

Teljes

Pszionika

Kézikönyv

Teljes Pszionika Kézikönyv Bevezetés

"Mit gondolsz, gondolatolvasó vagyok?"

Tény, hogy te lehetsz, ha egy AD&D karakter vagy a megfelelő eszközökkel. Amire szükséged van az agyverő, tanok, és a *Teljes Pszionika Kézikönyv*.

A Pszionika - a különleges képességek gyakorlata - része az eredeti AD&D játéknak. Néhány játékos kedvelte a pszionikát, mások zavarónak találták. A pszionika nem került be az AD&D második kiadásába. Most a pszionika visszatér, és jobb mint valaha. Ezek az erők nem állnak mindenki rendelkezésére, így a pszionika teljesen opcionális kiegészítés az AD&D 2. kiadásához. De ha kész vagy a szellemet a test fölé helyezni - megnézni a belső tér határait - akkor ez a könyv neked szól.

A Teljes Pszionika Kézikönyv nem a régi pszionika szabályok újrányomása, hanem teljes revízió. Ha emlékszel az eredeti AD&D szabályokra, sok ismerős dologgal fogsz találkozni. Vigyázz, a régi szavaknak új értelmük lehet. Sokat megtartottunk a régi terminológiából, de a definíciók megváltoztak. Olvasd végig a könyvet figyelmesen, mielőtt feltételeznéd, hogy egy régi szabály még mindig érvényben van, és olyan következtetésre jutnál, amit számos erő nem képes megtenni.

Mi változott?

Ez a könyv öt nagyobb változást tartalmaz az eredeti AD&D szabályokhoz képest:

- 1) A pszionista egy karakterkaszt. A karakterek nem kapnak pszionikus erőket, csak mert felsőbbrendű elméjük van. A pszionisták különleges karakterek, akik erőiket fáradtságos gyakorlással fejlesztik. (Bár a többi kaszt tagjainak lehet egy-két pszionikus ereje, csak halvány árnyéka az igazi pszionistáknak.) Egy NPC pszionistának megvan a potenciája, hogy ellenálljon bármilyen kasztúval szemben. Mint játékos karakter egy kalandozócsapatban, a pszionista jól kiegészíti a többi. A pszionista legtöbb ereje egyedi. Lassan fejlődik, valahol a harc és a varázsló közötti gyorsasággal. Alacsony szinteken a pszionista erőteljes lehet.
- 2) A pszionikus erők listája erősen kibővült. Az eredeti szabályokban egy ötven erőből álló lista szerepelt. Ebben a könyvben több mint 150 van.
- 3) A pszionikus erők máshogy szerveződnek. A pszionikus erők 6 *tanba* vannak csoportosítva: *Távérzékelés* (érzékek kiterjesztése), *Pszihokinézis* (anyag mozgatása a térben), *Pszihometabolika* (a test megváltoztatása), *Pszihoportáció* (pszionikus utazás), *Telepátia* (elme-elme kapcsolat), és a *Metapszionika* (egy haladó tan). Minden tanon belül vannak nagyobb erők, amiket *tudományoknak* és kisebbek, amiket *áhitatoknak* nevezünk. A karakter csak abból a tanból tanulhat erőket, amihez hozzáférése van. Az első szinten a karakter csak egy tanhoz fér hozzá, de a fejlődéssel a többihez is hozzáférést nyer.
- 4) A pszionikus erőket leginkább a nemfegyveres képességekhez hasonlóan kell kezelni. A pszionikus erők nem működnek automatikusan. Az erő lényegében egy képesség, s használata erőpróbát követel.
- 5) A pszionikus erőpontok nem osztódnak támadó, védekező és általános csoportra. A karakter összes pszionikus ereje egyazon forrásból jön.

Számos más, mind kisebb, mind nagyobb változtatás történt. A zavar elkerülése végett a játékosoknak ajánlatos a könyvet gondosan elolvasniuk.

Hogy illik ez be a világomba?

Nincs rá érv, miért okozna bármilyen zavart a pszionista bevezetése egy létező világba. Mint kaszt, a pszionista nem jobban és nem kevésbé erőteljes mint a többi. Az útmutatások, hogy hogyan vezessük be a pszionistát a világba trauma nélkül a 9. fejezetben található. Ne feledd el, ebben a könyvben minden opcionális; semmi nem része az AD&D magjának. Ha valamilyen szabály nem illik a világodba, hagyd ki.

A pszionika mágikus?

Sok ember azt hiszi, a pszionika egyszerűen a mágia egy újabb fajtája. Az AD&D játékból már volt két fajta mágia - az egyiket a varázslók, a másikat a papok használták. Ezért nem értelmetlen megkérdezni "Kell a játékból egy harmadik típusú mágia?" A válasz nem, a játéknak bizonyára nincs szüksége egy harmadik fajta mágia. De a kérdés félreértésen alapul, mert a pszionika nem mágia. A mágia a világot átható és a karaktereket körülvevő erők alakításának, irányításának, felhasználásának, kiaknázásának képessége. Azon az elven alapul, hogy szavakon, mozdulatokon, katalizáló anyagokon keresztül ezeket a külső erőket irányítani lehet. A kulcsszó ebben a mondatban a *külső erő*. Az erő nem a papból vagy a varázslóból jön, hanem valahonnan máshonnan.

A pszionista ennek tökéletesen az ellentéte. A pszionista a saját magát átjáró, belső energiát alakítja, kontrollálja, használja és aknázza ki. Az ő erőfeszítései inkább befelé, mint kifelé irányulnak. Neki tisztában kell lennie testének és tudatának a legapróbb működésével is. Az ilyen tudás hosszú és erőteljes meditáció és fizikai gyakorlatok után jön el. A pszionista megtalálja a megvilágosodást mind a kimerülésben, mind az ellazulásban, mind a fájdalomban, mind az örömben. Az elme és a test csak részei egy hatalmasabb egységnek. Valójában az egyikről beszélni a másik nélkül, ahogy sok ember teszi, értelmetlennek tűnik a pszionista számára; ezeket nem lehet elválasztani. A test adja az energiát és az életerőt, az elme az alakját és a realitását. A pszionistának nem kell sem tanulnia, sem imádkoznia az erőiért. Bárhová megy, magával viszi őket. Amíg a teste és az elméje pihent - amíg nem merítette ki a pszionikus erejét - az erői a rendelkezésére állnak.

Teljes Pszionika Kézikönyv Bevezetés

A pszionista független, jobban mint bármely más kaszt. A harcossal és a tolvajjal ellentétben nincs szüksége fegyverre vagy eszközökre hivatása gyakorlásához. A pappal ellentétben nincs szüksége istenre. A mágussal ellentétben nem külső energiát használ fel. Az ő hatalma belülről jön, és ő az aki megformázza. A pszionista egy egyedüli hatalmas egészbe egyesíti önmaga összes aspektusát. Saját elméjébe tekintve kontrollt nyer a tudatalattija felett. Különleges tanokon, elmélkedésen, öntudatosságon keresztül felszabadítja agyának teljes potenciálját.

Követelmények

Ez a rész leírja az összes követelményt mindenkinek, aki pszionista akar lenni, benne a főértékből, fajból, jellemből fakadó korlátozásokat. A JM eltekinthet ezektől a követelményektől speciális esetben, de a játékosok erre nem számíthatnak.

Főérték követelmények:	állóképesség 11, intelligencia 12, bölcsesség 15
Elsődleges főjellemzők:	állóképesség, bölcsesség
Engedett fajok:	ember, félszerzet, törpe, gnóm, tündér, féltündér

Főérték követelmények: Hogy alkalmas legyen pszionistának, a karakter főértékeinek ennyinek vagy magasabbnak kell lennie, mint az bölcsesség, állóképesség, intelligencia mellé leírtak.

Elsődleges Kíválmak: A pszionika erős mentális és fizikai gyakorlatokat kíván, ezért a pszionista két elsődleges kívánalma: a bölcsesség és az állóképesség. Az érvelés és a memória (az intelligencia két jelzője) is igencsak döntő a kaszt számára. Ámbár a pszionikus képesség eszenciája a benső megértése és ismerete. Bár a pszionikus erők központja az agy, ezen erők megszerzése és irányítása fizikai frissességet követel. A meditativ tanulás hatalmas fizikai megterhelést ró a pszionistára, nem szólva a magából kibocsájtott pszionikus energiavesztéséről. A pszionistának nem kell izmosnak, vagy akár kivételesen erősnek lennie, de magas szinten kell tartania egészségét és frissességét, hogy teljesen alkalmazhassa az erejét. Ezért elsődleges kíváncsalom az állóképesség a pszionista számára.

Faji Megkötések: Emberek, félszerzetek, törpék, gnómok magas szintű pszionikus képességgel rendelkeznek. A tündéreknek és féltündéreknek is van természetes pszionikus képességük, de nem tudják magas szintre fejleszteni.

Többkasztú Karakterek: Ahogy mindig, csak a humanoidok lehetnek többkasztúak. Félszerzetek és törpék kombinálhatják a pszionistát az alábbi kasztokkal. Gnómok, tündérek, féltündérek nem lehetnek többkasztúak pszionistával, az ilyen karakterek a pszionikus képességüket minden más hátrányára fejlesztik.

Többkasztú félszerzetek és törpék: **Harcos/Pszionista**

Tolvaj/Pszionista

Kétkasztú Karakterek: Emberek lehetnek kétkasztúak pszionistával a normál szabályokkal és megkötésekkel a kétkasztúságra vonatkozólag. (Lásd *Két és többkasztú karakterek*, PHB 3. fejezet)

Faji Korlátok: Az emberek érhetik el a legmagasabb szintet, mint pszionisták. Más fajú karakterek korlátozottak, amint az 1-es táblázat mutatja. A szintkorlátjuk miatt a tündérek és féltündérek alkalmasak NPC pszionistának. Ámbár olyan játékosok, akiket nem zavar ez a "csökkentett potenciál" játszhatnak ilyen karakterekkel. A JM feloldhatja ezeket a szintkorlátozásokat különlegesen magas állóképesség és bölcsesség esetén; lásd a opcionális szabályt a *Szintkorlátok túllépése* alatt a DMG 2. fejezetében.

Próbaérték: Mint a nemfegyveres képességeknél, a karakter által ismert pszionikus erőkhöz is tartozik egy érték. Más szavakkal ez jelzi, hogy mennyire képes a karakter használni az adott erőt. A próbaértékek pontosan olyanok, mint a nemfegyveres képességekhez tartozó értékek. Minden pszionikus erő kapcsolatban van a karakter egyik főjellemzőjével (erő, bölcsesség, stb.) A pszionikus próbaérték egyenlő a karakter megfelelő főértékével, plusz-minusz egy speciális módosító. Például egy "Int -3" próbaértékű pszionikus erőnél, ez az érték hárommal kevesebb mint a karakter intelligenciája.

1. Táblázat: Pszionisták Faji Szintkorlátja

Faj	Szint
Félszerzet	10
Gnóm	9
Törpe	8
Féltündér	7
Tündér	7

Jellem: A pszionistáknak csak egy jellembeli korlátozásuk van: nem lehetnek kaotikusak. A tudat minden pszionikus erő alapja. A karakter, akinek hitvallása a kaosz, nem sajátíthatja el az önkontroll olyan szintjét, ami a pszionistától elvárható. Ez a korlátozás azokra is érvényes, akik valami miatt kaotikussá válnak. Az ilyen karakter gyorsan elveszti a pszionikus hatalmát. Minden nap, amikor a jelleme kaotikus, a bölcsessége felére kell próbát tennie, vagy elveszti a hozzáférést egy, a JM által véletlenszerűen kiválasztott tanhoz. Továbbá kaotikus karakter nem képes pszionikus erőpontjai visszanyerésére. (A tanok és a pszionikus erőpont magyarázatát lásd alább). Ha a karakter jelleme visszatér a normálisra - vagy bármely nem-kaotikusra, - visszanyerheti tanait ugyanazzal a felezett bölcsességpróbával.

