéig. Bármelyik esetben -4 bónuszt kap a vétezetosztályához, +4 bónuszt a mentődobásaihoz, +2 bónuszt a harci dobásaihoz.

Ha a jövőbeni én megsebesül vagy meghal, annak nincs hatása a jelenbeni pszionistára, azonkívül hogy remegve várja azokat a sebeket, amit kapni fog és amitől meghalhat. Viszont a jelenbeni én összes sebesülése azonnal megjelenik a jövőbeni pszionistán is.

PP: A jövőbeni én tud időt szakítani arra, hogy figyelmeztesse a jelenbeni énjét a veszélyekre, így a jelenbeni én is megkapja a jövőbeni én bónuszait.

20: A pszionista egy olyan lehetséges jövőhöz kapcsolódik, amelyben a következő körben megölik. Mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy 1d6 órára kómába esik.

Időkontroll

Próbaérték:	Int
Kezdeti Költség:	változó
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Időutazás

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy hatást gyakoroljon az idő folyamára, felgyorsítva vagy lelassítva azt saját magához képest. Az idő lelassítása effektíve *gyorsítja* a pszionistát, míg az időfolyam felgyorítása *lelassítja*. A torzítás mértéke befolyásolja az erő kezdeti költségét, ahogy az alábbi táblázat mutatja:

Gyorsítás	Lassítás	Költség	Módosító
x2	x1/10	18	-3
x3	x1/20	36	-5
x4	x1/50	54	-7

Ha a pszionista felgyorsítja magát az időfolyam lelassításával, annyi körig (saját, nem a többieké!) tudja fenntartani, ahányadik szintű. A mozgás, támadásszám, sőt még a varázslás és a pszionikus erők használata többszöröződik.

Viszont bármilyen varázslatnak vagy pszionikus erőnek, ami elhagyja a pszionista felgyorsult idejét (például egy *Varázslövedék* elmondása, vagy *kapcsolatba* lépés egy nem idő-gyorsult elmével), esélye van arra, hogy megszakadjon. Minden esetben, ha a pszionista ilyesmivel próbálkozik, mágia elleni mentődobást kell tennie, hogy sikeresen használja a varázslatot vagy erőt a normál időfolyamban.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Ha a pszionista lelassítja magát az időfolyam felgyorsításával, az erő annyi fordulóig hat, ahányadik szintű - azaz egy 6. szintű pszionista 1/20-as torzítással 6 saját fordulóját 120 fordulóra (20 óra!) nyújthatja a világban. Bármikor megszakíthatja az erőt, de az érzékei annyira lelassulnak, hogy bármilyen közeledő ellenfél automatikusan meglepi. Megjegyzendő, hogy a pszionista csak a saját idejének megfelelően fogyaszt ételt és vizet, valamint így hatnak rá az olyan dolgok, mint például a mérgezés, ezért ez az erő használható arra, hogy akár nullára csökkentse a vízfogyasztást, vagy lelassítsa a mérget.

Ha a pszionista bármilyen más pszionikus erőt is fenntart, azok után a saját ideje szerint kell fizetnie. Ha a pszionista egy elsüllyedt hajón volt, használhatja a *Lebegést* és az *Időkontrollt* arra, hogy addig lebegjen a tenger felszínén, amíg egy másik hajó arra jár, hiszen csak a saját vánszorgó ideje szerint fizeti a lebegés fenntartási költségét.

PP: A torzítás mértéke eggyel nő további költség nélkül.

20: A pszionistának nem sikerül az időtorzítás, és mágia elleni mentődobást kell tennie vagy 1d10 évet öregszik.

Kétdimenziós Átalakulás

Próbaérték:	Áll -2
Kezdeti Költség:	11
Fenntartási Költség:	4/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezzel az erővel a pszionista megváltoztathatja a kiterjedéseit, úgy hogy van magassága és szélessége, de nincs mélysége. Kétdimenziós kép lesz, aminek nincs vastagsága; a harmadik dimenziója egy másik létsíkra kerül át, és ott is marad, amíg fenntartja az erőt. Ennek az előnye abban rejlik, hogy egyszerűen nem létezik, ha oldalról nézik; és így teljesen láthatatlan és immunis minden támadásra abból az irányból. Átférhet a legvékonyabb résen is az érintkező felületek között, ha függőlegesen van elég hely van számára.

A pszionista normálisan mozoghat és támadhat, de nem sebezhetetlen - bárki megtámadhatja szemből vagy hátulról. Amíg kétdimenziós, dupla veszteséget szenved el minden sikeres támadástól.

PP: A pszionista fegyverére további költség nélkül *Dimenziópenge* hat.

20: A pszionista 1d6 körre eltűnik egy borzalmas zsebdimenzióban.

Tárgyidézés

Próbaérték:	Int -4
Kezdeti Költség:	30+
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	speciális
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltételek:	Tárgy Teleportálása

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy egy tárgyat elhozzon a távolból. A tárgynak egy darabból kell állnia, és nem nyomhat többet 100 fontnál. A fémet nehezebb teleportálni és kétszer annyiba kerül, az obszidiánt pedig még nehezebb és háromszorosa a PSP költség. A tárgy idézésének költsége a tárgy és a pszionista távolságától függ:

Távolság	Kezdeti Költség	Próba Módosító
10 méter	30	+1
100 méter	35	0
1000 méter	40	-1
10 mérföld	50	-3
100 mérföld	60	-5
1000 mérföld	70	-7
10000 mérföld	100	-9

A pszionistának vagy látnia kell a tárgyat, amit teleportál, vagy pontosan tudnia kell, hogy hol van. Ha a pszionista az otthonában a tűzhely fölé akasztott egy kardot, akkor megidézheti a kardot - de ha valaki közben átrakta a kardot valahova máshova a szobában, nem tudja megidézni, hacsak *Távolbalátást* nem használt, hogy megnézzé hol van.

Ha a pszionista arra használja ezt az erőt, hogy valaki mástól távolítson el egy tárgyat, az áldozat mágia elleni mentődobásra jogosult a hatás elkerülésére. Megjegyzendő, hogy az idézett tárgy a pszionista kezében vagy előtte a földön fog megjelenni, így nem lehet ezzel az erővel az ellenfél fejére dobni egy sziklát.

PP: A pszionista csak a szükséges PSP költség felét fizeti.

20: A pszionista elmozdítja a tárgyat a helyéről, de az nem tűnik fel. A jelenlegi helyétől ugyanakkora távolságra kerül, mint amennyire a pszionista van, de véletlenszerűen választott irányba.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Teleportálás Megakadályozása

Próbaérték:	Int -1
Kezdeti Költség:	8
Fenntartási Költség:	2/kör
Távolság:	30 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy lény
Előfeltételek:	Téridő Horgony

Ezen erő használatával a pszionista megakadályozhat egy másik lényt a hatótávolságon belül a teleportálásban. Az erő a teleportálás minden formáját megakadályozza, a mágikus és a pszionikus is. A teleportálni próbáló lénynak a teleportálás megakadályozása alatt pszihikus küzdelmet kell nyernie a gátló pszionista ellen, a *Teleportálás* próbaértékét (vagy varázslóknál a szintet) használva a pszionista próbája ellen.

A *Teleportálás* zavarásán kívül ez az erő a mágikus vagy pszionikus *Térugrást* és a *Létsíkváltást* is megakadályozza. A teleportálás megakadályozása nem gátolja az utazást *Dimenziókapuval* vagy *Dimenziósétával*, de megakadályozza az *Arnyéksétát*.

PP: A pszionista automatikusan megnyer minden pszihikus küzdelmet, amit ezzel az erővel kell vívjon.

20: A pszionista mágia elleni mentődobást kell tegyen, vagy teleportálaskor az alany magával ragadja. A pszionista 1d8 sebpont veszteséget szenved és 2d6 körig kába az új helyén.

Tértorzítás

Próbaérték:	Int -4
Kezdeti Költség:	8+
Fenntartási Költség:	4+
Távolság:	100 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	--

A pszionista ezzel az erővel hatással lehet egy terület kiterjedéseire, kisebbé vagy nagyobbá téve, mint amekkorának látszik. Az alap hatáskör egy 20 láb oldalélű kocka, de a pszionista növelheti ezt 4 PSP plusz kezdeti költségért minden további 20 láb élű kocka után, amire hatni akar. A fenntartási költség mindig a kezdeti költség fele. A hatáskör a környezetre szabható; például az alap hatáskör egy 10 láb széles földalatti járatra alkalmazva, a járat 80 lábnyi hosszára hat.

A pszionista választhat, hogy a hatáskörben a távolság fele vagy dupla akkora legyen, mint amekkorának lennie kellene. A fenti járatot 40 vagy 160 láb hosszúnak mutathatja. A szakadék keskenyebbé válhat, hogy könnyebb legyen átmenni rajta, vagy nagyobb, hogy védelmül szolgáljon. Egy barát zuhanását meg lehet rövidíteni a sebesülés csökkentésére.

A tárgyaknak vagy teljesen benne kell lenniük a hatáskörben, vagy teljesen kívül kell esniük. A belépés a hatáskörbe nem észrevehető.

PP: A pszionista a távolságot a 25%-tól 400%-ig módosíthatja.

20: A pszionista minden távolságot megdupláz önmaga számára 2d4 órára.

Térugrás

Próbaérték:	Int +1
Kezdeti Költség:	7
Fenntartási Költség:	3/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Teleportálás

A térugrás erő használatával a pszionista egy rövidtávú, véletlenszerű teleportálás sorozatot indít el, amely nehezen sebezhetővé teszi a harcban. Minden körben a pszionista automatikusan ugrik egyet, a kezdeményezés egy véletlenszerűen választott pillanatában; dobj 1d10-zel és tekintsd ezt a térugrás kezdeményezésének. Ahhoz, hogy megüthesse a pszionistát, az ellenfélnek jobb kezdeményezőjének kell lennie a térugrás időpontjánál.

Minden ugrás 3d10 lábnyira viszi a pszionistát, véletlenszerűen választott irányba. (*Dobj 1d8-cal, 1: egyenesen előre, 2: jobbra előre, 3: jobbra, stb.*) A pszionista térugrása soha nem viheti őt szilárd tárgyba, vagy veszélyes helyre, mint például egy sziklaperem vagy egy tűz.

A pszionista megpróbálhat ütni, mielőtt elugrik, ebben az esetben jobbnak kell lennie a térugrása kezdeményezőjénél, vagy visszatarthatja a cselekedetét a kör végéig.

PP: A pszionista automatikusan elugrik, mielőtt az ellenfelei megüthetnék.

20: Azonnali térugrások bizarr sorozata, amely 3d10 lábnyira a kezdeti helyétől rakja le a pszionistát, aki 1d4 körig kába.

Zsebdimenzió

Próbaérték:	Ből
Kezdeti Költség:	14
Fenntartási Költség:	3/forduló
Távolság:	10 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltételek:	--

Ez az áhitat lehetővé teszi a pszionistának, hogy egy kis dimenzióknívüli tárolóhelyet hozzon létre. A terület egy 5 láb élű kocka, ami bármekkora súlyú anyagot képes tárolni, ami befér egy ekkora helyre. A tároló egy kb. 2 x 2 lábnyi fénylő ajtón vagy nyíláson keresztül közelíthető meg. A bejárat mindig ugyanott van a pszionistához viszonyítva, mint ahogy *Tenser Lebegő Korongja* követi a varázslót. A bejárat méretét a teljesen zárttól a teljes 5 láb oldalú négyzet nagyságig akaratlagosan változtathatja a pszionista.

A zsebdimenzióba tett tárgyaknak nincs tömegük vagy terjedelmük; a pszionista akár 1000 font súlyú sziklát is hordozhat az erszényében, ha úgy akarja. Viszont ha a pszionista abbahagyja az erő fenntartását, a zsebdimenzió tartalma megjelenik a bejárat helyén és leesnek a földre. Lehetsége dolgokat megrongálni úgy, hogy nagy tárgyat teszünk egy zsebdimenzióba szűk helyre rakjuk a bejáratot, majd abbahagyjuk az erő fenntartását.

Élőlények a zsebdimenzióban úgy 15 perc alatt használják el a levegőt; viszont a pszionista részlegesen nyitva hagyhatja a bejáratot, hogy a levegő cirkulálhasson. A pszionista nem léphet be a saját zsebdimenziójába, de belenyúlhat és akármit kivehet belőle.

PP: A zsebdimenzió 10 láb oldalú lehet, ha a pszionista kívánja.

20: Bármí, amit a pszionista az erszénybe rak, egy idegen dimenzióba kerül és örökre elveszik.

Telepatikus Tudományok

Elmetűz

Próbaérték:	Ből -6
Kezdeti Költség:	30
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	5' x 20' kúp (max. 6 lény)
Előfeltételek:	8. szint, Szinapsziszavarás, Pszihikai Összemorzsolás

Néhány pszionista képes halálos mentális erőhullámot kibocsájtani, amely elpusztíthatja az alacsonyabbrendű elméket. Az elmetűz tudomány lehetővé teszi a pszionistának, hogy minden lényt támadjon a hatáskörben, olyan mentális zárótűzzel, amely cselekvőképtelenné teheti vagy akár meg is ölheti az áldozatokat. Az erő hatásköre egy 5 láb széles, 20 láb hosszú kúp, amelynek a csúcsa a pszionista. Maximum 6 áldozatra hathat a hatáskörben.

A pszionista áldozatok védhetik magukat az elmetűztől egy egyszerű *Tudatzár*, vagy más védelem felrakásával, de minden lényre hat, aki nem rendelkezik pszionikus védelemmel. A hatás változik az áldozat szintje vagy életerődobása szerint:

Szint/ÉD	Hatás
1 alatt	Kómában 1d6 napig, elveszít 1d3 intelligencia pontot
1 -- 2	Elájul 2d4 fordulóra, elveszít 1 intelligencia pontot
2+1 -- 4	Bénult 1d4 fordulói
4+1 -- 8	Kába 2d6 körig
8+1 +	Zavart 1d3 körig

A hatástól függetlenül az áldozat halálmágia elleni mentődobásra jogosult, hogy elkerülje az elmetűz hatását. A kómába esett lényeknek még egy halálmágia elleni mentődobást kell tenniük az ájulás végén, vagy meghalnak. Az elájult lényeknek mentődobást kell tenniük, vagy kómába esnek (a halál veszélye nélkül).

A kába lények nem mozoghatnak, nem támadhatnak, nem kapcsolhatnak be pszionikus erőt, nem varázsolhatnak, és a vértezetosztályukhoz -2 büntetés járul. A zavart lények fele sebességgel mehetnek, -2 járul a támadásukhoz, normálisan védekeznek. Sikeres mágia elleni mentődobást kell tenniük a varázsláshoz, vagy pszionikus erő bekapcsolásához.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Az elmetűz hatását *Pszihikus Műtét*tel, *Korlátozott Kívánsággal*, *Súlyos Sebek Gyógyításával*, vagy ennél erőteljesebb gyógyító mágiával lehet semlegesíteni.

Az elmetűz kimerítő a pszionista számára; ha egynél többször használják naponta, a pszionista -4 büntetést szenved a próbához. Ez nagyon sötét használata a belső erőknek, a pszionista aki alacsonyabbrendű elméket rombol, azt veszi észre, hogy gonoszba fordul a jelleme.

PP: A hatások egy kategóriát lépnek előre, így a 8+1 életerődobásos lények zavart helyett kábák lesznek, stb.

20: A pszionista kiégeti ezt az erőt és nem próbálkozhat az elmetűzzel 2d8 hétig.

Hallucináció

Próbaérték:	Int -3
Kezdeti Költség:	kapcsolat
Fenntartási Költség:	6/kör
Távolság:	100 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy személy
Előfeltételek:	Érzéksalódás

Ez a tudomány lehetővé teszi a pszionista számára, hogy víziókat és képeket vetítsen az áldozat elméjébe. Hatásában olyan, mint egy pszionikus *Fantazmális Erő*. A pszionista szinte akármit elhithet az áldozattal, hogy azt hallja, látja, érzi. A pszionista megtámadhatja az áldozatot hallucinált szörnyekkel vagy varázslatokkal, becsaphatja egy csapat katona ligetté változtatásával, még azt is elhitheti vele, hogy egy homokkal teli kancsó hideg, friss vizet tartalmaz.

Általában a *Player's Handbook* 84. és 130. oldalán levő részek az illúziók megítéléséről az irányadók a hallucináció hatásának eldöntésére. Ha a pszionista figyelmesen építi fel a hallucinációt, és olyasmint mutat az áldozatnak, amire számít, az áldozat akár mentődobást sem kaphat. A hallucináció fizikai hatásai pszichoszomatikusak; az áldozat elhitheti, hogy összetapossa egy tembo, de valójában nem sérül meg fizikailag.

A hallucináció fenntartása teljes koncentrációt igényel a pszionista részéről. Ha fizikailag támad, vagy újabb erőt kapcsol be, amíg fenntartja ezt az erőt, az áldozat mágia elleni mentődobásra jogosult +4 bónusszal, hogy kiszabaduljon a hallucinációból.

PP: A hallucináció olyan valóságos, hogy -4 járul az áldozat mentődobásaihoz és minden elszenvedett veszteség 20%-a valós.

20: A pszionista elhiszi a saját hallucinációját 1d6 körig.

Tömeges Kapcsolat (Nagy Tudomány)

Próbaérték:	Ből
Kezdeti Költség:	változó
Fenntartási Költség:	1/kör/alany
Távolság:	speciális
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	100 méter sugárban
Előfeltételek:	10. szint, Kapcsolat

A tömeges kapcsolat a telepátia nagy tudománya. Lehetővé teszi a telepátának, hogy több alannal építsen ki *Kapcsolatot* egyszerre, ahelyett hogy mindegyikkel külön-külön lépne kapcsolatba. A kapcsolat leírásánál, a *Teljes Pszionista Kézikönyv* 80-83. oldalán található életforma miatti módosítók a tömeges kapcsolatra is vonatkoznak, úgy mint a normal *Kapcsolatra*.

A tömeges kapcsolat költsége a személyenkénti kapcsolat költségek összege. A fenntartási költség mindig 1 PSP/kör/alany, de a kezdeti költség változik az alanyok szintjével, amint az alábbi tábla mutatja:

Szint/ÉD	PSP
1 - 5	3
6 - 10	8
11 - 15	13
16 - 20	18
21+	25

A kapcsolat alá került elmék 100 méteren belül kell legyenek egymástól, bár a távolság akár ezer mérföld is lehet, a távoli alanyok még távolabbikhoz kapcsolásával. Ha a pszionista a tömeges kapcsolatot használja, eldöntheti hogy a hatáskörben melyik elmével akar kapcsolatba lépni, s melyekkel nem. A pszionistának minden alanyra külön kell próbát dobnia és egyenként kell PSP-t költenie a kapcsolatba lépéshez az alannal, a tömeges kapcsolat csak azt teszi lehetővé, hogy a pszionista tucatnyi kapcsolópróbálkozást tegyen.

Ha a JM akarja, a statisztikai átlag használható a sok kockadobás elkerülésére. Ha 20 egyforma gith az alany, és a pszionista kapcsolat próbaértéke 18, 18-ukal fog kapcsolatba lépni.

Ha a tömeges kapcsolat létrejött, a pszionista bármilyen telepátikus erővel folytathatja, mint például a *Láthatatlanság*, *Legyőzhetetlen Erők*, *Behízelgés*. A további erők költségét minden alanyra külön kell megfizetni, akire hat, de a próbaértéket lehet statisztikai átlaggal venni, ahogy fentebb. Megjegyzendő, hogy a tömeges kapcsolat kombinálása az *Uralkodással* sokkal hatásosabb, mint maga a *Tömeges Uralkodás*.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

A tömeges kapcsolat nagy tudomány, és nem lehet kiválasztani tudománynak intenzív meditációba és kutatásba kezdés nélkül, lásd a 7. fejezetet.

PP: Minden létrejött kapcsolat fenntartása ingyenes az első 4 körben.