Ha a karakter megfelel az összes fenti elvárásnak, és a játékos akar pszionistát játszani, meg kell állapítani a pszionikus potenciálját. Semmi másra nincs szükség.

Kezdeti pénzösszeg

A pszionista karakterek 3d4x10 arannyal kezdik a játékot. Ahogy lenni szokott, a képességek és a szerencse dönti el mire jutnak belőle.

A Pszionika alapjai

Minden pszionikus erő a 6 Tan egyikéhez tartozik: *Távérzékelés, Pszihokinézis, Pszihometabolika, Telepátia, Pszihoportáció, Metapszionika*. Minden tanban vannak nagyobb erők, melyeket *Tudományoknak*, és kisebbek, amelyeket *Ahitatoknak* nevezünk.

- A távérzékelési erők segítségével a karakter olyan információkhoz jut, ami túl van a normális emberi érzékelés kapacitásán. Például néhány távérzékelő láthat és hallhat olyan eseményeket, amik mérföldekre vannak, míg mások képesek érzékelni a mérgeket.
- A pszihokinetikusi erők tárgyakat - a molekuláktól a lövedékekig - mozgatnak a térben. Egy pszihokinetikusi eldobhat egy követ annélkül hogy megérintené, vagy aggítalhatja egy papír molekuláit, amíg lángra nem lobbanak.
- A pszihometabolikus erők a testre hatnak. *Bioviszacsatolás, Gyógyítás, Alakváltás* csak egy néhány az ismertek közül.
- A pszihoportatív erők karaktereket vagy lényeket mozgatnak az egyik helyről a másikra, annélkül hogy azok keresztülmennének a téren. Az utazó egyszerűen megszűnik létezni az egyik helyen és elkezd a másikon. Akár más létsíkra, vagy más időbe is utazhat.
- A telepátikus erők direkt kapcsolatot teremtenek két vagy több elme között. A példák között szerepel *Gondolatolvasás, Személyiségcsere*, pszihikai támadások.
- A metapszionikus erők kibővítenek, növelnek, erősítenek más pszionikus képességeket. Ez egy haladó, megerőltető tan.

Pszionikus Erőpontok (PSP): A karakterek a pszionikus erőket leginkább a nemfegyveres képességekhez hasonlóan használják, néhány lényeges különbséggel. Minden esetben, ha a pszionista egy pszionikus áhitatot vagy tudományt használ, meg kell hogy fizesse az "árát". Ez az ár levonódik a karakter teljes pszionikus erőpontjaiból, avagy PSP-jéből. A PSP a sebpontozáshoz hasonlít, azzal a különbséggel hogy a pszionista szívesen költi őket, és sokkal gyorsabban visszanyeri, mint az elvesztett sebpontokat. (A pszionikus erőpontok bővebben az alábbi részben lesznek ismertetve).

Erőpróba: Amikor a karakter használni akar egy pszionikus erőt, *Pszionikus Erőpróbát* dob d20-szal. Ha a dobás kisebb vagy egyenlő mint a próbaérték, akkor sikerült. (Más szavakkal azt csinálta, amit akart). A karakter levonja az árát a PSP-jéből. Ha a dobás nagyobb mint a próbaérték, a karakter megpróbálta használni az adott erőt, de nem sikerült. A sikertelenségnek is ára van. A karakternek le kell vonnia az ár felét, felfele kerekítve a PSP-jéből. A legtöbb esetben a pszionista rögtön megpróbálhatja újra használni ugyanazt az erőt (a következő körben). A kivételeket lásd az erők egyedi ismertetésénél a könyvben. Mint a nemfegyveres képesség próbák, a

Teljes Pszionika Kézikönyv 1. Fejezet - Pszionika

pszionikus erőpróbák is különleges esetet jeleznek természetes 20 és 1 esetén. A "20" mindig sikertelenséget jelez. Az "1" mindig a siker minimumát jelzi, függetlenül a próbaértéktől. Más szavakkal ha az érték negatívba is menne a levonások miatt, az "1"-es dobás akkor is sikeres. Ez nem azt jelenti, hogy az "1" vagy bármilyen más kis szám a legjobb. Az "1" azt jelenti hogy az erő működik, de sokszor visszahatásokkal. A részleteket lásd az erők egyedi leírásánál. A játékosok használhatják az opcionális "Pontos Érték" szabályt a pszionikus erőknél. Ha a dobás pont egyenlő a próba értékkel, speciális hatás lép fel. A részletek a 3-8. fejezetekben találhatók.

Fejlődés

Tapasztalati szint és bónuszok: A pszionista úgy kap tapasztalat-pontot és fejlődik szintet, mint a többi kaszt. A 2. táblázat a pszionista fejlődését mutatja. A DMG-ben van egy opcionális szabály az egyéni tapasztalati pont jutalmakra (lásd DMG 8. fejezet). A 3. táblázat kiterjeszti ezt a szabályt a pszionistára.

2. Táblázat: Pszionisták Fejlődése

Szint	Tapasztalati pont	ÉD (d6)
1	0	1
2	2.200	2
3	4.400	3
4	8.800	4
5	16.500	5
6	30.000	6
7	55.000	7
8	100.000	8
9	200.000	9
10	400.000	9+2
11	600.000	9+4
12	800.000	9+6
13	1.000.000	9+8
14	1.200.000	9+10
15	1.500.000	9+12
16	1.800.000	9+14
17	2.100.000	9+16
18	2.400.000	9+18
19	2.700.000	9+20
20	3.000.000	9+22

Pszionikus Próbaértékek Növelése: A karakter növelheti a pszionikus próbaértékét mikor új szintre lép, azzal hogy "újratanulja". (Megismétli a tanulmányait és valami újat tanul a már ismert erőről.) Ahelyett, hogy megtanulna egy új áhitatot, a karakter egyet adhat a próbaértékéhez az egyik már ismert áhitatban. Hasonlóan egy új tudományt felcserélhet egy már ismert próbaértékének egy pontos növelésére.

Pszionikus Erőpontok (PSP-k)

3. Táblázat: Egyedi Kaszt Jutalmak

Pszionikus erő használata küzdelemben, vagy probléma megoldására:	10 Tp/PSP
Pszionikus erő használata a harc elkerülésére:	15 Tp/PSP
Pszionikus ellenfél legyőzése:	100 Tp/szint
Pszionikus tárgy készítése:	500 Tp/szint

Tanok megszerzése: Minden pszionikus erő a hat előzőleg ismertetett tanhoz tartozik. Mielőtt a karakter megtanulna egy pszionikus erőt, az adott tannak nyitva kell állnia előtte. A kezdő pszionista csak egy tant tud elérni. Ahogy szintekben fejlődik, úgy tudja elérni a többi tant. A 4-es táblázat mutatja hány tanhoz tud hozzáférni a pszionista az adott szinten.

4. Táblázat

Szint	Tan	Tudomány	Áhitat	Védelmi Mód
1	1	1	3	1
2	2	1	5	1
3	2	2	7	2
4	2	2	9	2
5	2	3	10	3
6	3	3	11	3
7	3	4	12	4
8	3	4	13	4
9	3	5	14	5
10	4	5	15	5
11	4	6	16	5
12	4	6	17	5
13	4	7	18	5
14	5	7	19	5
15	5	8	20	5
16	5	8	21	5
17	5	9	22	5
18	6	9	23	5
19	6	10	24	5
20	6	10	25	5

Tudományok és Tanok megszerzése: Minden új első szintű pszionista 4 erőt ismer az egyik tanból: egy tudományt (nagyobb erő), és 3 áhitatot (kisebb erők). Minden új szinten a pszionista új erőket kap. Van amikor tudományt és áhitatot is, van amikor csak áhitatot. (lásd 4-es táblázat.) A játékos kiválaszthatja az új erőket karakterének, amint új szintre lép. Ezek az erők bármelyik tanból választhatók, amit a karakter el tud érni, beléértve a most kapottat is. Megjegyzés: Ha az opcionális tanulási szabály van a játékban, a karakternek egy mentorra van szüksége a tanuláshoz, amíg el nem éri a 7. szintet. A tanulás idejét (hetekben) úgy kapjuk, hogy kivonjuk a mentor bölcsességét 21-ből. A 7. szint felett a pszionisták tanulhatnak egyedül is, ha sikeres próbát tesznek, hogy megfelelnek irányítónak. Az önmagát irányító pszionista esetében a tanulási idő megkétszereződik. A játékosoknak be kell tartaniuk a következő szabályokat, mikor új erőket választanak karaktereiknek:

- Egyazon tanon belül az ismert áhitatok száma legalább kétszerese legyen a tudományokénak.
- Az elsőnek választott tan a karakter *Elsődleges Tana*. A karakter soha nem tanulhat meg annyi tudományt vagy áhitatot egyazon tanon belül, mint amennyit jelenleg az elsődleges tanjában tud. Példa: Léna elsődleges tana a távérzékelés. Három tudományt és hét áhitatot tud ebből a tanból. Ez azt jelenti:
 - a) meg kell tanulnia a nyolcadik távérzékelési áhitatot, mielőtt megtanulhatná a negyedik tudományt;
 - b) jelenlegi szintjén nem tudhat két tudománynál vagy hat áhitatnál többet bármelyik másik tanból.

Kaland Közbeni Fejlődés: A legtöbb JM inkább a kaland végén oszt tapasztalati pontot mint közben, így szintlépés ritkán lehetséges kaland közben. A karakternek várnia kell legalább addig, amíg lehetősége nyílik a pihenésre és gyógyulásra - elég hosszú idő, hogy visszanyerje az össze pszionikus pontját - mielőtt új pszionikus erőket tanulhatna.

A pszionikus energia a karakter belsejéből jön. Ennek az energiának a mértéke a pszionikus erőpont, más néven PSP. Amikor a karakter egy pszionikus erőt alkalmaz, pszionikus erőpontot (PSP-t) használ el. A pontos ár attól függ, hogy mi az az erő és meddig használja a karakter. A karakter teljes pszionikus erőpontjainak számát négy faktor befolyásolja: bölcsessége, intelligenciája, állóképessége, és tapasztalati szintje. A bölcsesség, intelligencia, állóképesség határozza meg a karkaterben rejlő potenciált. (A

Teljes Pszionika Kézikönyv 1. Fejezet - Pszionika

bölcsesség az elsődleges faktor.) A tapasztalati szint dönti el mennyire fejlesztette a karakter ezt a potenciált. A karakter teljes PSP-jének meghatározáshoz kövesd az alábbi lépéseket:

- 1) Keresd meg a karakter bölcsességét az 5. táblázatban és vedd belőle az alapértéket.
- 2) Add hozzá a módosítókat az intelligenciából és az állóképességből az alapértékhez. Ez a karakter belső potenciálja.

Példa: Rowina főértékei: bölcsesség 17, állóképesség 16, intelligencia 12. A belső potenciálja 25. (24 alapérték a bölcsességből, és +1 módosító az állóképességből.) Az első szinten 25 PSP-je van.

5. Táblázat: Belső Potenciál

Főérték	Alapérték	Módosító
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3

Pszionikus Erőpontok Szerzése: Mindig ha a karakter szintet lép, növeli pszionikus erőpontjainak a számát. Annak eldöntéséhez hogy hány PSP-t kap, keresd meg az 5. táblázatban a karakter bölcsességéhez tartozó módosítót és adj hozzá 10-et. Az eredmény a kapott PSP-k száma.