20: A pszionista több elmével próbálkozik, mint amennyit kezelni tud, és nincs felkészülve a pszihikus visszacsapásra ennyi alanytól egyszerre. Mágia elleni mentődobást kell tegyen, vagy 2d4 órára elájul, az összes PSP-jét felhasználva eközben.

Telepatikus Áhítatok

Amnézia

Próbaérték:	Ből -2
Kezdeti Költség:	kapcsolat
Fenntartási Költség:	5/kör
Távolság:	200 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy személy
Előfeltételek:	Elmeösszekapcsolás

Ez az áhítat lehetővé teszi a pszionistának, hogy a kapcsolat alatt álló lény memóriáját zavarja. Amíg az amnéziát fenntartja, az alany nem emlékszik arra, hogy mi történt vele azelőtt, hogy a pszionista kapcsolatba lépett vele. Az áldozat emlékszik arra, ami az amnéziás állapotában történt vele, így vissza tudja idézni a beszélgetéseket és az eseményeket, amik az amnézia kezdete után történtek.

Az amnézia pontos hatása a JM megítélése, de általában az áldozat emlékszik arra, hogy hogyan kell beszélni, járni, enni, és a többi fizikai képességére. A tudáson alapuló képességek, mint a varázslás, pszionika használata, zárnyitás ideiglegesen elfelejtődnek, de az olyanok, mint az íj vagy az *elhajlás* használatának képessége nem.

Ha egy szörnnyel elfelejtetünk mindent, attól az még nem lesz jó fickó. Az általános személyiségjegyek megmaradnak a memóriaelvesztés ellenére.

PP: Az áldozat 1d10 napig amnéziás lesz azután is, hogy a pszionista abbahagyta az erő fenntartását, ha a pszionista úgy akarja.

20: Az erő visszaüt, maga a pszionista lesz amnéziás 2d10 körre.

Érzék Elnyomása

Próbaérték:	Int -2
Kezdeti Költség:	kapcsolat
Fenntartási Költség:	4/kör/lény
Távolság:	100 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy személy
Előfeltételek:	Elmeösszekapcsolás, Láthatatlanság

Ez az áhítat lehetővé teszi a pszionistának, hogy átmenetileg megvakítson vagy megsüketítsen egy lényt, azzal hogy megzavarja az agyban az érzékszervek információinak fogadását. Az áldozat szemei továbbra is tökéletesen működnek, de az agya nem tudja feldolgozni az információt. A pszionistának külön kell kapcsolatba lépnie minden lénnyel, akire hatni akar, és külön próbát kell dobnia minden alanyra.

Az áldozat addig marad vak vagy süket, amíg a pszionista megfizeti a fenntartási költséget az erő működtetéséhez. A megvakított lényeknek -4 büntetés járul a mentődobásaikhoz, a vértetesosztályukhoz, és a támadásaikhoz. A megsüketített karakter -1 büntetést szenved, de ezt a büntetést a körülmények növelhetik. (Például, ha a karakter a *vakharc* képességét próbálja használni az ellenfele megtámadásához teljes sötétben, akkor érzékenyen érintheti a megsüketítést.)

PP: A pszionista minden érzékszervi információt elveszít, amíg a pszionista fenntartja az erőt.

20: A pszionista 2d8 körre megvakítja magát.

Félelem Elnyomása

Próbaérték:	Ből +1
Kezdeti Költség:	5
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	10 méter
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	egy személy
Előfeltételek:	--

Ezzel az erővel a pszionista növelheti egy karakter bátorságát. A pszionista automatikusan semlegesítheti a karakterre ható félelem hatását. A félelem elnyomásának ezen használati módja megszünteti a *Félelem Okozása*, *Érzelem*, *Szemmelverés*, *Félelemvarázs*, *Rettegés*, *Jelenés* varázslatok, valamint a *Legyőzhetetlen Erők* és a *Fóbia Erősítése* pszionikus erők okozta terrort.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Ha a pszionista olyan karakteren használja ezt az erőt, aki még nincs megrémítve, az alany ideiglenesen +4 bónuszt kap a morál vagy a mentődobásaihoz mágikus és pszionikus félelem ellen. Ha a varázslat vagy erő normálisan nem tenné lehetővé a mentődobást, a pszionista még egy erőpróbát tehet, hogy a félelem elnyomása legyőzi-e a hatást. Ez a védelem egy fordulóig plusz a pszionista minden szintje után egy körig tart.

PP: A pszionista a vakmerőségig bátorítja az alanyt, akinek +1 járul a harci dobásaihoz, amíg az erő hat.

20: A félelem ragadós dolog. A pszionistát teljesen átjárja az áldozat féleleme és menekül, mintha *Félelemvarázs* hatna rá.

Növényelme

Próbaérték:	Int -4
Kezdeti Költség:	11
Fenntartási Költség:	2/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezzel az erővel a pszionista a növényi életformához hangolja magát. Jobban megérti a növényi létet, és jobban tudja kezelni az intelligens vagy pszionikus növényeket, amelyekkel találkozik. Normálisan -8 a módosító a kapcsolatba lépéshez növényekkel, de amíg a növényelme hat rá, addig a pszionista nem szenved el ezt a büntetést. Viszont -8 lesz a büntetés a kapcsolathoz nem-növény elmével.

A növényelme nem teszi lehetővé a pszionistának, hogy kommunikáljon a növényekkel, de +2 bónuszt ad a karizmájához a növények szemében.

PP: A pszionista nagyon jól ráhangolódott a növényekre, és megkapja az előnyöket fenntartási költség nélkül 24 órára.

20: A pszionista vegetatív álomba merül, helyhez kötődve 2d10 órára.

Passzív Kapcsolat

Próbaérték:	Ből -1
Kezdeti Költség:	kapcsolat
Fenntartási Költség:	1/óra
Távolság:	érintés (korlátlan)
Felkészülési Idő:	1
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	Kapcsolat, Gondolat

Ezzel az erővel a pszionista kiépíthet egy állandó bár passzív mentális kapcsolatot egy másik karakterrel. Az alanyt bele kell egyeznie, és a pszionistának sikeresen aktiválnia kell a passzív kapcsolatot az alany jelenlétében. Miután az erő működésbe lépett, az alany bárhová elmehet, továbbra is fenntartva a laza kapcsolatot a pszionistával.

Ez a kapcsolat lehetővé teszi az alanyt, hogy felkeltse a pszionista figyelmét egy mentális hívás kiküldésével. A pszionista egy bizsergést érez az elméjében, ami jelzi neki, hogy a passzív kapcsolata a figyelmét igényli. Feltételezhető, hogy a pszionista normál *Kapcsolat* és *Elmeösszekapcsolás* kiépítésével reagál, hogy megtudja mi történt.

A passzív kapcsolat hasznos, mert lehetőséget biztosít a pszionista nem-pszionikus barátjának, hogy jelezzon a pszionistának, ha a segítségére van szüksége.

PP: A pszionista tudja, hogy az alany bajban van, akkor is ha az még nem próbálta felkelteni a figyelmét.

20: A pszionista azt hiszi, hogy sikerült aktiválnia az erőt, de az alany soha nem fogja tudni felkelteni a figyelmét.

Metapszionikus Tudományok

Mágia Elnyomása

Próbaérték:	Áll -4
Kezdeti Költség:	30
Fenntartási Költség:	1+/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	20 méter sugárban
Előfeltételek:	8. szint

Az igen nagyhatalmú pszionisták a pszichikus energiák feletti uralmukkal képesek mindenféle mágiát elnyomó mezőt létrehozni. A mezőn belül nem működnek a varázslatok, a fegyverek elvesztik varázsserejüket, mágikus támadással vagy erővel rendelkező lények (mint például a baziliszkusz pillantása) nem használhatják ezeket, mágikusan megelevenített szörnyek (megelevenített halálontúliak, gólemek, stb.) megállnak, a mágikus tárgyak nem működnek.

A mező csak addig létezik, amíg a pszionista fenntartja az erőt. Az alap fenntartási költség 1 PSP körönként, de minden a területen használt mágikus erő

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

és varázslatszint ad 1 PSP-t a fenntartási költséghez. Például a varázsló, aki *Tűzgolyót* lő a mágikus erőket elnyomó pszionistára, hárommal több PSP fenntartási költség megfizetésére kényszeríti a pszionistát abban a körben. A varázslatszint nélküli hatásokat egy hasonló varázslat szerint kell megítélni. Ha nincs hasonló varázslat, a pszionista plusz 1 PSP fenntartási költséget fizet az alkalmazó minden szintje vagy életerődobása után.

A hatás átmenetileg elnyomja a működő varázslatokat, így egy *Bűbáj* alatt álló személy ideiglegesen felszabadul, az *Átváltoztatott* lények visszatérnek az eredeti alakjukba, stb. A mágiával megváltoztatott, de már nem mágikus tárgyak, például egy *Kőformázó Varázssal* alakított kőasztal, nem változtatnak alakot. A medúza pillantásától kővévált személy úgy marad. Amint a pszionista abbahagyja az erő fenntartását, a varázslatok hatása zavartalanul folytatódik.

PP: A pszionista megpróbálhat semlegesíteni bármilyen varázslatot a területen, egy azonos szintű varázsló *Mágikus Ellenvarázsként*.

20: A pszionista egyik véletlenszerűen kiválasztott mágikus tárgya maradandóan elveszti minden mágiáját.

Szubjektív Valóság

- Egy elem manifesztációjának megtagadása, mint például egy máglya vagy egy köömlás.
- Egy bármilyen adott tárgy megtagadása a tárgy méretétől (kicsi vagy nagy) függetlenül, mint például egy szikla, az ellenfél vértete, vagy az ellenfél egyik mágikus tárgya.

A JM-nek kell meghatároznia a szubjektív valóság pontos hatását, de alapjában véve a megtagadott tárgy egyszerűen nem létezik a pszionista számára. Nem sebesítheti meg, de ő maga sem lehet hatással rá. A pszionista ellenfelei igencsak zavarba eshetnek, hogy nem tudják őt felszabdalni, vagy hamuvá égetni.

PP: A pszionista körről-körre megváltoztathatja, hogy mit tagad meg.

20: A pszionista egy egész új valóságot teremtett magának, és mágia elleni mentődobást kell tennie, vagy átkerül egy véletlenszerűen választott külső létsíkra.