Példa: Rowina épp most lépett szintet. A bölcsessége 17. Az 5. táblázat alapján erre a módosító +2. Rowina 12-t adhat adhat a maximumához.

Pszionikus Erőpontok Visszanyerése: A karakter, aki pszionikus pontot használt el, "könnyen" visszanyerheti ezeket, ami azt jelenti hogy nem kezd nehéz fizikai tevékenységbe, és tartózkodik további pszionikus erők használatától (azaz nem használ el több PSP-t). Minden órában, mikor a karakter nem használ el pszionikus erőpontot, a 6. táblázatból állapítsd meg mennyit nyer vissza. A karakter soha nem nyerhet vissza több PSP-t, mint amennyit elvesztett. A visszanyerés mértéke attól függ mennyi fizikai megterhelést végzett az adott óra alatt. A pszionisták akkor nyerik vissza a legtöbb PSP-t, ha alszanak vagy meditálnak egész idő alatt. Könnyű tevékenység, mint a sétálás vagy lovaglás csökkenti a visszanyerés sebességét. A mértékét minden órában a végzett legkeményebb fizikai cselekvés határozza meg, akkor is ha csak percekig tartott.

Lehetőség: A JM engedheti, hogy a karakterek inkább fordulónként nyerjenek vissza pontokat, mint óránként. Ezek is szerepelnek a 6. táblázatban.

6. Táblázat: Pszionikus Erőpont Visszanyerés

Fizikai aktivitás	Visszanyert PSP
nagy erőfeszítés ☹	-
séta, lovaglás	3/óra (1/2 forduló)
üldögélés, pihenés, olvasás	6/óra (1/forduló)
alvás, felfrissülés ☺☺	12/óra (2/forduló)

☹ "nagy erőfeszítés" alatt értendő harc, futás, árokásás, megterhelve haladás, kötélmászás, hegymászás, labirintus felfedezés, úszás és más, amit a JM ide akar sorolni.

☺☺ Ez a pszionisták "Felfrissülés" nemfegyveres képességére utal.

Védelmi Módot

A pszionikus védelmi módok speciális erők, amit természetesen minden pszionista időben megtanul. Minden védelmi mód a telepátia tanhoz tartozik. A pszionisták automatikusan tanulják ezeket, amikor szintet lépnek, függetlenül attól, hogy hozzáférnek-e a telepátia tanhoz, vagy sem. A védelmi módok nem számítanak bele a 4. táblázatban jelzett erők maximális számába, sem a tudományok és áhitatok relatív számába az adott tanban. Öt védelmi mód van: *Tudatzár, Gondolatpajzs, Mentális Gát, Elme Erőd, Vasakarat Tornya*.

Mind a 7. *Telepátia* fejezetben van ismertetve. Minden pszionista tud egyet ezek közül az első szinten (a játékos választása). A játékos általa választott sorrendben tanulja meg a többi módot minden második (3., 5., 7. és 9.) szinten.

Speciális Képességek

Az általános pszionikus erőkön kívül a pszionistáknak speciális képességeik vannak. Ezek között vannak a mentődobások, a THACO, és a folyamatosan működő pszionikus erők.

Erők Fenntartása: Számos pszionikus erő működhet folyamatosan. (A 3-8. fejezetben megtalálható, hogy melyik.) Az ilyen erőket "be lehet kapcsolni" és zavartalanul fenntartani, amíg a használó úgy nem dönt (vagy rá nem kényszerül), hogy "lekapcsolja". Ezt az erők fenntartásának nevezzük. Minden fenntartott erőt külön kell kezelni. Sok esetben a fenntartás inkább óránként vagy fordulónként fogyaszt PSP-eket, mint harci körönként (ami a norma a pszionikus harcnál). Ha a pszionista PSP-t használ el egy erő fenntartására, nem tud PSP-t visszanyerni abban az órában. A karakter nem tud PSP-t fordítani egy erő fenntartására, ha alszik vagy eszméletlen, és semmilyen PSP-t igénylő folyamatos erő nem működik alvás közben. A karakter bármennyi erőt fenntarthat egyszerre, de csak egyet kapcsolhat be vagy kezdhet körönként. Ha a fenntartott erőket deaktiválja, a pszionista eldobhatja mindet egyszerre vagy körönként egyet. Nem dobhat el kettőt vagy többet, míg fenntartja a többi.

THACO és Mentődobások: Ahogy a 7. táblázat mutatja, a pszionisták THACO fejlődése megegyezik a csavargókéval. A 8. tábla sorolja fel a mentődobásokat. A pszionisták +2 bónuszt kapnak minden bűvölés/bűbáj és hasonló varázslatok elleni mentődobásukhoz. Ez hozzáadódik a magas bölcsességből származó védelmi bónuszukhoz.

7. Táblázat: Pszionisták Kiszámolt THACO-ja

Szint:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
THACO:	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Teljes Pszionika Kézikönyv 1. Fejezet - Pszionika

8. Táblázat: Pszionisták Mentődobásai

Szint	Méreg, Bénulás, Halálmágia	Kövénálás, Átváltoztatás	Pálca, Vessző, Bot ⁽¹⁾	Lehellet-fegyver (2)	Mágia (3)
1-4	13	10	15	16	15
5-8	12	9	13	15	14
9-12	11	8	11	13	12
13-16	10	7	9	12	11
17-20	9	6	7	11	9
21+	8	5	5	9	7

⁽¹⁾ Kivéve az átváltoztatás varázsvesszejét.

⁽²⁾ Kivéve ami kövénálást vagy átváltozást okoz.

⁽³⁾ Kivéve ahol más van kijelölve: halál, kövénálás, átváltozás, stb.

Követők

A 9. szinten (amit néha "név" szintnek is neveznek) a pszionista elmélkedő mesterré válik. Építhet egy szentélyt (általában egy elszigetelt helyen) és ezt használhatja főhadiszállásának. S ami a legfontosabb, követőket vonz maga köré. Egy neofita (1. vagy 2. szintű) pszionista érkezik minden hónapban hogy tanuljon a mester mellett. Ezek a neofiták függetlenül attól érkeznek, hogy épített-e szentélyt vagy nem. Ha a mesternek van szentélye, a követőinek száma egyenlő a karizmájával, ha nincs, akkor ez a szám feleződik, lefele kerekítve. Ezek a követőket csak a tanulás érdekli. Bármilyen minőségben szolgálni fognak, amit csak a mester választ. A másik oldalról a mesternek legalább heti 10 órát kell töltenie követői irányításával, vagy elmennek.

Megkötések

Mint más kasztok tagjainak, a pszionistáknak is bizonyos megkötéseik vannak fegyvereik, vértetük, nemfegyveres képességeik kiválasztásakor.

Fegyverek: A pszionisták hajlamosak lenézni minden fegyvert a durvaságuk és a pszihikai fegyverekhez képesti pontatlanságuk miatt. Bár egy jó oldalfegyver nélkülözhetetlen a végsőig tartó önvédelemben, és amikor a pszionikus erők kimutatása nem helyénvaló. Szintűgy a mozgalmas határvidéken, ahol a gyakori kalandozók, fegyver nélkül megjelenni gyakran gúnyolódást vagy bajt von maga után. A pszionisták használhatják az itt felsorolt gyakori fegyvereket. Gyakorlatilag legtöbbjük kis vagy közepes méretű és hat fontnál kisebb súlyú fegyverek.

Pszionisták által használható fegyverek

rövidíj, kézi/könnyű számszeríj, tör, kés, bunkó, kézi/dobó fejsze, lovassági buzogány, lovassági csákány, handzsár, dárda, rövidkard, harci kalapács

Vértet: A pszionisták bőrvértet, szegecselt bőrvértet, vagy irhapáncélt viselhetnek. Ezenkívül hordhatnak egy kis pajzsot. A pszionista használhatja erőit olyan sisakon keresztül, ami pszionikusan aktív vagy pszionikát szimuláló illetve arra ható mágikus tulajdonsága van. Ha a pszionista bármilyen normális sisakot visel, nem használhatja az erőit. Levéve a sisakot az nem fogja befolyásolni a karakter VO-ját, de a JM által meghatározott hatásai lesznek. Például egy hátulról lopakodó tolvaj könnyű prédának találhatja a pszionistát. Vagy ha a JM engedélyezi a megnevezett helyre célzott lövéseket, a pszionista csupasz feje egyszerű célpontot nyújthat.

Opcionális szabály: A JM engedélyezheti hogy a pszionista bármilyen vértet viseljen, a megfelelő büntetéssel a nehéz, fémből készült vértéknél. (lásd a 9. táblázatot) Ez a szabály csökkenti a pszionista összes próbaértékét, mikor a pszionista nem a megfelelő vértet használja.

9. Táblázat: Pszionisták Vértet Büntetései

Vértet	Módosító
párnázott bőrvért, bőrvért, szegecselt bőrvért, irhapáncél:	0
brigadin, gyűrűs láncling, pikkelypáncél, szalagpántos vért:	-1
láncling, keresztpántos vért:	-2
lemezvért:	-3
csatapáncél:	-5
teljes lemezpáncél:	-7

Képességek

A pszionikus erők a nemfegyveres képességekhez hasonlóan működnek, de nem helyettesítik őket. A pszionisták tanulhatnak szokásos fegyveres és nemfegyveres képességeket függetlenül az erőiktől. A képességeket a 10. táblázatban feltüntetett mértékben kapják. A pszionisták képesítést szerezhetnek minden fegyverre, amit használhatnak. Megtanulhatnak bármely nemfegyveres képességet az "általános" csoportból (lásd a képességek szabályait a PHB2 54. oldalán a 37. táblázat) vagy az alább ismertetett pszionista csoportból. Ha az opcionális PHB-beli szabályok vannak érvényben, a pszionisták kaphatnak extra nemfegyveres képességeket az intelligenciájuk alapján. Lásd a 4. "Intelligencia" táblázatot a PHB-ben, ezen bónusz képességek eldöntésére (5. fejezet, 16. oldal). A karakterek használhatják ezeket az extra képesség helyeket nyelvekre és nemfegyveres képességekre, de nem pszionikus erőkre.

A "kezdeti" az 1. szinten kapott fegyveres és nemfegyveres jártasságok számára utal. A "# szint" azt jelzi hány szintet kell fejlődnie, hogy új fegyveres vagy nemfegyveres képességet kapjon. Így a pszionisták minden 5. szinten kapnak új fegyvert, - azaz az 5., 10., 15., 20., stb. szinten. Új nemfegyveres képességet minden 3. szinten kapnak, - azaz a 3., 6., 9., 12., stb. szinteken. A "büntetés" a módosító a pszionista harci dobásaihoz, ha olyan fegyvert használ, amire nincs jártassága. Ez a büntetés direktben levonódik a karakter harci dobásából.

Pszionista Csoport: A 11. tábla felsorol hét nemfegyveres képességet, amit a pszionisták könnyen megtanulhatnak. Ezek a képességek - a "pszionista csoport" - a PHB 37. táblázatának a kiterjesztése.

10. Táblázat: Pszionista Képességek

Fegyveres			Nemfegyveres	
kezdeti	#szint	büntetés	kezdeti	#szint
2	5	-4	3	3

11. Táblázat: Pszionista Nemfegyveres Képességek

Képesség	Hely	Próba
Ékszerészet	2	Ügy-2
Tudatalatti Hasznosítás	2	Ből-1
Hipnózis	1	Kar-2
Felfrissülés	1	Ből-1
Meditatív Fókusz	1	Ből+1
Hangszer	1	Ügy-1
Vallásismeret	1	Ből
Írás-Olvásás	1	Int+1

Tudatalatti Hasznosítás: Ezzel a meditatív képességgel a pszionista átmenetileg megnövelheti maximális PSP-jét. Gyakorlatilag ez a képesség lehetővé teszi, hogy megmártózzon a tudalattija mélyén levő energiákban. Ez olyan mint egy pszionikus adrenalin-löklet. Mielőtt kihasználhatná tudalattijának energiáit, a pszionista PSP-jének a maximumon kell lennie. Ezután két napra (48 megszakítatlan órára) van szükség hogy összeszedje ezeket az energiákat, s közben csak a szükséges evés és alvás miatt tarthat szünetet. Ezen idő elteltével a karakter tesz egy képesség próbát. Ha sikerül, megemeli a totál PSP-it 20%-kal, felfele kerekítve. Ez a növekedés 72 óráig tart. A végén a karakter elveszt annyit PSP-t amennyit kapott, függetlenül attól hogy mennyi van éppen neki. Ámbár ez nem viheti 0 alá. A 72 óras megemelt erő ideje alatt a karakter nem tud PSP-t visszanyerni, ha a jelenlegi eléri vagy meghaladja a szokásos maximumát. Ha a jelenlegi pontjai a eredeti maximum alá csökkennek (azaz elhasználta az össze bónusz erőpontot), a normális módon tud PSP-t visszanyerni. Nem tudja visszanyerni az elhasznált bónusz pontokat, csak annyit hogy elérje a szokásos maximumot.

Teljes Pszionika Kézikönyv 1. Fejezet - Pszionika

Hipnózis: Ezzel a képességgel a pszionista meghipnotizálhat egy karaktert - relaxált állapotba helyezve az alanyt, amiben nagyon fogékony a szuggeszciókra. A hipnózis csak akkor lehetséges, ha az alany tudja, hogy hipnotizálják és engedi azt. A pszionisták ezzel a képességgel könnyen hipnotizálnak embereket és félembereket. Nem-emberek is hipnotizálhatók, de a JM-nek negatív módosítókat kell alkalmaznia a próbánál. Egy félork például meghipnotizálható a -2 módosítóval, de egy gyíkember csak -8-al a képesség próbához. A hipnotizálás kb. 5 percet vesz igénybe. Az alany ellazul és hajlandó megtenni szinte bármit, ami nem túl veszélyes és nem ellentétes a jellemével. Ámbár megjegyzendő, hogy a hipnotizált karaktert könnyen lóvá lehet tenni; az alany biztos abban hogy mit tesz, míg valójában egészen mást csinál. Törvényes vagy jó pszionistának, akik ilyen trükköt játszanak el alanyaikkal, vigyázniuk kell. A pszionista, aki a hipnózist arra használja, hogy kaotikus vagy gonosz cselekedetre kényszerítsen embereket, saját jellemproblémájával találja szemben magát. A hipnózisnak a következő (vagy hasonló) hatásai lehetnek:

- A karakter visszaemlékeztethető dolgokra, amit elfelejtett egy rémítő élmény, vagy a régisége miatt.
- A karakter megnyugtatható, és nem fog félni egy adott szituációban, amelyre felkészítik.
- A karakter kigyógyítható egy rossz szokásából, vagy szenvedélyéből (de nem az átkokból vagy mágikus betegségből).
- A karakter felkészíthető hogy eljátszon valakit, teljesen átvéve a személyiségét.

A hipnózis nem tudja emelni a karakter főjellemzőit, nem ad neki képességeket, amit eredetileg nem birtokol, nem teszi képessé olyan dolgok megtételére, ami felül van a képességein, és nem ad neki olyan információkat, amit valószínűleg nem ismerhet.

Felfrissülés: Ezzel a képességgel a karakter meditálás közben olyan gyorsan tud PSP-t visszanyerni, mintha aludna. A karakter mély koncentrációs állapota kerül, melyben arra összpontosít hogy visszanyerje az energiáit. De továbbra is öntudatánál van, és tudatában van a környezetének, ezért nem szenved büntetést a meglepődés és kezdeményező dobásánál, és nem tehetetlen ha megtámadják (bár továbbra sem használhat el PSP-t).

Meditatív Fókusz: Ezen képességen keresztül a pszionista képes mentális energiáit egy tantra összpontosítani. Ennek hatására a próbaértékei az adott tanban nőnek, míg a többiben csökkennek. Ez a képesség 12 óra megszakításlan meditálást követel a pszionistától. Az utolsó négy órát mély, alvásszerű transzban tölti. A pszionista normális módon képes PSP-t visszanyerni a teljes idő alatt. Mikor a meditációnak vége, a játékos képességpróbát tesz. Ha sikerült, akkor sikeresen fókuszálta elméjét az adott tanra (amit a folyamat kezdetén választott ki). Minden pszionikus próbaértéke az adott tanban kettővel nő a következő 24 órára - vagy amíg az összes PSP-jét el nem használta, amelyik hamarabb történik. Minden pszionikus próbaértéke a többi tanokban egyel csökken.

Ékszerészet, Hangszer, Írás/Olvadás, Vallásismeret: Lásd a PHB-ban ezen képességek leírását.

Vad Tehetségek

A vad tehetség olyan más kasztú karakter, akiben természetes rejtett pszionikus potenciál van. Ez a potenciál jelen lehet bárkiben függetlenül a kasztól, jellemről, fajtól. A vad tehetségek nem fejleszthetik pszionikus képességüket, de legalább egy pszionikus erejük van, amit *Vad Erőnek* neveznek a pszionisták. Bármilyen karakter próbát tehet a vad erőre. (Figyelmeztetni kell a karaktert: az ilyen törekvések nem kockázat nélküliek, ahogy alább le van írva.) A karakter meghatározott időben tehet próbát a vad erőre: amikor kidobják; amikor a bölcsessége magasabbra nő, mint bármikor volt; amikor először felkeres egy pszionistát, aki *Pszihikai Műtétet* tud végezni rajta; amikor a pszionista először jelenik meg a világban. Minden karakternek (NPC-nek, szörnynek, ha a JM akarja) van 1% alapesélye a vad erőkre. Ehhez a következő módosítók jönnek:

Minden 18-as bölcsesség, állóképesség, és intelligencia pont után:	+3
Minden 17-es bölcsesség, állóképesség, és intelligencia pont után:	+2
Minden 16-os bölcsesség, állóképesség, és intelligencia pont után:	+1
A karakter 5-8. szintű:	+1
A karakter 9. szint feletti:	+2
Varázsló, pap, vagy nem-ember ☹:	x 1/2

☹ Kerekítsd a törteket felfelé. Ezt a büntetést csak egyszer alkalmazd, ha több is igaz (például nem-ember mágus).

Ha kiszámoltad a karakter esélyét a vad tehetségre, dobj a százalékos kockával. Vonj le kettőt a dobásból, ha a karakter *Pszihikai Műtét* irányítása alatt áll (lásd a *Pszihikai Műtétet* a 8. fejezetedben). Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint a módosított érték, a karakter legalább egy vad erőt birtokol. Ha a szám 97, vagy nagyobb, a karakter szörnyű következményeket szenved el. Lásd a "Kockázatok"-at alább.

Példa: Vegyünk egy 3. szintű törpe papot 17-es bölcsességgel, 9-es intelligenciával, 16-os állóképességgel. Az esélye a vad erőkre: 1% (alap) + 2 (bölcsesség 17) + 1 (állóképesség 16) x 1/2 (mert törpe). A törpének 2% az esélye a vad erőkre. A játékos 03-at dob a százalékos kockán. A törpe nem vad tehetség.

Erők eldöntése: Ha a karakter vad tehetség, a játékosnak dobnia kell a százalékos kockán és a 12. táblázatból megállapítani, pontosan milyen erők birtokosa a karakter. A legtöbb vad tehetségnek csak egy ereje van. Néhány szerencsés (a nagyot dobó játékosok) rendelkezik többel. Továbbá, ha a karakter olyan erőt ismer, aminek előfeltétele van, akkor az előfeltételt is automatikusan megkapja. Például, ha a vad tehetség ismer egy telepatikus erőt, amihez szükséges a *"Kapszolat"* (egy fontos telepatikus erő), akkor automatikusan tudni fogja a *Kapszolatot* is.

Erőpontok: Mint egy igazi pszionistának, a vad tehetségnek is van pszionikus erőpontja. A minimum PSP-t kapja, ami ahhoz szükséges, hogy egyszer használhassa az erejét. Ha az erő fenntartható, akkor elég PSP-t kap ahhoz, hogy négyszer megfizesse a fenntartás árát. Ezután a karakter 4 PSP-t kap, ha szintet lép (de nem kap az eddigi szintje után).

Kockázatok: A karakterek, akik megpróbálják felszabadítani a pszionikus potenciáljukat, olyan dolgokkal bábárlnak amit még nem értenek. Ha a dobás 97, vagy magasabb, a karakter az alábbi következményeket szenved:

Dobás	Eredmény
97	Halálmágia elleni mentődobás, vagy a bölcsesség maradandóan 1d6 ponttal csökken.
98	Halálmágia elleni mentődobás, vagy az intelligencia maradandóan 1d6 ponttal csökken.
99	Halálmágia elleni mentődobás, vagy az állóképesség maradandóan 1d6 ponttal csökken.
00	Halálmágia elleni mentődobás -5 módosítóval, vagy a bölcsesség, az állóképesség, és az intelligencia maradandóan 3-ra csökken.

Teljes Pszionika Kézikönyv 1. Fejezet - Pszionika

12. Táblázat: Vad Áhítatok

Dobás	Távérzékelési Áhítatok
01	Körkörös Látás
02	Harcos Elme
03	Veszély Érzékelése
04	Fény Érzése
05	Hang Érzése
06	Fény Hallása
07	Irány Ismeret
08	Helyszín Ismeret
09	Méreg Érzékelése
10	Elmozdulás Érzékelése
11	Hang Látása
12	Szellem Érzékelése
13	Válassz bármilyen távérzékelési áhítatot a fentiekből
14	Válassz bármilyen távérzékelési áhítatot a fentiekből
Dobás	Pszihokinetikus Áhítatok
15	Tárgy Megelevenítése
16	Árnyék Megelevenítése
17	Ballisztikus Támadás
18	Test Irányítása
19	Láng Kontroll
20	Fény Kontroll
21	Hang Kontroll
22	Válassz bármilyen pszihokinetikus áhítatot a fentiekből
Dobás	Pszihometabolikus Áhítatok
23	Betegség Elnyelése
24	Adrenalin Kontroll
25	Öregítés
26	Bioviasszacsatolás
27	Testkontroll
28	Testegyensúly
29	Testfegyver
30	Macskaesés
31	Korhadás Okozása
32	Sejthelyreállítás
33	Kaméleonérő
34	Savkiválasztás
35	Elmozdulás
36	Dupla Fájdalom
37	Megemelt Erő
38	Ektoplazma Alak
39	Kiterjesztés
40	Hús Vértet
41	Beültetett Fegyver
42	Felerősített Érzékek
43	Mozdíthatatlanság
Dobás	Pszihometabolikus Áhítatok
44	Életerő Átadás
45	Testfeletti Elme
46	Összehúzódság
47	Erőmegosztás
48	Felfüggesztett Életműködés
49	Válassz bármilyen pszihometabolikus áhítatot a fentiekből
Dobás	Telepatikus Áhítatok
50	Vonzás
51	Irtózás
52	Tisztelet
53	Gondolatelrejtés
54	Álmodozás
55	Empátia
56	Gondolatolvasás
57	Érzécsalódás
58	Azonosítás
59	Megtestesülés Ismeret
60	Fájdalom Okozása
61	Legyőzhetetlen Erők
62	Láthatatlanság
63	Élet Érzékelése
64	Elme Gát
65	Szorongás Erősítése
66	Hipnózis Utáni Szuggeszció
67	Pszihikai Megszemélyesítés
68	Pszihikai Hírvívó
69	Ellenszenv
70	Gondolatküldés
71	Látás Összekapcsolás
72	Hallás Összekapcsolás
73	Szinapsziszavarás
74	Ízlelés Összekapcsolás
75	Érzéskivetítés
76	Igazhallás
77	Válassz bármilyen telepatikus áhítatot a fentiekből