Próbaérték:	Ből -5
Kezdeti Költség:	35
Fenntartási Költség:	7/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	8. szint

A hit hatalmas erő. Ezzel az erővel a pszionista figyelmen kívül hathatja egy tárgy vagy tárgykategória valóságát, nem-létezővé téve azt önmaga számára. Meggyőzheti magát, hogy az ellenfél kardja nem sebesítheti meg - és a kard egyszerűen hatás nélkül keresztlövegy a testén.

A pszionista csak megeleveníthetetlen tárgyakat vagy hatásokat tagadhat meg ezzel az erővel, élőlények megtagadását lehetetlennek fogja találni. Az erő néhány lehetséges használata:

- Egy fegyvertípus megtagadása, mint például a kézfegyverek, íjak, számszerűk, vagy dobófegyverek.
- Egy egész mágiatípus megtagadása, mint például a papi vagy varázsló mágia.

helyezheti magát, amely megtisztítja az elméjét a nyugodt és elmélkedő gondolkodáshoz. Bármilyen, amit a pszionista lát, hall, vagy olvas, a kognitív transz elmeélesítő hatása alatt, az szó szerint elraktározódik a memóriájában, és később tökéletesen előhívható.

A karaktert irányító játékos arra használhatja ezt a képességet, hogy szóról-szóra visszaemlékezzen részletes utasításokra vagy beszélgetésekre, akkor is, ha ő maga nem emlékszik a pontos szövegre. Ez gyakran nagyon jól jön, amikor egy adott helyhez tartozó részletes utasításokra, vagy egy bonyolult jelszósorozatra próbál pontosan visszaemlékezni. A pszionista egy probléma átgondolásához, egy rejtély vagy találós kérdés megoldásához is transzba merülhet, ez esetben +2 bónuszt kap az intelligenciapróbáihoz a megoldás keresésekor.

Metapszionikus Áhítatok

Kognitív Transz

Próbaérték:	Int
Kezdeti Költség:	4
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

A pszionista ezzel az erővel olyan transzba

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Ha fotografikus memóriának használják, a transz annyi ideig tart, amennyi az információ megjegyzéséhez szükséges. Ha egy rejtvény megoldására használják, akkor annyi ideig, amennyi ideig a pszionistának egy próbálkozás tart az adott probléma megoldására. Egy elnyújtott transz több óráig is eltarthat. Akár egy egész könyvet is lehet ilyen módon memorizálni.

Amíg kognitív transzban van, a pszionista -1 büntetést szenved a meglepődés dobásaihoz. A harc vagy akár a legrövidebb beszélgetés is megtöri a transzt.

PP: A pszionista +4 bónuszt kap a szükséges intelligenciapróbákhoz (például rejtvények vagy találos kérdések megoldásához) a kognitív transz időtartamára.

20: A pszionista enyhe fejfájást kap 1d6 fordulóra, ami megakadályozza, hogy ilyen transzba merüljön.

Küzdőtransz

Próbaérték:	Ből -1
Kezdeti Költség:	4
Fenntartási Költség:	1/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezzel az erővel a pszionista megtanulja borotvaélessé tenni a figyelmét, hogy maximális érzékenységgel és hatásfokkal harcolhasson. A reflexei és a gyorsasága az elérhető legjobbra nőnek, és képes ösztönösen nyomon követni az összes harcoló felet a közvetlen környezetében. Amíg a küzdőtransz hat, a pszionistát hátulról ért támadások oldalsónak, az oldalról jövők szembeni támadásnak minősülnek. A küzdőtranszban levő pszionista +1 bónuszt kap a kezdeményezéséhez, a vértetzesztályához, a mentődobásaihoz, és minden harci dobásához.

A pszionista koncentrációja a fizikai cselekedetekre nehézzé teszi a koncentrációt a pszionikus erők aktiválására. -1 büntetést szenved minden próbához, amíg a küzdőtranszt fenntartja.

PP: A pszionista annyira ráhangolja magát a környezetre, hogy a bónuszai +2-re nőnek, és nem lehet ellene hátulról vagy oldalról támadni.

20: A pszionista teljesen ráhangolódik a környezetre, gyakorlatilag annyira, hogy szinte mindent felszed és elveszik a részletekben, -1 büntetést szenvedve a harci dobásaihoz 2d6 fordulóra.

Pszihikus Penge

Próbaérték:	Áll -5
Kezdeti Költség:	7
Fenntartási Költség:	4+/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	6. szint, Elmeszúrás, Testfegyver

Ezzel az erővel a pszionista a pszihikai támadásának egy félvalós manifesztációját hozza létre, amely kard alakú és fegyverként lehet használni a fizikai harcban. Bármilyen élőlény, aki a pszihikus penge eltalál, 1d6 sebpont veszteséget szenved, +1 sebpontot minden plusz 2 PSP után, amit a pszionista rákölt. Az áldozatnak halálmágia elleni mentődobást is kell tennie, vagy elkábul és nem képes cselekedni 1d6 körig. A pszihikus penge okozta veszteséget pusztakezes sebzésnek kell tekinteni, a 25%-a valós, a 75%-a ideiglenes veszteség, ami a találkozás vége után egy fordulón belül visszajön.

A pszihikus penge a pszionista saját életenergiájának a kiterjesztése, és +2-es fegyvernek tekintendő a normál fegyverrel nem sebezhető szörnyek megsebezéséhez. Mivel maga a pszionista élete a penge, a speciális érintéses támadásokat közvetíti a testébe. Az életenergiát elszívó lények automatikusan elszívnak egy szintet a pszionistától, ha megüti őket a pszihikus pengével. Elme nélküli szörnyek (nyálkák, penészek, kocsonyák, elementálok, gólemek) nem sebezhetők meg a pszihikus pengével.

Ha az áldozat bekapcsolt pszionikus védelmi móddal rendelkezik amikor eltalálja a pszihikus penge, a pszionistának meg kell nyernie a pszihikai küzdelmet, hogy sebezzen.

PP: A sebzés 1d10-re nő, az áldozat -2 büntetést kap a mentődobásához.

20: A pszionista meggyengíti magát megpróbálva létrehozni a pengét és 1d4 sebpont veszteséget szenved.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Pszionikus Vámpírság

Próbaérték:	Ből -3	5 - 9	7 PSP/kör
Kezdeti Költség:	kapcsolat +8	10 - 12	9 PSP/kör
Fenntartási Költség:	3/kör	13 - 14	11 PSP/kör
Távolság:	10 méter	15+	15 PSP/kör
Felkészülési Idő:	0		
Hatáskör:	egy személy		
Előfeltételek:	6. szint, Pszihikus Erőelszívás		

A pszionikus vámpírság egy nagyon félt képesség, más pszionikus erejének elszívása a sajátunk pótlására. Bár hasonlít a *Pszihikus Erőelszívásra*, a pszionikus vámpírság három fontos dologban különbözik: először is közvetlenül a PSP-k szívódnak el; másodsor, az áldozatnak nem kell aludnia; harmadsor, az áldozatnak nem kell humanoidnak lennie, csak PSP értékkel kell rendelkeznie. A pszionikus vámpírság nagyon fájdalmas művelet, de nem gyengít annyira le, mint amennyire a *Pszihikus Erőelszívás* képes.

A PSP elszívás megkezdéséhez, a pszionistának *Kapcsolatot* kell kiépítenie az áldozattal. Ha egyszer hozzáfér az áldozat elméjéhez, elkezdheti elszívnia a PSP-ket. A pszionikus vámpírság próbájának eredménye határozza meg az elszívás sebességét:

Próba	Sebesség
1 - 2	3 PSP/kör
3 - 4	5 PSP/kör

Valószínűség Manipulálása

Próbaérték:	Int -4
Kezdeti Költség:	10
Fenntartási Költség:	--
Távolság:	speciális
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	4. szint

Ezen erő aktiválásával a pszionista az esélyek törvényeit babrálja, hogy hatással legyen egy adott cselekedetre. Ha a pszionista sikeres, +4 (d20) vagy +20% (d100) bónuszt kap. Ez csak mentődobásokra, harci dobásokra, képességpróbákra, tolvajképesség próbákra, vagy varázslatrontási próbákra alkalmazható. Nem alkalmazható pszionikus erő aktiválásánál. Ha pszionista nem tesz egyetlen dobást sem az erő aktiválása utáni fordulóban, akkor elveszti ezt az esélyt.

A szerencse ingatag lehet. Ha a pszionista egynél többször manipulálja a valószínűséget egy nap, 50% esély van rá, hogy a kívánt bónusszal egyező nagyságú büntetést szenved el.

PP: A pszionista kedvezően manipulálja az esélyeket a következő három dobáshoz.

20: A pszionista összezavarja a valószínűségeket és a fentebb említett negatív módosítókat szenved el az elkövetkezendő 1d6 dobásához.

Bár ez az erő nem okoz maradandó veszteséget, nagyon kellemetlen, és az áldozat szinte biztosan harcolni akar ellene. Mivel az erő csak PSP értékkel rendelkező lények ellen működik (pszionisták, vad tehetségek, pszionikus szörnyek), az áldozat valószínűleg nem védtelen, és ismerhet egy védelmi módot a szükséges *Kapcsolat* megakadályozására.

Az erővel elszívott pszionikus erőpontok normálisan térnek vissza, mintha maga az áldozat használta volna el őket. Ha az áldozatot 0 PSP-re leszívta a pszionikus vámpírsággal, akkor halálmágia elleni mentődobást kell tennie, vagy 2d6 körre elájul.

Az áldozat mentális energiájának elszívása általában gonosz cselekedet, így annak a pszionistának, aki gyakran használja ezt az erőt, a jelleme fokozatosan gonoszba fog fordulni.

PP: A pszionista *Pszihikus Erőelszívást* is végez az áldozaton a pszionikus vámpírsággal egyidőben.

20: A pszionista teljes kapcsolatot biztosít a célpontnak a saját elméjéhez, míg a saját maga által felépített kapcsolatot elvágja.

Vasakarát

Próbaérték:	Ből
Kezdeti Költség:	8
Fenntartási Költség:	3/kör
Távolság:	0
Felkészülési Idő:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltételek:	--

Ezen erővel a pszionista különleges szintre emeli az akaraterejét, túlélve olyan helyzeteket, amelyek gyengébb karaktereket legyőznének. Amíg fenntartja az erőt, a pszionista ideiglenesen figyelmen kívül hagyhatja az összegyűjtött sebesüléseket, amelyek 0 sebpontra vagy az alá vinnék. Pusztán mentális erejének köszönhetően eszméletén és teljesen aktív marad, amíg a sebpontja -10-re nem csökkent, amikor is meghal, mint bárki más. Addig a pontig viszont normálisan harcolhat és gond nélkül használhatja az erőt, kivéve a vasakarát áhitat aktiválását és fenntartását.

Az Akarat és az Út Melléklet I. - Új Erők

Amíg a vasakarat működik, a pszionista nem veszít egy sebpontot körönként, ahogy a normál "-10-es szabály" (DMG 75. oldal) kimondaná, de elkezdí vesztíteni a sebpontot, ha abbahagyja a vasakarat fenntartását. A bölcs pszionisták bekötik a sebeiket, mielőtt elveszítenék az eszméletüket, vagy soha nem ébrednek fel többé.

A pszionista ara is használhatja a vasakaratot, hogy ne veszítse el az eszméletét vagy önkontrollját más okból kifolyólag. Ha a hatás, ami ellen a pszionista küzd, normálisan ad mentődobás lehetőséget (például a vámpír *Bűbáj* képessége vagy a pszionikus *Uralkodás*), a pszionista +4 bónuszt kap a mentődobáshoz, amíg a vasakarat hat. Ha a hatás általában nem ad mentődobás lehetőséget (például a *Parancsvarázs* vagy az *Álomvarázs*), a pszionista mentődobást tehet mágia ellen -4 büntetéssel.

A vasakarat visszaható erőként működik. Nem kell állandóan fenntartani ahhoz, hogy működjön. Ha olyan szituáció lép fel, ahol a pszionistának szüksége van a vasakaratra, megszakíthatja amit csinál az aktiválásához. Ha még nem cselekedett a körben, a pszionista választhat, hogy a tervezett cselekedet helyett aktiválja a vasakaratot, vagy lemond róla és az eredetileg tervezett dolgot viszi véghez. Ellenkező esetben a következő körig kell várnia az aktiválással.

PP: A pszionista -15 sebpontig marad életben és automatikusan letesz minden mentődobás az eszmélet és a kontroll fenntartására. Ha kikapcsolta az erőt és a karakternek -10-nél kevesebb sebpontja van, továbbra is holtan esik össze. A bölcs pszionisták nem felejtik el meggyógyítani (vagy másokkal meggyógyíttatni) a sebeiket előtte.

20: Az erő nem aktiválódik.

Ez a vad tehetség generáló rendszer a *Teljes Pszionika Kézikönyvben* levőt váltja fel.

A karaktered vad tehetségének eldöntéséhez dobj d100-zal az I.-es táblán. Ez mutatja, hogy melyik tanba tartozik a karaktered vad tehetsége. Aztán tégy egy másik d100-as dobást a megadott táblán. A karakter bónuszként az előfeltételt is megkaphatja az erőhöz, ezt ☞ jelzi. A karakter csak három tehetséget dobhat, de nincs korlát a kapott erők számára - az előfeltétellel rendelkező erők akár hét különböző erőt is adhatnak a karakternek.

I. táblázat - Vad Tanok

Dobás	Tan	Tábla
01-16	Távérzékelés	II.
17-35	Pszihokinézis	III.
36-61	Pszihometabolika	IV.
62-70	Pszihoportáció	V.
71-94	Telepátia	VI.
95-00	Tudományok	VII.

II. táblázat - Távérzékelés

Dobás	Vad Áhítat
01-07	Körkörös Látás
08-11	Csontleolvasás☞
12-17	Harcos Elme
18-25	Veszély Érzékelése
26-28	Környezet
29-34	Nedvesség Érzékelése
35	Hang Érzése
36	Fény Érzése
37	Fény Hallása
37-44	Útismeret
44-48	Helymeghatározás
49-56	Íránymeghatározás
57-60	Méreg Érzékelése
61-64	Elmozdulás Érzékelése
65	Mágia Látása
66-68	Hang Látása
69-70	Éteriség Látása
71-76	Fürkészés Érzékelése☞
77-78	Szellem Érzékelése
79-81	Figyelő Védelme

Az Akarat és az Út Melléklet II. - Javított Vad Tehetség táblák

82-87 Időjósítás

88-90 Válassz a fentiek közül

91-94 Dobj kétszer ezen a táblán ¹

95-98 Dobj még egyszer 2

99-00 Dobj még egyszer 3

- ¹ Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobást.
² Dobj egy erőt ezen a táblán, majd még egy vad tehetséget az I. táblázattól kezdve. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobásokat.
³ Dobj egy erőt ezen a táblázaton, aztán dobj a VII. táblázaton, amíg egy távérzékelési tudomány nem jön ki. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy nagyobb dobásokat.

III. táblázat - Pszihokinézis

Dobás **Vad Áhitat**
 01-04 Tárgy Megelevenítése

05-13 Árnyék Megelevenítése

14-18 Ballisztikus Támadás

19-21 Tömörítés

22-29 Víz Koncentráció

30-33 Test Irányítása

34-39 Lángkontroll

40-44 Hangkontroll

45-49 Fénykontroll

50-52 Szélkontroll

53-54 Kriokinézis

55-57 Félretűtés

58-66 Lebegés

67-69 Felmágnesezés

70-71 Molekuláris Kötés

72-76 Molekulafelrázás

77-80 Visszatérő Lövedék

81-85 Gyengítés

86-87 Statikus Elektromosság

88-90 Válassz a fentiek közül

91-94 Dobj kétszer ezen a táblán ¹

95-98 Dobj újra 2

99-00 Dobj újra 3

- ¹ Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobást.
² Dobj egy erőt ezen a táblán, majd még egy vad tehetséget az I. táblázattól kezdve. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobásokat.
³ Dobj egy erőt ezen a táblázaton, aztán dobj a VII. táblázaton, amíg egy pszihokinetikus tudomány nem jön ki. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy nagyobb dobásokat.

IV. táblázat - Pszihometabolika

Dobás **Vad Áhitat**
 01-05 Betegség Elnyelése

06-07 Gyorsítás

08-09 Adrenalin Kontroll

10 Öregítés

Az Akarat és az Út Melléklet II. - Javított Vad Tehetség táblák

11-14 Biovisszacsatolás

15-16 Testkontroll

17 Testfegyver

18-22 Testegyensúly

23 Páncél

24-28 Macskaesés

29-30 Korhadás Okozása

31 Elaltatás

32-39 Sejthelyreállítás

40-41 Kaméleonőr

42-43 Savkiválasztás

44-46 Elmozdulás

47 Dupla Fájdalom

48-49 Ektoplazma Alak

50-55 Megemelt Erő

56 Kiterjesztés

57-61 Hús Vértet

62-65 Beültetett Fegyver

66-69 Felerősített Érzékek

70 Mozdíthatatlanság

71-75 Életerő Átadás

76-77 Testfeletti Elme

78 Ferromonkibocsájtás

79-80 Fotoszintézis

81 Összehúzóadás

82-84 Erőmegosztás

85-86 Pókmászás

87 Felfüggesztett Életműködés

88-90 *Válassz a fentiek közül*

91-94 *Dobj kétszer ezen a táblán*¹

95-98 *Dobj újra 2*

99-00 *Dobj újra 3*

amíg egy pszihometabolikus tudomány nem jön ki. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy nagyobb dobásokat.

V. táblázat - Pszihoportáció

Dobás **Vad Áhítat**
01-05 Asztrális Kivetítés

06-13 Térugrás

14-18 Dimenziópenge[☞]

19-26 Dimenzióséta

27-37 Dimenziókapu

38-40 Álomutazás

41-44 Kétdimenziós Átalakulás

45-49 Éteri Utazó

50-57 Fázis

58-59 Fázis Tárgy[☞]

60-63 Zsebdimenzió

64-69 Árnýékséta

70-71 Térortozítás

72-73 Teleportálás
Megakadályozása[☞]

74-77 Tárgy Teleportálása[☞]

78-81 Időugrás[☞]

82 Időiker[☞]

83-87 Térítő Horgony

88-90 *Válassz a fentiek közül*

91-94 *Dobj kétszer ezen a táblán*¹

95-98 *Dobj újra 2*

99-00 *Dobj újra 3*

¹ Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobást.

² Dobj egy erőt ezen a táblán, majd még egy vad tehetséget az I. táblázattól kezdve. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobásokat.

³ Dobj egy erőt ezen a táblázaton, aztán dobj a VII. táblázaton, amíg egy pszihoportatív tudomány nem jön ki. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy nagyobb dobásokat.

¹ Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobást.

² Dobj egy erőt ezen a táblán, majd még egy vad tehetséget az I. táblázattól kezdve. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobásokat.

³ Dobj egy erőt ezen a táblázaton, aztán dobj a VII. táblázaton,

Az Akarat és az Út Melléklet II. - Javított Vad Tehetség táblák

VI. táblázat - Telepátia		88-90	Válassz a fentiek közül
Dobás	Vad Áhitat	91-94	Dobj kétszer ezen a táblán ¹
01-07	Elfogadás	95-98	Dobj újra 2
08	Amnézia	99-00	Dobj újra 3
09	Vonzás		
10	Irtózás		
11	Tisztelet		
12-16	Gondolatlejtés		
17-18	Álmodozás		
19-24	Empátia		
25-29	Gondolatolvasás		
30	Érzécsalódás		
31-32	Azonosítás		
33	Lehetetlen Feladat		
34-36	Megtestesülés Ismeret		
37-38	Fájdalom Okozása		
39	Legyőzhetetlen Erők		
40-43	Láthatatlanság		
44-47	Élet Érzékelése		
48-51	Elme Gát		
52-59	Tudatzár		
60	Fóbia Erősítése		
61	Hipnózis Utáni Szuggesztió		
62-64	Pszihikai Hírvivő		
65	Pszihikai Megszemélyesítés		
66	Ellenszenv		
67-70	Gondolatküldés		
71	Érzék Elnyomása		
72-75	Látás Összekapcsolás		
76-78	Hallás Összekapcsolás		
79-83	Félelem Elnyomása		
84	Szinapsziszavarás		
85	Ízlelés Összekapcsolás		
86	Érzelemkivetítés		
87	Igazhallás		

- ¹ Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobást.
² Dobj egy erőt ezen a táblán, majd még egy vad tehetséget az I. táblázattól kezdve. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy magasabb dobásokat.
³ Dobj egy erőt ezen a táblázaton, aztán dobj a VII. táblázaton, amíg egy telepátikus tudomány nem jön ki. Hagyd figyelmen kívül a 88-as vagy nagyobb dobásokat.