78	Válassz bármilyen telepatikus áhítatot a fentiekből
Dobás	Pszihoportatív Áhítatok
79	Asztrál Projekció
80	Dimenziókapu
81	Dimenzióséta
82	Álomotázás
83	Időugrás
84	Téridő Horgony
Dobás	
85	Válassz bármilyen pszihoportatív áhítatot a fentiekből
86-87	Dobj kétszer
88-89	Dobj háromszor
90	Válassz két áhítatot
91-99	Dobj a 13. "Tudományok" táblán
00	Válassz bármilyen áhítatot, majd dobj a 13-as táblán

13. Táblázat: Vad Tudományok

Dobás	Távérzékelési Tudományok
01-02	Aura Leolvasása
03-04	Távolbahallás
05-06	Távolbalátás
07-08	Tárgyleolvasás
09-10	Prekogníció
11-12	Érzékenység a Pszihikai Behatásokra
13-16	Válassz bármily távérzékelési tudományt vagy áhítatot
Dobás	Pszihokinetikus Tudományok
17-18	Detonáció
19-20	Dezintegrálás
21-22	Molekulaátrendezés
23-24	Erőkilökés
25-26	Telekinézis
27-30	Válassz bármilyen pszihokinetikus tudományt vagy áhítatot
Dobás	Pszihometabolikus Tudományok
31-32	Állati Rokonság
33-34	Teljes Gyógyulás
35-36	Halálmező
37-38	Energiaelnyelés
39-40	Életerőelszívás
41-42	Metamorfózis
43-44	Árnyékalak
45-48	Válassz bármilyen pszihometabolikus tudományt vagy áhítatot
Dobás	Telepatikus Tudományok
49-50	Uralkodás
51-52	Sorsösszekapcsolás
53-54	Tömeges Uralkodás
55-56	Elmetörlés
57-58	Szonda
59-60	Fejlesztett Láthatatlanság
61-62	Személyiségcsere
63-64	Elmeösszekapcsolás
65-68	Válassz bármilyen telepatikus tudományt vagy áhítatot
Dobás	Pszihoportaív Tudományok
69-70	Száműzetés
71-72	Valószínűségi Utazás
73-74	Lényidézés Más Létsíkról
75-76	Teleportálás
77-78	Mások Teleportálása
79-82	Válassz bármilyen teleportatív tudományt vagy áhítatot
Dobás	
83-85	Dobj kétszer
86-92	Dobj háromszor
89-92	Válassz bármilyen tudományt vagy áhítatot
93-96	Válassz egy tudományt és két áhítatot
97-99	Válassz egy tudományt és három áhítatot
00	Válassz két tudományt és négy áhítatot

Teljes Pszionika Kézikönyv 1. Fejezet - Pszionika

Pszionisták harca nem komplikáltabb, mint két vagy több mágus küzdelme, gyakorlatilag hasonló. A harc során a pszionisták és a varázslók hasonló taktikát alkalmaznak: elkerülik az ellenséges "cséphadarókat" és az erőfeszítéseiket a legerősebb célpontra koncentrálják, vagy védelmet kapnak fel ha szükséges. Egy magányos pszionista akit ellenséges harcok fogtak el, nagy bajban van. Hacsak nem tud idézni, létrehozni, uralkodni vagy más módon segítséget szerezni, valószínűleg le fogják győzni. Ezért a pszionisták - főleg az NPC-k - ritkán utaznak egyedül, ha bajra számítanak.

Erők Használata

Általában a karakter körönként csak egy erőt használhat. Ez alól két fő kivétel van:

- Ha egyszer az erőt bekapcsolták, a karakter addig tarthatja fenn, amíg meg tudja fizetni a fenntartás árát. (Ez feltételezi, hogy az erőnek van fenntartási költsége; ha a könyv nem említi ilyen költséget, az erő nem tartható fenn a kezdeti használaton túl.)
- A pszionikus védelmi módok (*Tudatzár, Gondolatpajzs, Mentális Gát, Elme Erőd, Vasakarat Tornya*) nem számítanak be az egy-erő-egy-kör szabályba. A karakter mindig használhat egy védelmi módot és egy erőt ugyanabban a körben.

Erőpróba

Az erőpróba alapvető fontosságú a pszionikus harcban. Általában egyetlen pszionikus erő sem működik, ha a karakter nem tesz sikeres erőpróbát. (Az első fejezet tartalmazza, hogy hogyan kell.) Néhány erőnek vannak módosítói. Más erőnél még egy erőpróbára van szükség, mielőtt specifikus hatását kifejtené. Nézd át az erők egyedi leírását a 3-8. fejezetben.

Pszihikai Küzdelem

A pszionikus erők gyakran "összeütköznek". Például a pszionista támadhat egy aktív védelemmel rendelkező karaktert. Melyik erő győz? Áttör-e a támadás a védelmen vagy lepattan róla? A pszihikai küzdelem választ ad a kérdésekre. A pszihikai küzdelem egyszerű, ha mindkét erőt ugyanabban a körben kapcsolták be. A két küzdő összehasonlítja az erőpróbáját. Az a karakter győz, akinek magasabb sikeres dobása van. Ha egyik karakter sem sikeres vagy a dobások egyenlők, definíció szerint a védekező győz. (Más szavakkal a döntetlen a védekezőnek kedvez.)

Példa: A támadó *Személyiségkorbácsot* használ. A védekező *Gondolatpajzsot* tett fel. A támadó próbaértéke a *Személyiségkorbácsra* 15, a védekező a *Gondolatpajzsra* 12. Az alábbi táblázat felsorolja számos lehetséges kimenetelét ezen erők pszihikai küzdelmének:

Támadó	Védő	Eredmény
11	6	A támadó győz, mert a dobása magasabb.
3	9	A védő győz, mert a dobása magasabb.
4	18	A támadó győz, mert a dobása sikeres, a védőé meg nem - gyakorlatilag nincs védelem a körben.
16	10	A védő győz, mert a dobása sikeres, a támadóé meg nem.
8	8	Egyenlő dobás. Ismét a védő győz a definíció szerint, mivel a támadó nem tudott fölémenni.
15	--	A támadó automatikusan győz. A dobása sikerült és nagyobbat dobott mint a védő próbaértéke, így semmilyen dobással nem győzhet a védő.

Többszörös küzdelem: A csata sűrűjében a pszionista több pszihikai küzdelemben is keveredhet. Ha egynél több erőt használ, a játékosnak külön kell dobnia minden a körben használt erőre. Ha egy erőt használ több célpont ellen, a játékos külön-külön dobhat mindegyikre. Ha megfelelően dobott, a játékos használhatja az eredményt minden ugyanazzal az erővel történő támadáshoz a körben. (Más szavakkal, ha egyszer jól "behangolja" az erőt a kör folyamán, abbahagyhatja a "beállítógomb babrálását".) Ez a szabály vonatkozik a telepatikus védelmi módokra is, ahogy a többi erőre is.

Támadási módok tanulása: A pszionista ugyanúgy tanulja a támadási módokat mint a többi erőt. A karakternek először is el kell tudnia érnie a telepátia tant. Azután az egyik áhítat helyet hozzá kell rendelni az erőhöz (csak a *Pszihikai Összemorzsolás* tudománya). Ha karakter ennek szenteli magát, az öt támadási módot megtanulhatja a második szintre. Vagy megtanulhat egy tucatnyi telepatikus erőt,

Pszihikus Csapda

Néhány pszihikai küzdelemben nincs egyértelműen meghatározható védő. Például két karakter próbál egyszerre *Telekinézist* gyakorolni ugyanarra a tárgyra. (Egy kis pszionikus szkandert játszanak.) Ilyen esetben a magasabb sikeres dobású karakter győz. Példánkban ő irányíthatja a tárgyat a körben. Ha a dobás döntetlent mutat, a karakterek holtpontra - pszihikus csapdába - kerülnek. Egyik sem győz abban a körben. A konfliktus megoldásához mindkét karakternek fenn kell tartania ugyanazokat az erőket a következő körben, és új pszihikus küzdelemben kell bocsátkozniuk. Ha valamelyik karakter nem tudja fenntartani erőit (gyakorlatilag feladja), az visszacsapást szenved és azonnal veszít 4d4 PSP-t. Minden esetben a győzelem múlandó. Ha a kondíciója jó, a vesztes "visszavágóra" hívhatja a nyertest a következő körben.

Harci Kör

A pszionikus küzdelem a normál AD&D harci módszert követi. Minden pszionikus erő - kivéve a védelmi módokat - a kezdeményezés sorrendjében használható. Például ha a pszionista támadni akar vagy a biztonságba *Teleportálni*, akkor teheti meg ha eljön az ő támadásának ideje a körben. A pszionikus védelem a kör legelején kezdődik, és az egész körben tart. A varázslatokkal ellentétben a pszionikus erőknek nincs kezdeményezés módosítójuk.

A pszionikus erők nagy koncentrációt igényelnek. A karakter aki ilyet használ a harcban csak fele sebességgel tud mozogni. Továbbá megzavarható, mint egy varázsolni készülő mágus. Az előző körből fenntartott erő nem zavarható meg, sem a telepatikus érintés amelyet az előző körben hoztak létre (lásd alább). Ha az erőt megzavarák a felkészülési körben, a felkészülésbe ölt idő elveszik. Nem használódik el PSP, ha az erőt megzavarják.

Telepatikus Harc

Mielőtt a pszionista telepatikus erőt használna, kapcsolatot kell létrehoznia a fogadó elmével. A "*Kapcsolat*" egy telepatikus áhítat amely utat nyit a többi erőnek. Általában csak ennek az erőnek az egyszeri használata az, ami szükséges; a pszionista előbb a *Kapcsolatot* használja, majd folytatja más telepatikus erővel. Kis vagy semmilyen pszionikus tehetséggel rendelkező lényekkel, köztük a vad tehetségekkel lehet így kapcsolatba lépni. Ugyanígy pszionistákkal és pszionikus lényekkel is, feltéve ha együttműködnek. A *Kapcsolat* áhítat nem működik olyan pszionista vagy pszionikus lény ellen, amely nem engedi. Ez még akkor is igaz, ha alszik vagy eszméletlen. A pszionisták normálisan zárva tartják az elméjüket. Mielőtt a *Kapcsolat* működne, ki kell támiuk. Megtehetik szelektíven is, engedve a kapcsolatot egy baráti erővel, mialatt elzárják elméjüket az ellenséges lények vagy idegenek elől. Ha az alany elméje zárt, csak telepatikus harc útján lehet kapcsolatba lépni vele. Az alábbi szöveg ismerteti az öt telepatikus támadást avagy a támadási módokat, amelyekkel kapcsolatot lehet kiépíteni egy elzárt elmével. Szintén ismerteti az öt telepatikus védelmet, amelyek segítenek megakadályozni ezen támadások sikerét. Végül elmagyarázza, mi történik ha ezen erők összeesapnak.

Telepatikus Támadási Módok

Öt támadási mód van: *Elmeszúrás, Személyiségkorbács, Behízelgés, Pszihikai Összemorzsolás, Pszionikus Csapás*. (Lásd a 7. "*Telepátia*" fejezetben mindegyik pontos leírását.) Olyan elmékkal szemben, amelyek nyitottak a kapcsolatra, mindegyiknek speciális hatása van. Például a *Személyiségkorbács* hatására a karakter olyan értéktelennek érezheti magát, hogy negatív módosítók jönnek az összes dobásához. De ezek közül a hatások közül egyik sem jön létre, ha az elme nem nyitott a kapcsolatra. Ha a célpont elméje zárt, a támadás arra szolgál hogy eltávolítsa az ellenállását. Ha folyamatosan ostromolja egy támadási mód, az elme kinyitható és a kapcsolat létrejön. (Lásd alább az "*Érintések*"-et a részletekhez.)

anélkül hogy felvenne egyetlen támadási módot is. Ez a játékos dolga.