Az Akarat és az Út Melléklet II. - Javított Vad Tehetség táblák

VII. táblázat - Tudományok		59-62	Valószínűségi Utazás
Dobás	Vad Tudomány	63	Lényidézés Más Létsíkról
Távérzékelési Tudományok		64-69	Teleportálás
01-02	Aura Leolvasása	70-71	Mások Teleportálása
03-06	Távolbahallás	72	Időutazás
07-10	Távolbalátás	73	Féreglyuk
11-14	Érzékelés	74	Válassz a fentiek közül
15	Tárgyleolvasás	Telepatikus Tudományok	
16-17	Prekogníció	75-77	Uralkodás
18-19	Érzékenységi Pszihikai Behatásokra	78-84	Kivetés
20	Válassz a fentiek közül	85	Sorsösszekapcsolás
Pszihokinetikus Tudományok		86	Hallucináció
21-22	Detonáció	87	Tömeges Uralkodás
23-24	Dezintegrálás	88-92	Elmeösszekapcsolás
25-26	Kinetikus Kontroll	93	Elmetörítés
27	Molekulaátrendezés	94	Szonda
28-29	Erőkilökés	95	Fejlesztett Láthatatlanság
30-34	Telekinézis	96	Személyiségcsere
35	Telekinetikus Repülés	97	Válassz a fentiek közül
36	Telekinetikus Gát	98-99	Dobj újra ¹
37	Válassz a fentiek közül	00	Dobj kétszer ezen a táblán ²
Pszihometabolikus Tudományok			
38-42	Állati Rokonság		
43-44	Teljes Gyógyulás		
45	Halálmező		
46	Energiaelnyelés		
47	Életerősítés		
48-49	Metamorfózis		
50	Idegmanipulálás		
51	Méregkiválasztás		
52	Regenerálódás		
53-55	Árnyékalak		
56	Válassz a fentiek közül		
Pszihoportatív Tudományok			
57-58	Száműzetés		

¹ Dobj egy erőt ezen a táblán, majd egy másikat az I. táblázattól kezdve. Hagyd figyelmen kívül a további 98-as vagy nagyobb dobásokat.

² Hagyd figyelmen kívül a további 98-as vagy nagyobb dobásokat.

Az Akarat és az Út Melléklet II. - Javított Vad Tehetség táblák

Metapszionikus Tudományok		Kognitív Transz (Cognitive Trance)	Int	-
Complete Psionics Handbook		Küzdőtransz (Fighting Trance)	Ből -1	-
Auramegváltoztatás (Aura Alteration)	Ből -4 5. szint, Pszihikai Műtét	Pszihikus Penge (Psychic Blade)	Áll -2	6. szint, Elmeszúrás, Testfegyver
Felbecsülés (Appraise)	Int -4 -	Pszionikus Vámpírság (Psionic Vampirism)	Ből -3	6. szint, Pszihikus Erőelszívás
Felruházás (Empower)	Ből -12 10. szint	Valószínűség Manipulálása (Probability Manipulation)	Int -4	4. szint
Pszihikai Műtét (Psychic Surgery)	Ből -5 Elmeösszekapcsolás	Vasakarat (Iron Will)	Ből	-
Pszihikus Klón (Psychic Clone)	Ből -8 5. szint, Pszihikai Hírvívó, Távolbahallás, Távolbalátás			
Személyiségkettéválasztás (Split Personality)	Ből -5 10. szint, Pszihikai Műtét			
Ultrasapás (Ultrablast)	Ből -10 10. szint			
The Will and the Way				
Mágia Elyomása (Suppress Magic)	Áll -4 8. szint			
Szubjektív Valóság (Subjective Reality)	Ből -5 8. szint			

Metapszionikus Áhítatok

Complete Psionics Handbook	
Felzabálás (Cannibalize)	Áll 5. szint
Felerősítés (Enchantment)	Ből -3 6. szint
Felfokozás (Intensify)	* 3. szint
Felnagyítás (Magnify)	Ből -5 6. szint
Felövezés (Gird)	Int -3 3. szint
Harci Transz (Martial Trance)	Ből -3 3. szint
Kiszakítás (Wrench)	Ből -4 -
Meghosszabbítás (Prolong)	Áll -4 4. szint
Összefogás (Splice)	* 2. szint
Összetartás (Convergence)	Ből 4. szint, Kapcsolat
Pszionika Érzékelése (Psionic Sense)	Ből -3 Elmeösszekapcsolás
Pszihikus Erőelszívás (Psychic Drain)	Ből -6 6. szint, Elmeösszekapcsolás
Pszionikus Felfújás (Psionic Inflation)	Ből -5 3. szint
Sztázismező (Stasis Field)	Áll -3 8. szint
Tartály (Receptacle)	Ből -5 Felruházás / értékes drágakő
Visszapillantás (Retrospection)	Ből -4 7. szint, Összetartás

Dragon Kings

Falkaelme (Hivemind)	Ből -1 Rovarelme / pszionikus rovar
Pszionikus Maradvány (Psionic Residue)	Ből -3 -

The Will and the Way

Az Akarat és az Út Melléklet III. - Erők Listája

Pszihokinetikus Tudományok

Complete Psionics Handbook

Detonáció (Detonate)	Áll -3	Molekulafelrázás, Telekinézis
Dezintegrálás (Disintegrate)	Ből -4	Gyengítés, Telekinézis
Erőkilökés (Project Force)	Áll -2	Telekinézis
Molekulaátrendezés (Molecular Rearrangement)	Int -5	Molekula Manipuláció
Tárgy Létrehozása (Create Object)	Int -4	Telekinézis
Telekinézis (Telekinesis)	Ből -3	-

The Will and the Way

Kinetikus Kontroll (Kinetic Control)	Int -3	-
Megakinézis (Megakinesis)	Ből -4	10. szint, Telekinézis
Telekinetikus Gát (Telekinetic Barrier)	Áll -3	Tehetlenségi Gát
Telekinetikus Repülés (Telekinetic Flight)	Ből -4	Lebegés

Pszihokinetikus Áhítatok

Complete Psionics Handbook

Árnyék Megelevenítése (Animate Shadow)	Ből -3	-
Ballisztikus Támadás (Ballistic Attack)	Áll -2	Telekinézis
Fénykontroll (Control Light)	Int	-
Gyengítés (Soften)	Int	-
Hangkontroll (Control Sound)	Int -5	-
Hang Létrehozása (Create Sound)	Int -7	Hangkontroll, Telekinézis
Lángkontroll (Control Flames)	Áll -1	Telekinézis
Lebegés (Levitate)	Ből -3	Telekinézis
Molekulafelrázás (Molecular Aggitation)	Ből	-
Molekula Manipuláció (Molecular Manipulation)	Int -3	Telekinézis
Szélkontroll (Control Wind)	Áll -4	Telekinézis
Tárgy Megelevenítése (Animate Object)	Int -3	Telekinézis
Tehetlenségi Gát (Inertial Barrier)	Áll -3	Telekinézis
Test Irányítása (Control Body)	Áll -2	Telekinézis

Dragon Kings

Ellentétes Reakció (Opposite Reaction)	Áll -1	Ballisztikus Támadás, Erőkilökés
Kísértet Írás (Ghost Writing)	Ből -2	Molekula Manipuláció

Tömörítés (Compact)	Ből -1	-
Visszatérő Lövedék (Return Flight)	Áll -1	Telekinézis
Víz Koncentrálása (Concentrate Water)	Áll -3	Telekinézis

The Will and the Way

Felmágnesezés (Magnetize)	Int -1	-
Félreütés (Deflect)	Int	Telekinézis
Kriokinézis (Cryokinesis)	Ből	-
Lendületlopás (Momentum Theft)	Int -2	Kinetikus Kontroll
Molekuláris Kötés (Molecular Bonding)	Int -1	Telekinézis
Statikus Elektromosság (Static Discharge)	Int -3	Felmágnesezés
Súlymanipuláció (Mass Manipulation)	Int -3	Telekinézis

Az Akarat és az Út Melléklet III. - Erők Listája

Pszihometabolikus Tudományok

Complete Psionics Handbook

Állati Rokonság (Animal Affinity)	Áll -4 -
Árnyékalak (Shadow Form)	Áll -6 -
Teljes Gyógyulás (Complete Healing)	Áll -

The Will and the Way

Elemi Átalakulás (Elemental Composition)	Áll -4	<i>10. szint, Metamorfózis, Testfegyver</i>
Idegmanipulálás (Nerve Manipulation)	Áll -3	<i>Dupla Fájdalom</i>
Méregkiválasztás (Poison Simulation)	Áll -2	<i>Savkiválasztás</i>
Regenerálódás (Regenerate)	Áll -4	<i>Sejthelyreállítás</i>