Az Egy-Kettő Útés: A támadási módok egyben különböznek a többi erőtől: a karakter, aki pszionikus támadási módot használ kap egy bónusz támadást ugyanazzal az erővel a körben. (Egy támadási mód két ütést tartalmaz.) A játékos két erőpróbát dob. Mindkettő külön támadást alkot, és ha ellenállással találkozik, külön pszihikai

Teljes Pszionika Kézikönyv 2. Fejezet - Pszionikus Harc

küzdelemként kell kezelni. Mindkét támadásnak ugyanarra a célpontra kell irányulnia. A támadási mód kezdeti költsége magában foglalja ezt a két támadást.

Telepatikus Védelmi Módo

Pszionikus karakterek nem védtelenek a telepatikus támadási módokkal szemben. Őt telepatikus erő, amelyek védelmi módokként ismertek, segít megóvni a karaktert a nemkívánt kapcsolattól. Ezek az erők: *Tudatzár*, *Gondolatpajzs*, *Mentális Gát*, *Elme Erőd*, *Vasakarat Torny*a (lásd a 7. fejezetben mindegyik leírását). Bár ezek az erők a telepátia tanhoz tartoznak, a pszionista kaszt minden tagjának ismertek. A pszionisták automatikusan kapják ezeket ahogy szintet fejlődnek, függetlenül attól hogy van-e elérésük a telepatikus tanhoz vagy sem. (Lásd a "Védelmi Módo"kat az 1. fejezetben a magyarázatért.) Ha a karakter védelmi módot aktivizál, az a kör legelején lép működésbe. A karakter pszihikai küzdelemre használhatja az összes ellene irányuló támadási mód ellen. (A kezdeti költség átfogja az összes támadást a körben.) Ha a körben bármikor megfelelő dob, megtarthatja a kör további részére. A pszionikus védelmi módo semmilyen más erő ellen nem védenek a támadási módokon kívül.

Támadás Módosítók

Minden támadási mód hatásosabb egyes védelmi módo, mint a többi ellen és fordítva. Ezeket a módosítók reprezentálják, amik a támadó próbaértékéhez jönnek. A 14. táblázat felsorolja ezeket a módosítókat. Ha egy támadási és egy védelmi mód összecsap, keresd ki a támadási és a védelmi mód metszetét a 14. táblázatban. A kapott módosító a támadó próbaértékét érinti. Így a pozitív módosítók bónuszok, a negatívak büntetések.

14. táblázat: Támadási Módo a Védelmi Módo Ellen

	Tudatzár	Gondolat-pa jzs	Mentális Gát	Elme Erőd	Vasakarat Torny
Elmeszűrés	+5	-2	-4	-4	-5
Személyiségkorlács	+5	0	-3	-4	-3
Behízélgés	-3	+2	+4	-1	-3
Pszihikai Összemozsolás	+1	-3	-1	-3	-4
Pszionikus Csapás	+2	+3	0	-1	-2

Érintések

Minden esetben ha egy támadási mód felülkerekedik egy védelmi módon (vagy sikerül a támadás olyan ellen, aki nem használ védelmet), a támadó felépített egy részleges kapcsolatot, amelynek "Érintés" a neve. Három érintés egyenlő a teljes kapcsolattal. Így harc útján kapcsolatot teremteni valakivel három sikeres támadást igényel. (A mindennapi beszédben az egyszeri érintést gyakran *egy-ujjas kapcsolatnak*, és a két érintést *két-ujjas kapcsolatnak* nevezik. Ne felejtse el, hogy egy támadási mód két támadást tesz lehetővé körönként, így két érintés építhető ki egy körben. Az érintésnek nincs közvetlen hatása, függetlenül attól melyik támadási móddal építették ki. Ez csak "láb az ajtóban". Ha az ajtó kinyílik - azaz három érintés sikerül - a teljes kapcsolat létrejön. Ez a kapcsolat ugyanolyan, mint ami akkor jön létre, ha a *Kapcsolat* erőt használják egy nem-pszionista ellen. (Más szavakkal három sikeres támadás egyszerűen helyettesíti a *Kapcsolat* sikeres használatát.) Az érintés nem él tovább, ha a kapcsolat kiépült. (Ezért nincs olyan, hogy *három-ujjas kapcsolat*.) Ha a teljes kapcsolat létrejött, a támadó nem támadhatja többet a védőt abban a körben. A következő körben bármilyen telepatikus erőt használhat ellene - természetesen ha távolságon belül van és megfizeti az árát. A kapcsolat létezése nem teszi automatikussá a telepatikus erők használatát; csak lehetővé teszi őket. Bár az alany fokozottan sebezhető, ha *Kapcsolat* hatása alatt áll. Az egyedüli védekezősi módja egy mindent elsőprő ellentámadás (valószínűleg nem telepatikus), vagy a *Kivetés*, ami igencsak kockázatos. A kapcsolat alatt álló agyra könnyen hat az *Uralkodás* és az *Elmetörítés*; hatása alá kerülhet akárhány telepatikus áhitatnak, vagy megbénítható más támadással.

Érintések fenntartása: Az érintések (egy vagy kettő) fenntartása 1 PSP-be kerül körönként. A pszionista csak egy elmén tarthat fenn érintést egyszerre. A teljes kapcsolatot viszont akárhány elmével fenntarthatja. Az érintés csak akkor törik meg, ha

- 1) a támadó önként megszakítja, pusztán azzal hogy elhatározza;
- 2) a támadó nem tudja kifizetni az 1 PSP fenntartási költséget;
- 3) a támadó más célpont ellen használ támadási módot;
- 4) a támadó kimerül.

Egyéb Szempontok

Látótávolság: Hacsak a leírás másképp nem határoz, a pszionistának látótávolságban kell lennie a célponttal ha pszionikus erőt használ. A távérzékelési erők nyilvánvaló kivételek, ahogy jópár telepatikus erő, amelynél próbaérték módosítók vannak felsorolva a látótérből kieső célpont esetére.

Érintéses támadás: Pszionikus erők amiknek a távolsága "érintés", használhatók a harcban, de sikeres erőpróban kívül sikeres fizikai harci dobás is szükséges.

Harci Kártyák

A harci kártyák használata opcionális, de erősen javallott. A harci kártya egy 3" x 5" -ös index kártya (vagy valami hasonló), amin rajta van a szükséges információ minden pszionikus erőről. Minden játékos csinál egy kártyát az összes erőről amit ismer. Az információk között kell legyen a próbaérték, a kezdeti és fenntartási költség, a távolság, a bevetési idő, a hatáskör és az erő hatásának rövid leírása. A harci kártyák három célt szolgálnak. Egyrészt könnyen használható referencia - egyfajta "pszionikus varázskönyv" a karakternek. Másodszor felgyorsítják a játékot, ha pszionikus erőt használnak a körben. És harmadszor, igazságosabbá teszik a játékot. Ha a karakter pszionikus erőt kíván használni a harcban, kikeresi a kártyái közül a megfelelőt. Azután lefelé fordítva leteszi maga elé az asztalra. Ha az erő működésbe lép, felfordítja a kártyát. Így ha két pszionista harcol, egyik sem tudja kideríteni mit csinál a másik mielőtt kiválasztaná a saját akcióját. Ha a karakter fenntartja az erőt, a kártya felfelé fordítva marad emlékeztetőül. A harci kártya használható a pszionikus aktivitás eltitkolására is a többi játékos elől. A játékos kiválasztja a kártyát és egyedül a JM-nek mutatja meg, ahelyett hogy hangosan mondana valamit amit nem akar mindenki tudomására hozni.

Teljes Pszionika Kézikönyv 2. Fejezet - Pszionikus Harc

Erők Leírása

Statistikák

Minden erő a 3-8. fejezetekben a következő kifejezésekkel kezdődik:

Próbaérték: Ezt a számot vagy kevesebbet kell dobni a húszoldalú kockán mindig amikor a karakter erőpróbát tesz. A karakter mindig erőpróbát tesz, ha megpróbál egy erőt aktiválni.

Kezdeti Költség: Az erő első használatakor elköltött PSP-k száma. Ha a karakter elrontotta az erőpróbát, akkor fele ennyit kell elköltenie. Néhány telepátikus erőnek "kapcsolat" a kezdeti költsége. Ez azt jelenti hogy a *Kapcsolat* nevű erőt kell kiépíteni mielőtt ezen erőket használni lehetne (lásd a "Kapcsolat"-ot a 7. fejezetben).

Fenntartási Költség: A körönként (hacsak más időtartam nincs odaírva) elköltött PSP-k száma, hogy működésben tartsanak egy erőt az előző körből. Az erő fenntartása nem igényel újabb erőpróbát. Ha nem szerepel ott fenntartási költség, az erőt nem lehet fenntartani. (A karakter újra aktiválhatja körrel körre, bár ez esetben mindig új erőpróbát téve.)

Távolság: A maximális távolság a pszionistától (pszionika használótól), ameddig az erő hat. Az "érintés" azt jelenti hogy a pszionistának meg kell érintenie a célpontot.

Bevetési Idő: Hány kört kell a karakternek az előkészítéssel tölteni, mielőtt valójában megpróbálhatná használni. Például ha az erő bevetési ideje "1", a karakternek egy teljes kört kell a felkészítéssel töltenie. (Nem kapcsolhat be új erőket ebben a körben, de továbbra is fenntarthatja őket.) Egy kör felkészülés után - azaz a második körben erőpróbát tesz. Ha a próba sikertelen (vagy késik) a karakter újra megpróbálhatja az erőt használni a harmadik körben. Egy előkészített erőt csak egy körig lehet készen tartani; ha ez után nem használják, a felkészülési idő kárba vész (nincs PSP költség).

Hatáskör: A fizikai terület vagy a lények száma, amelyre az erő hat. A "személyes" azt jelenti, hogy az erő csak a pszionistára hat.

Előfeltétel: Más tudományok vagy áhitatok, amelyeket a karakternek ismernie kell mielőtt ezt az erőt használhatná.

WW: Az erő leírása után dőlt betűvel szedve kiegészítések, pontosítások, javítások találhatók az erőhöz a "The Will and the Way" szabálykönyvből.

Opcionális Eredmények

Minden erő leírása egy "PP:"-vel (pontos próba) és egy "20:"-szal jelölt résszel végződik. Az előbbi leírja mi történik, ha a karakter próba dobása pontosan annyi mint a próbaértéke. Az utóbbi leírja mi történik, ha természetes 20-ast dob a játékos a próbán. Mindkét eredmény opcionális. A JM használhatja ezen eredményeket - vagy kigondolhat valami hasonlót - hogy egy kis ízt és kockázatot vigyen a pszionikába.

Pszionisták

Az erő leírások ebben a könyvben, a pszionistákra gondolva íródtak. Pszionikus lények és a vad tehetségek is gyakran használják ezeket az erőket - pontosan úgy, ahogy a pszionisták.

Tudományok

Aura Leolvasása

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	9
Fenntartási költség:	9/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	50 méter
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Az aura egy fénylő háló vagy színes fényekből álló borítás, ami minden élőt körbevesz. A pusztá szem számára láthatatlan. A lények aurája mind a jellemüket, mind a tapasztalati szintüket mutatja.