Pszihometabolikus Áhítatok

Complete Psionics Handbook

Adrenalin Kontroll (Adrenalin Control)	Áll -3 -
Betegség Elnyelése (Absorb Disease)	Áll -3 -
Beültetett Fegyver (Graft Weapon)	Áll -5 -
Biovisszacsatolás (Biofeedback)	Áll -2 -
Dupla Fájdalom (Double Pain)	Áll -3 -
Ektoplazma Alak (Ectoplasmic Form)	Áll -4 -
Elmozdulás (Displacement)	Áll -3 -
Erőmegosztás (Share Strength)	Áll -4 -
Életerő Átadás (Lend Health)	Áll -1 -
Felerősített Érzékek (Heightened Senses)	Áll -
Felfüggesztett Életműködés (Suspend Animation)	Áll -3 -
Hús Vértet (Flesh Armor)	Áll -3 -
Kaméleonerő (Chameleon Power)	Áll -1 -
Korhadás Okozása (Cause Decay)	Áll -2 -
Kiterjesztés (Expansion)	Áll -2 -
Macskaesés (Catfall)	Ügy -2 -
Megemelt Erő (Enchanced Strength)	Ből -3 -
Mozdíthatatlanság (Immovability)	Áll -5 -
Öregítés (Aging)	Áll -7 -
Összehúzóds (Reduction)	Áll -2 -
Savkiválasztás (Chemical Simulation)	Áll -4 -
Sejthelyreállítás (Cell Adjusment)	Áll -3 -

Energiaelnyelés (Energy Containment)	Áll -2 -
Életerőelszívás (Life Draining)	Áll -3 -
Halálmező (Death Field)	Áll -8 -
Metamorfózis (Metamorphosis)	Áll -6 -

Testkontroll (Body Control)	Áll -4 -
Testegyensúly (Body Equilibrium)	Áll -3 -
Testfegyver (Body Weaponry)	Áll -3 -
Testfeletti Elme (Mind Over Body)	Ből -3 -

Dragon Kings

Ferromonkibocsájtás (Pheromone Discharge)	Int -
Föld Ereje (Strength of the Land)	Áll -2 <i>Erőmegosztás, Életerő Átadás</i>
Kényszerített Szimmetria (Forced Symmetry)	Int -2 -
Merevség (Rigidity)	Áll -2 <i>Mozdíthatatlanság</i>
Páncél (Carapace)	Int -

The Will and the Way

Elaltatás (Cause Sleep)	Ből -2 -
Fotoszintézis (Photosynthesis)	Áll +1 -
Gyorsítás (Accelerate)	Áll -2 -
Külső Megváltoztatása (Alter Features)	Áll -1 <i>Sejthelyreállítás</i>
Pókmaszás (Spider Touch)	Ügy -1 -

Az Akarat és az Út Melléklet III. - Erők Listája

Pszihoportatív Tudományok

Complete Psionics Handbook

Lényidézés Más Létsíkról (Summon Planar Creature)	Int -4	Teleportálás
Mások Teleportálása (Teleport Others)	Int -2	Teleportálás
Száműzetés (Banishment)	Int -1	Teleportálás
Teleportálás (Teleport)	Int	-
Valószínűségi Utazás (Probability Travel)	Int	-

The Will and the Way

Energiaidézés Más Létsíkról (Summon Planar Energies)	Int	Lényidézés Más Létsíkról
Féreglyuk (Wormhole)	Int -2	Dimenziókapu
Időutazás (Time Travel)	Int	Teleportálás, Időugrás
Létsíktávitel (Planar Transportation)	Int -4	10. szint, Energiaidézés Más Létsíkról

Pszihoportatív Áhítatok

Complete Psionics Handbook

Asztrális Kivetítés (Astral Projection)	Int	-
Álomutazás (Dream Travel)	Ből -4	-
Dimenziókapu (Dimensional Door)	Áll -1	-
Dimenzióséta (Dimension Walk)	Áll -2	-
Időugrás (Time Shift)	Int	-
Teleportálás Időzítő (Teleport Trigger)	Int +1	Teleportálás
Téridő Horgony (Time/Space Anchor)	Int	-

Dragon Kings

Éteri Utazó (Ethereal Traveler)	Ből -4	-
Tárgy Teleportálása (Teleport Object)	Int -3	Teleportálás

The Will and the Way

Árnyékséta (Shadow Walk)	Áll +1	-
Dimenziófal (Dimensional Screen)	Áll -3	Dimenziókapu
Dimenzópenge (Dimension Blade)	Áll -1	Kétdimenziós Átalakulás
Fázis (Phase)	Ből -1	-
Fázis Tárgy (Phase Object)	Ből -3	Fázis
Időiker (Time Duplicate)	Int -1	Időutazás
Időkontroll (Time Dilation)	Int	Időutazás

Kétdimenziós Átalakulás (Duo-Dimension)	Áll -2	-
Tárgyidézés (Summon Object)	Int -4	Tárgy Teleportálása
Teleportálás Megakadályozása (Teleport Lock)	Int -1	Téridő Horgony
Térortorzítás (Spatial Distortion)	Int -4	-
Térugrás (Blink)	Int +1	Teleportálás
Zsebdimenzió (Pocket Dimension)	Ből	-

Az Akarat és az Út Melléklet III. - Erők Listája

Távérzékelési Tudományok

Complete Psionics Handbook

Prekogníció (Precognition)	Ből -5 -
Tárgyleolvasás (Object Reading)	Ből -5 -
Távolbahallás (Clairaudience)	Ből -3 -
Távolbalátás (Clairvoyance)	Ből -4 -

The Will and the Way

Érzékelés (Detection)	Ből -2 -
Igazlátás (True Sight)	Ből -4 <i>Távolbalátás</i>
Kozmikus Éberség (Cosmic Awareness)	Ből -6 <i>10. szint, Érzékelés, Körkörös Látás, Távolbalátás</i>
Szellem Tan (Spirit Lore)	Int -3 <i>Szellem Érzékelése</i>

Aura Leolvasása (Aura Sight)	Ből -5 -
Érzékenység Pszichikai Behatásokra (Sensitivity to Psychic Impressions)	Ből -4 -
Érzékenység Megfigyelésre (Sensitivity to Observation)	Ből -
Éteriség Látása (See Ethereal)	Ből -5 -
Figyelő Védeleme (Watcher's Ward)	Int -2 -
Mágia Látása (See Magic)	Ből -3 -
Útismeret (Know Course)	Int -2 -

Távérzékelési Áhítatok

Complete Psionics Handbook

Elmozdulás Érzékelése (Radial Navigation)	Int -3 -
Fény Érzése (Feel Light)	Ből -3 -
Fény Hallása (Hear Light)	Ből -3 -
Hang Érzése (Feel Sound)	Ből -3 -
Hang Látása (See Sound)	Ből -3 -
Harcos Elme (Combat Mind)	Int -4 -
Helymeghatározás (Know Location)	Int -
Iránymeghatározás (Know Direction)	Int -
Körkörös Látás (All-Round Vision)	Ből -3 -
Méreg Érzékelése (Poison Sense)	Ből -
Szellem Érzékelése (Spirit Sense)	Ből -3 -
Veszély Érzékelése (Danger Sense)	Ből -3 -

Dragon Kings

Időjóslás (Weather Prediction)	Int -2 <i>Prekogníció</i>
Környezet (Environment)	Int -2 -
Nedvesség Érzése (Feel Moisture)	Ből -3 -
Pusztítás Nyoma (Trail of Destruction)	Ből -2 <i>Aura Leolvasása</i>
Sors (Predestination)	Ből -3 <i>Prekogníció</i>

The Will and the Way

Biztos Út (Safe Path)	Ből -4 <i>Veszély Érzékelése</i>
Csontleolvasás (Bone Reading)	Ből -1 <i>Tárgyleolvasás</i>

Az Akarat és az Út Melléklet III. - Erők Listája

Telepatikus Tudományok

Complete Psionics Handbook

Elmeösszekapcsolás (Mind Link)	Ből -5	Kapcsolat
Elmetörlés (Mindwipe)	Int -6	Elmeösszekapcsolás
Fejlesztett Láthatatlanság (Superior Invisibility)	Int -5	Láthatatlanság
Kivetés (Ejection)	Ből -4	-
Pszihikai Összemorzsolás (Psychic Crush)	Ből -4	Elmeösszekapcsolás
Sorsösszekapcsolás (Fate Link)	Áll -5	Elmeösszekapcsolás
Személyiségcsere (Switch Personality)	Áll -4	Elmeösszekapcsolás
Szonda (Probe)	Ből -5	Elmeösszekapcsolás, Gondolatolvasás
Tömeges Uralkodás (Mass Domination)	Ből -6	Uralkodás
Uralkodás (Domination)	Ből -4	Elmeösszekapcsolás
Vasakarat Tornya (Tower of Iron Will)	Ből -2	-

The Will and the Way

Elmetűz (Mindflame)	Ből -6	8. szint, Pszihikai Összemorzsolás, Szinapsziszavarás
Hallucináció (Hallucination)	Int -3	Érzéksalódás
Tömeges Kapcsolat (Mass Contact)	Ből	10. szint, Kapcsolat

Telepatikus Áhítatok

Complete Psionics Handbook

Azonosítás (Identify Penetration)	Ből -3	Kapcsolat
Álmodozás (Day Dream)	Ből	Elmeösszekapcsolás
Behizelgés (Id Insinuation)	Ből -4	Elmeösszekapcsolás
Ellenszenv (Repugnance)	Ből -5	Elmeösszekapcsolás
Elme Erőd (Intellect Fortress)	Ből -3	-
Elme Gát (Mind Bar)	Int -2	-
Elmeszúrás (Mind Thrust)	Ből -2	Elmeösszekapcsolás
Empátia (Empathy)	Ből	Kapcsolat
Élet Érzékelése (Life Detection)	Int -2	-
Érzéksalódás (False Sensory Input)	Int -3	Elmeösszekapcsolás
Érzelemkivetítés (Telempathic Projection)	Ből -2	Elmeösszekapcsolás
Fájdalom Okozása (Inflict Pain)	Áll -4	Elmeösszekapcsolás
Fóbia Erősítése (Phobia Amplification)	Ből -2	Elmeösszekapcsolás
Gondolatelrejtés (Conceal Thoughts)	Ből	-
Gondolatküldés (Send Thoughts)	Int -1	Kapcsolat