Ha a pszionista ezt az erőt használja, látja az aurákat. Az aura értelmezése viszont koncentrációt igényel. Az erő minden használatával a pszionista csak az információ egyik részét szerzi meg - az alany jellemét vagy a szintjét, de együtt a kettőt nem.

A pszionista körönként két aurát vizsgálhat meg. (Mindkét alanyt látnia kell.) Vagy megvizsgálhatja ugyanazt az aurát kétszer, hogy ellenőrizze az első benyomását egy második leolvasással, vagy hogy felfedje a maradék információt. Bármely esetben új próbát kell tennie mindig ha megpróbál értelmezni egy aurát.

A pszionista diszkréten tudja használni ezen erőt. Nem kell rámutatnia az alanyra vagy megbámulnia őt. Viszont rá kell néznie az alanyra. Mivel ezen erő hatótávolsága a látótávolság, a pszionista észrevétlenül maradhat távolságot tartva. Ha olyan emberek auráját akarja leolvasni akikkel beszélget, bizonyára észreveszik hogy bámul, és ez kellemetlen lehet.

A megfigyelt karakter szintje hatással van a próbára. Minnél magasabb szintű az alany, annál nehezebb értelmezni az auráját. Ez -1 büntetést okoz 3 szintenként, a törteket lefele kerekítve. Például egy 8. szintű karakter auráját -2 büntetéssel olvassa le a pszionista.

Ha a próbadozása 1, a pszionista leolvasása befejezetlen és pontatlan. Például csak a kaotikus részét sikerül felfedni az alany kaotikus semleges jellemének. Vagy egy-két szint hibával állapítja meg a tapasztalati szintet.

PP: A pszionista körönként négy aurát vizsgálhat meg kettő helyett.

20: A bevető 24 óráig nem használhatja ezt az erőt újra.

Érzékenység Pszichikai Behatásokra

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	2
Távolság:	0
Hatáskör:	20 méter sugarban
Előfeltétel:	-

Ezzel az erővel a pszionista a múlt érzékelésének a képességét kapja meg. Felfogja az erőteljes érzelmek maradványát, amik az adott területen történtek. Ezek az érzések a hely múltját nyújtják neki.

Csaták és árulások, házasságok és gyilkosságok, gyermekszületés és erős fájdalom - csak olyan események hagyják ott nyomukat a területen, amelyek erőteljes érzélemmel vagy pszichikai energiával járnak. A mindennapi élet történései nem hagynak a pszionista számára érzékelhető nyomot.

Annak edöntéséhez, hogy milyen messze tud a visszanyúlni a pszionista, a próbája eredményét osztani kell kettővel és felfelé kerekíteni. Ez azon események száma, amelyet érzékelni tud. Csak körönként egy esemény érzékelhető, a legutóbbival kezdve és visszafele haladva az időben.

Teljes Pszionika Kézikönyv 3. Fejezet - Távérzékelés

A karakter csak halványan és árnyékosan fogja fel ezen eseményeket, mintha csak egy álmot látna. A domináns érzelem - düh, gyűlölet, félelem, szerelem, stb. tisztán érzékelhető.

PP: A karakter szokatlanul tisztán érti az eseményt.

20: Egy mérges kísértet jön elő és *Varázskorsó* támadást próbál meg alkalmazni a pszionista ellen.

Prekogníció

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	24
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	5
Távolság:	0
Hatáskör:	-
Előfeltétel:	-

A prekogníció lehetővé teszi a pszionistának, hogy előre lássa egy akció kimenetelét. Az előrelátás a közeljövőre korlátozódik, nem több mint néhány órára a használatától. Továbbá a karakternek részletesen le kell írnia a kívánt akciót az események megállapításához.

A JM titokban dob próbát. Ha a próba sikertelen, a karakter semmilyen információt sem szerez. Ha a dobás 20, a karakter látja saját halálát kimondottan háborzongató és kellemetlen módon, és kövéválás elleni mentődobást kell tennie. Ha elrontja, ez úgy megkérdőjelezi hogy 1d6 órára minden próbértéke hárommal csökken.

Ha a próba sikeres, a karakter látja a leírt akciók legvalószínűbb kimenetelét. A JM szabadon leírhatja az eseményt, és a húszoldalú dobást kell figyelembe vennie hogy mennyire részletes. A nagyobb dobás több részletet ad.

Még ha sikeres is, a prekogníció nem garantál semmit. A pszionista csak az egyik lehetséges (bár a valószínűbb) kimenetelét látja az eseményeknek. Ha a benne szereplő karakterek eltérnek a pszionista által leírt akciótól, megváltoztatják a feltételeket és az idővonalakat, ezáltal más kimeneteleket tesznek valószínűbbé. A dobások (főleg a meglepetés a kezdeményezésért és normál harc) szintén nagy szerepet játszanak a prekogníció pontatlanságában. A JM-től nem várható el, hogy a játékosok előnyére szabályozza a dobásokat, és a 95%-osan biztos események az esetek 5%-ában nem történnek meg. Aki elővigyázatosság és józan ész nélkül rábízta magát a prekognícióra, kihívja maga ellen a sorsot.

A prekogníció fárasztó. Függetlenül a kimeneteltől, a pszionista aki ezen erőt használja, legalább egy fordulót kell pihenjen mielőtt bármilyen más távérzékelési erőt alkalmazhatna (más tanok használatára nincs hatással)

PP: A pszionista játékos 3 dobást újradozhat a prekogníció valószínűségét fenntartandó.

20: Lásd fentebb (nem opcionális eredmény).

Tárgyleolvasás

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	16
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	1
Távolság:	0
Hatáskör:	érintés
Előfeltétel:	-

A tárgyleolvasás pszichikai behatások érzékelésének képessége, amit az előző tulajdonos hagyott a tárgyon, beleértve a faja, neme, kora, jelleme. Az erő azt is felelteti, hány tulajdonosa volt a tárgynak és azt is, hogy hogyan vesztették el. A kapott információ a próba eredményétől függ. Ha a pszionista próbadozása sikeres, az alábbi táblázatban a dobásnak megfelelő és a fölötté levő információkat nyeri.

Próba	Kapott információ
1 - 2	utolsó tulajdonos faja
3	utolsó tulajdonos neme
4	utolsó tulajdonos kora
5	utolsó tulajdonos jelleme
6 - 7	utolsó tulajdonos hogyan vesztette el
8+	mindezen információ az összes

Szintenként egy tárgy olvasható le; az adott szinten megismételt leolvasás nem fog új információkat felfedni. Ha a pszionista szintet lép, megpróbálhatja újra leolvasni ugyanazt a tárgyat, még akkor is ha a próbaértéke közben nem változott.

PP: A pszionista automatikusan megkapja az összes fenti információt.

20: A pszionista a tárgy megszállottja lesz, igyekszik megtartani a tárgyat, amíg újra meg nem próbálhatja leolvasni.

Távolbahallás

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	-

A távolbahallás lehetővé teszi használójának, hogy távoli területekről halljon hangokat. A pszionista kijelöl egy pontot bárhol a hatáskörben. Ezután hall mindent, amit normálisan hallana, ha azon a ponton állna. Ha a pszionistának *Felerősített Érzéke* van, akkor ez vonatkozik a távolbahallásra is.

Minél messzebb van a "hallgatási pont" a pszionistától, annál nehezebb használnia az erőt, lásd az alábbi táblázatot.

Távolság	Módosító
100 méter	0
1000 méter	-2
10 mérföld	-4
100 mérföld	-6
1000 mérföld	-8
10000 mérföld	-10
bolygóközi ☾	-12

☾ SPELLJAMMER™ játékosoknak megjegyzendő, hogy a távolbahallás csak egy adott kristályszférán vagy bolygón belül használható.

A távolbahallás nem rekeszti ki a háttérzajt a pszionista körül. Ha valaki a szomszédjában lármát csap, nehéz lesz meghallania mi történik valahol máshol. A távolbahallás nem teszi képessé a pszionistát idegen nyelvek megértésére, és nem segít neki értelmezni a hangokat. Például ha a pszionista azt hallja, hogy elhúztak egy bútor a padlón, csak találgathatja, hogy egy szék vagy valami más - mintha bekötött szemmel hallgatná.

PP: A pszionista automatikusan *Távolbalatást* is nyer a helyre.

20: A pszionist 1d12 órára megsüketül.

Távolbalátás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	-

A távolbalátás lehetővé teszi a pszionistának, hogy egy távoli helyszín képeit lássa. A pszionista kijelöl egy nézőpontot a hatáskörön belül. Mindent lát, amit normálisan látna ha az adott ponton tartózkodna. A látószöge nem szélesebb a szokásosnál, de végignézheti a területet fejének elfordításával.

A távolbalátás nem fedi el a normál látást. A pszionista továbbra is "látja" ami előtte van, de a távoli kép erőteljesebb. Ezért a legtöbb távolbalátó becsukja a szemét hogy elkerülje a képek összekeveredését.

Minél távolabb van a figyelt terület, annál nehezebb a távolbalátás használata. Az alábbi táblázat mutatja hogyan csökkenti a távolság a pszionista próbaértékét.

Távolság	Módosító
100 méter	0
1000 méter	-2
10 mérföld	-4
100 mérföld	-6
1000 mérföld	-8
10000 mérföld	-10
bolygóközi ☾	-12

☾ SPELLJAMMER™ játékosoknak megjegyzendő, hogy a távolbalátás csak egy adott kristályszférán vagy bolygón belül használható.

A távolbalátás nem erősíti fel a karakter látását. Hacsak valami más erő nem működik, továbbra sem lát láthatatlan, árnyékba rejtett, vagy más tárgyak mögé rejtett tárgyakat. Továbbá ez az erő semmilyen hangot nem ad, szóval valójában a karakter egy némafilmet lát (természetesen feliratok nélkül).

Ha a nézőpontot egyszer kiválasztották, az fix marad. Hogy más pozícióból nézze a képet, a pszionistának újra használnia kell az erőt, és új erőpróbát kell tennie.

A pszionista távolbalátó jelenléte érzékelhetetlen normál módon. Semmilyen mágiával nem semlegesíthető, zavarható vagy blokkolható.

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

A pszionista által ismert területekre tartozik ahol valaha is járt, bármilyen terület, amit most lát, vagy bármilyen terület, amit meg tud határozni. Használhatja a távolbalátást arra, hogy megnézzé 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 tudja a torony alaprajzát és nem használhatja az erőt a belső szobák ellen.

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

PP: A pszionista automatikusan Távolbahallást is nyer a távolbalátás időtartamára.

20: A pszionista 1d4 órára megvakul.

Fény Hallása

Próbaérték:	Ből-3
Távolság:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	-

Ez az érzékentűli erő hasonlít a fény érzéséhez, de tapintás helyett

Áhítatok

Elmozdulás Érzékelése

Próbaérték:	Int-3
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	7/óra
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ameddig az erő működik, a pszionista tudja hogy merre helyezkedik el egy rögzített kezdőponttól. Másképp szólva mindegy hogy merre megy, tudni fogja a pontos irányt és a távolságot a kezdőponttól.

Nem feltétlenül tudja megmondani valakinek, hogy hogyan kell visszamenni a kezdőpontra. Például ha egy labirintusban vagy útvesztőben van, tudhatja hogy a kezdőpont 500 méterre északra van, de nem képes automatikusan követni visszafelé a nyomát a labirintusban. Az elmozdulás érzékelés viszont felerősíti ezen képességét. Minden esetben, ha a karakter válaszut elé kerül - például "balra, vagy jobbra kell fordulnom?" - a JM próbát dob neki. Ha a próba sikeres, a karakter tudja hogy melyik úton jött. Ha sikertelen, akkor nem biztos benne. (Bár továbbra is fenntarthatja az erőt normálisan).