Gondolatolvasás (ESP)	Ből -4	Kapcsolat
Gondolatpajzs (Thought Shield)	Ből -3	-
Hallás Összekapcsolás (Sound Link)	Áll -2	Elmeösszekapcsolás
Hipnózis Utáni Suggestió (Post-Hypnotic Suggestion)	Int -3	Elmeösszekapcsolás
Igazhallás (Truthear)	Ből	Elmeösszekapcsolás
Írtózás (Aversion)	Ből -4	Elmeösszekapcsolás
Ízlelés Összekapcsolás (Taste Link)	Áll -2	Elmeösszekapcsolás
Kapcsolat (Contact)	Ből	-
Látás Összekapcsolás (Sight Link)	Áll -3	Elmeösszekapcsolás
Láthatatlanság (Invisibility)	Int -5	Elmeösszekapcsolás
Legyőzhetetlen Erők (Invincible Foes)	Ből -3	Elmeösszekapcsolás
Megtestesülés Ismeret (Incarnation Awareness)	Ből -4	Kapcsolat
Mentális Gát (Mental Barrier)	Ből -2	-
Pszihikai Hírvivő (Psychic Messenger)	Áll -4	-
Pszihikai Megszemélyesítés (Psychic Impersonation)	Ből	Szonda
Pszionikus Csapás (Psionic Blast)	Ből -5	-
Személyiségkorbács (Ego Whip)	Ből -3	Elmeösszekapcsolás
Szinapsziszavarás (Synaptic Static)	Int -4	Elmeösszekapcsolás
Tisztelet (Awe)	Kar -2	Elmeösszekapcsolás
Tudatzár (Mind Blank)	Ből -7	-
Vonzás (Attraction)	Ből -4	Elmeösszekapcsolás

Dragon Kings

Elfogadás (Acceptance)	Int	-
Fókusz Elengedés (Focus Forgiveness)	Ből -3	-
Hüllőelme (Reptile Mind)	Int -1	-
Igaz Hit (True Worship)	Ből -1	-
Jellemrögzítés (Alignment Stabilization)	Ből -1	-
Lehetetlen Feladat (Impossible Task)	Ből -1	-
Misztikus Utazó (Mysterious Traveler)	Ből -1	-
Rovarelme (Insect Mind)	Int -2	-
Vadállatirányítás (Beast Mastery)	Ből -3	21. szint

The Will and the Way

Amnézia (Amnesia)	Ből -2	Elmeösszekapcsolás
Érzék Elnyomása (Sensory Supression)	Int -2	Láthatatlanság

Az Akarat és az Út Melléklet III. - Erők Listája

Félelem Elnyomása (Supress Fear)	Ből +1	-
Növényelme (Plant Mind)	Int -4	-
Passzív Kapcsolat (Passive Contact)	Ből -1	<i>Gondolatküldés</i>

Bevezetés	1.
Pszionika Athason	1.
Az Akarat	1.
Az Út	2.
A raami Tarandas	2.

1. Fejezet - Az Út mesterei 3.

Pszionika és a Faj	3.
Törpék	3.
Tündérek	3.
Féltündérek	3.
Félóriások	3.
Félszerzetek	4.
Emberek	4.
Mulok	4.
Thri-kreenek	4.
Más fajok	4.
Pszionika és Társadalom	4.
Varázslókirályok	5.
Templomosok	5.
Nemesek	5.
Kereskedők	5.
Szabad polgárok	6.
Rabszolgák	6.
Törzsi emberek	6.
Pszionika és a Törvény	6.

2. Fejezet - A Tyr régió pszionistái 8.

Balic	8.
Iphignea, a Cerebran Szószólója	8.
Draj	8.
Tlotipecc, a Bölcs	9.
Gulg	9.
Agafari, a Látnokok Házának vezetője	10.
Ledopolus	10.
Shardivan	10.
Makla	10.
Liumakh	10.
Nibenay	11.
Ogo	12.
Teranya, az Esőmadár	12.
Raam	12.
Maraxes, Darkara Lordja	12.
Tyr	13.
Orosto, az Öreg	13.
Urik	14.
Turen Taekad	15.
A Rend	15.

Az Akarat és az Út Tartalomjegyzék

3. Fejezet - Pszionista kitek 16.

Informátor	16.
Szörnymester Pszionista	17.
Zsoldos Pszionista	18.
Nemes Pszionista	18.
Psziológus	19.
Sensei	19.
Törzsi Pszionista	20.

4. Fejezet - Képességek 22.

Fegyveres Képességek	22.
Öklözés Specializáció	22.
Birkózás Specializáció	22.
Harcművészet	22.
Harcművészet Specializáció	22.
Specializáció Folytatása	22.
Új Nemfegyveres Képességek	23.
Kristályfókusz	23.
Információszerzés	23.
Erőmanipuláció	23.
Pszionika Tan	23.
Pszihikus Védelem	23.
A Teljes Pszionika Kézikönyv	24.

5. Fejezet - Mentális Harc 24.

Építmények és Hírnökök	24.
A Hírnökök	25.
Az Építmények	26.
Pszionika a Harcban	26.
Hogyan Működnek a Védelmek?	26.
A Harci Kör	27.
Példa Pszionikus Harcra	27.
Pszionikus Erő Kártyák Használata	28.

6. Fejezet - Tanok 29.

Távérzékelés	29.
A Távérzékelés Szerepe	29.
A Távérzékelő Fejlődése	29.
Távérzékelő Erők	29.
Távérzékelő Minta	30.
Pszihokinézis	30.
A Pszihokinézis Szerepe	30.
A Pszihokinetista fejlődése	31.
Pszihokinetikus Erők	31.
Pszihokinetista Minta	32.
Pszihometabolika	32.
A Pszihometabolika Szerepe	32.
A Pszihometabolista Fejlődése	32.
Pszihometabolikus Erők	33.
Pszihometabolista Minta	34.

Pszihoportáció	34.
A Pszihoportáció Szerepe	34.
A Pszihoporter Fejlődése	35.
Pszihoportatív Erők	35.
Pszihoporter Minta	36.
Telepátia	36.
A Telepátia Szerepe	36.
A Telepata Fejlődése	37.
Telepatikus Erők	37.
Telepata Minta	38.
Metapszionika	39.
A Metapszionika Szerepe	39.
A Metapszionikus Fejlődése	40.
Metapszionikus Erők	40.
Metapszionista Minta	41.

7. Fejezet - Meditáció és Kutatás 42.

Az Elmélkedő Életmód	42.
Meditációs Feltételek	42.
Idő	43.
Fejlődésprobák	43.
Hely	43.
Szintlépés Meditációval	43.
Önfejlesztés Meditációval	43.
Erők Módosítása Meditációval	44.
A PSP Költség Csökkentése	44.
A Távolság vagy a Hatáskör Növelése	44.
A Hatás Növelése	45.
A Próbaérték Növelése	45.
Az Erő Működési Elvének Megváltoztatása	45.
Új Pszionikus Erők Kifejlesztése	45.
A Nagy Tudományok	46.

8. Fejezet - Pszionikus Tárgyak 47.

Tárgy Felruházása	47.
Intelligencia	47.
Egő	47.
Pszionikus Tárgyak Használata	48.
Pszionikus Tárgyak Megrongálása	48.
Kiválasztott Pszionikus Tárgyak	48.
Tierna Köve	48.
Tyr Vörös Kristálya	48.
Agafari Pálca	49.

Melléklet I. - Új Erők 50.

Távérzékelési Tudományok	50.
Érzékelés	50.
Igazlátás	50.
Kozmikus Éberség	51.
Szellemtan	51.

Az Akarat és az Út Tartalomjegyzék

Távérzékelési Áhitatok	52.
Biztos Út	52.
Csontleolvasás	52.
Érzékenység Megfigyelésre	52.
Éteriség Látása	53.
Figyelő Védelme	53.
Mágia Látása	53.
Útismeret	53.
Pszihokinetikus Tudományok	54.
Kinetikus Kontroll	54.
Megakínézis	54.
Telekinetikus Gát	55.
Telekinetikus Repülés	55.
Pszihokinetikus Áhitatok	55.
Felmágnesezés	55.
Félreütés	56.
Kriokínézis	56.
Lendületllopás	57.
Molekuláris Kötés	57.
Statikus Elektromosság	57.
Súlymanipuláció	58.
Pszihometabolikus Tudományok	58.
Elemi Átalakulás	58.
Idegmanipulálás	59.
Méregkiválasztás	59.
Regenerálódás	60.
Pszihometabolikus Áhitatok	60.
Elaltatás	60.
Fotoszintézis	60.
Gyorsítás	61.
Külső Megváltoztatása	61.
Pókmászás	61.
Pszihoportatív Tudományok	61.
Energiaidézés Más Létsíkról	61.
Féreglyuk	62.
Időutazás	63.
Létsíkátvitel	63.
Pszihoportatív Áhitatok	64.
Arnyékséta	64.
Dimenziófal	64.
Dimenziópenge	65.
Fázis	65.
Fázis Tárgy	65.
Időiker	66.
Időkontroll	66.
Kétdimenziós Átalakulás	67.
Tárgyidézés	67.
Teleportálás Megakadályozása	68.
Tértorzítás	68.
Térugrás	68.
Zsebdimenzió	69.

Telepatikus Tudományok	69.
Elmetűz	69.
Hallucináció	70.
Tömeges Kapcsolat	70.
Telepatikus Áhitatok	71.
Amnézia	71.
Érzék Elnyomása	71.
Félelem Elnyomása	71.
Növényelme	72.
Passzív Kapcsolat	72.
Metapszionikus Tudományok	72.
Mágia Elnyomása	72.
Szubjektív Valóság	73.
Metapszionikus Áhitatok	73.
Kognitív Transz	73.
Küzdőtransz	74.
Pszihiikus Penge	74.
Pszionikus Vámpírság	75.
Valószínűség Manipulálása	75.
Vasakarat	75.

Melléklet II. - Javított Vad Tehetség táblázatok

<i>Melléklet III. - Erők Listája</i>	79.
Metapszionikus Tudományok	79.
Metapszionikus Áhitatok	79.
Pszihiokinetikus Tudományok	79.
Pszihiokinetikus Áhitatok	79.
Pszihiometabolikus Tudományok	80.
Pszihiometabolikus Áhitatok	80.
Pszihoportatív Tudományok	80.
Pszihoportatív Áhitatok	80.
Távérzékelési Tudományok	81.
Távérzékelési Áhitatok	81.
Telepatikus Tudományok	81.
Telepatikus Áhitatok	81.

Tartalomjegyzék