Az elmozdulás érzékelése nem nyilvánvaló helyzetben is hasznos lehet. Például a *Teleportálás* és a többi különleges utazási mód egyszerűbbé válik. Vegyünk egy karaktert, aki nem tudja a pontos tartózkodási helyét, mert be van kötve a szeme. Elhagyja ezt a helyet, de az elmozdulás érzékelésével rögzíti. Ez azt jelenti, hogy vissza tud *Teleportálni* oda. Továbbá ha a karakter rögzített egy helyet, a lehetséges minimumon, 7 órán belül elérheti az asztrális létsíkon keresztül (természetesen feltéve hogy képes utazni az asztrális létsíkon). Elérheti ugyanazt a helyet *Dimenziósétával* (lásd a pszihoportatív áhítatot) eltévedési esély nélkül. Az elmozdulás érzékelés segíthet a *Teleportálásban* is. Ha a pszionista rögzítette a célpont helyét, nem szenved el a távolság miatti módosítókat.

Ha a karakter abbahagyja az erő fenntartását, elveszti a rögzített helyet. Az erő hat órán belüli alkalmazásával, és sikeres próbával visszaszerezheti. 6 óra elmúltával a hely elveszik. Egyszerre csak egy hely rögzíthető, hacsak a karakter mindegyikre külön meg nem fizeti a fenntartási költséget.

PP: A pszionista automatikusan tudja követni visszafelé az elmozdulását a kezdőpontig.

20: A pszionista 1d4 körre elfelejti hogy hol van.

Fény Érzése

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	5/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	-

Ez az érzékentűli erő lehetővé teszi, hogy érzékelje a fényt a tapintási érzékszerveivel (érintéssel). Az egész teste a fényhullámok fogadója lesz. Ennek hatására a teste felváltja a szemét; mindent lát amit a szeme normálisan felfedne. (A látómezeje nem változik.) Ez az erő nem teszi lehetővé neki hogy lásson a sötétben, hiszen fényre van szüksége hogy érezze. Nem semlegesíti a mágikus sötétséget, amely kioltja vagy megállítja a fényhullámokat. A karakter +4 bónuszt kap a pillantástámadás elleni mentődobásaihoz.

PP: A karakter minden irányban érzi a fényt.

20: A pszionista túlzottan érzékeny lesz a fényre 1d10 körre. A fény 1 sebpont veszteséget okoz körönként és a karakter nem lát.

Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0

a karakter hallásán alapul. A megvakult karakter - akár mesterséges, akár természetes módon, akár sebesülés miatt - képes "látni" a füleivel. Minden fényhatás ami eléri, hanggá alakul és "hallja" a képet. Az agyában megjelenő kép teljesen olyan mint a látással kapott, és a karakter nem szenved büntetést az olyan dolgokban, amelyekhez látás

Teljes Pszionika Kézikönyv 3. Fejezet - Távérzékelés

szükséges.

PP: A karakter "hall" a sötétben, mintha infrája lenne.

20: Az éles fény süketéget okoz, más fény csak dongás.

Hang Érzése

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	-

Ez az erő szinte teljesen azonos a *Fény Érzésével*, de a pszionista testét a hangra teszi érzékennyé. Lehetővé teszi neki, hogy halljon amikor a fülei gátolva vannak. Ez az erő nem érzékel hangot ha nincs, és nem hatásos mágikus csöndben. A pszionista +2 bónuszt kap a hangtámadásokkal szemben, beleértve a szirének énekét.

PP: A pszionista azonos szintű tolvajként képes a hangok hallására.

20: 1d4 körig a hang 1 sebpont veszteséget okoz körönként és elferdül.

Hang Látása

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	speciális
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ez az erő lehetővé teszi a karakternek, hogy a hanghullámokat vizuálisan - a szemén keresztül - érzékelje, átalakítva a hanghullámokat fényimpulzusokká. (Ugyanúgy működik, mint a *Fény Érzése*). Csak az a karakter használhatja, aki normálisan lát. A pszionista sötétben is látja a hangokat, mivel a hanghullámok nem igényelnek fényt. Bár a karakter továbbra is "megvakítható" csöndvárázssal.

PP: A pszionista 1 PSP/kör áron tarthatja fenn az erőt.

20: A hangos zaj "vakságot" okoz, minden más hang zavaró mint az éles fény.

Harcos Elme

Próbaérték:	Int-4
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ezt az erőt használva a karakter szokatlanul jól megérti ellenfeleit, és azok harci taktikáját. Ennek eredményeképpen a pszionista csapat -1 bónuszt kap a kezdeményeződobásához. Ez kumulatív minden más alkalmazható bónusszal.

PP: A pszionista (de nem a társai) -1 VO bónuszt is kap.

20: A pszionista és a társai +1 büntetést kapnak a kezdeményezéshez.

Helymeghatározás

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	5
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ez az erő hasznos olyan karakternek, akik gyakran utaznak *Kapukkal*, *Teleportálással*, vagy más létsíkon keresztül. Ha működik, az erő általános információval szolgál a karakter tartózkodási helyéről. Az információ nem részletesebb, mintha egy egyszerű farmert megkérdeznék "Hol vagyok?". Tipikus válaszok például: "néhány mérföldre délnyugatra Waterdeeptől", "Kilgore, az állatkitömő házában", "A Vértengeren hanykolódva".

Minél nagyobb a próba eredménye, annál pontosabb a helymeghatározás. Ha a dobás 8 vagy magasabb, az eredmény egy mérföldön belüli pontossággal lesz meghatározva. Ha a dobás 7 vagy kevesebb, akkor 10 mérföld pontossággal.

A karakter szerezhethet további információkat, ami kevésbé specifikus mint az eredeti válasz, ha a játékos kéri. (A pszionista nem dob új próbát). Például, ha az eredeti válasz az volt, hogy "Kilgore, az állatkitömő házában vagy" a játékos megkérdezheti, hogy merre van a ház. A JM azt válaszolhatja, hogy Kilgore háza Chendlben, a Furyondy-királyságban van.

PP: A pszionista megtudja a pontos helyét.

20: Az elkövetkezendő 24 órában 100 mérföldön belül semmi nem tájolható be.

Iránymeghatározás

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	1
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Hatáskör:	személyes
Távolság:	0
Előfeltétel:	-

A pszionista saját iránytűje lesz. Sikeres erőpróbával és 1 PSP megfizetésével tudja hogy merre van észak.

PP: Az erő automatikusan fennmarad egy napig.

20: A pszionista összezavarodik; nem használhatja az erőt 1d6 óráig.

Teljes Pszionika Kézikönyv 3. Fejezet - Távérzékelés

Körkörös Látás

Próbaérték: Ből-3
Kezdeti költség: 6
Fenntartási költség: 4/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: személyes
Előfeltétel:-

Ez az erő "szemet ad a feje hátulján" a pszionistának - és az oldalán meg a tetején is. (Természetesen ez csak kifejezés; nem növeszt szemeket szó szerint.) Ennek hatására, a karakter szimultán lát minden irányban. A nyilvánvaló felhasználása mellett a *Távolbalátással* kombinálva, a körkörös látás megakadályozza, hogy bárki a karakter közelébe lopakodjon álcázás nélkül. A másik oldalról viszont a pszionista -4 büntetést szenved a minden pillantástámadás ellen amíg ezt az erőt használja.

PP: Infralátást is kap.
20: A pszionista megvakul 1d4 órára.

Méreg Érzékelése

Próbaérték: Ből
Kezdeti költség: 1
Fenntartási költség: -
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: 1 méter sugárban
Előfeltétel:-

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy érzékelje méreg jelenlétét és meghatározza a helyét egy méterre a testétől (vagy a jelenlététől, ha távolbalátást használ vagy asztrálisan utazik). A méreg típusa nem derül ki, csak a jelenléte. Mindenféle méreg érzékelhető, beleértve az állatokét is.

PP: A pszionista megtudja a méreg pontos típusát.
20: Ha van méreg, érzékelése mentálisan elborítja a pszionistát. A hatás megegyezik a méreg normál hatásával.

Szellem Érzékelése

Próbaérték: Ből-3
Kezdeti költség: 10
Fenntartási költség: -
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: 15 méter sugárban
Előfeltétel:-

Ezen erő használata lehetővé teszi a pszionistának, hogy érzékelje a "szellemek" jelenlétét 15 méter sugárban - értve ezalatt a szellemeket, banshee-ket, lidérceket, kísérteteket, huecuva-kat és a bosszúállókat. Ha a szellem gyakran kísért ezen a helyen, a pszionista tudni fogja. Azt is tudni fogja mikor van a szellem 15 méteren belül, de nem tud rámutatni.

PP: A pszionista tudja az érzékelt szellem pontos tartózkodási helyét.
20: A pszionista felbosszantotta a kísérteteket (a JM dönti el a pontos hatást).

Veszély Érzékelése

Próbaérték: Ből-3
Kezdeti költség: 4
Fenntartási költség: 3/forduló
Bevetési idő: 0
Távolság: speciális
Hatáskör: 10 méter
Előfeltétel:-

A veszély érzékelését használva a pszionista enyhe bizsergést érez a nyaka hátulján, ha veszély vagy fenyegetés van a közelben. A JM-nek sikeres próbát kell tennie a pszionista nevében, mielőtt a karakter érzékelné a veszélyt. Ez az erő nem ad semmilyen specifikus információ a pszionistának a veszély típusáról. Nem tudja meg, hogy hogyan és mikor csap le. Viszont megtudja az általános irányát a fenyegetésnek (azaz jobbról, balról, előlről, hátulról).

A karakter próbádobása dönti el, hogy mennyi figyelmeztetést kap. Ha a dobás 12 vagy több, megtudja leselkedik-e veszély bárhol a közvetlen közelében. Ha a dobás 8 vagy több, egy teljes körrel előbb figyelmeztetést kap mielőtt a veszély lecsap. Ha a dobás 7 vagy kevesebb, a pszionista nincs riadóztatva a veszély előtti pillanatig. Ha a dobás pontosan 1, szintén csak néhány pillanattal előbb kap figyelmeztetést de rossz irányból, például ha a támadás balról jön, ő azt gondolja hogy előlről, hátulról, vagy jobbról (JM döntése).

Ha a pszionista és társai elég figyelmeztetést kapnak, valahogy felkészülhetnek - védekező álláspontot vehetnek fel vagy elfuthatnak például. Ha kevesebb mint egy körrel előbb kapták a figyelmeztetést, a JM dönt hogy mennyire lehet felkészülni. Minden esetben +2 bónuszt kapnak a saját meglepetés dobásukhoz.

PP: A pszionista megtudja milyen messze van a veszély.

20: A pszionista nem érzékel veszélyt sikeresen 1d6 óráig.

Teljes Pszionika Kézikönyv 3. Fejezet - Távérzékelés

Tudományok

Detonáció

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	18
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	4
Távolság:	60 méter
Hatáskör:	1 tárgy, 8 köbláb
Előfeltétel:	Telekinézis, Molekulafelrázás

Néhány pszionista képes egy bokrot önmegsemmisítésre készíteni, vagy zombikat felrobbantani. A detonációval a növényekben és a megelevenítetlen tárgyakban szunnyadó energia összegyűjthető, fókuszálható és robbanásszerűen kiengedhető. Az erő megelevenített halálontúliak (csontvázak és zombik) ellen is működik. Nem hat testnélküli halálontúliakra mint például a kísértetek, mert ők nem anyagiak. Továbbá az erő nem hat semmilyen állatra beleértve az intelligens lényeket mint például az emberek, vagy a szabadakaratú halálontúliakra.

A detonáció 1d10 veszteséget okoz minden sebezhető tárgynak 10 lábón belül, amelyet a pszionista sebezni kíván. Lehelletfegyver elleni mentődobás felezi a veszteséget. Annak eldöntéséhez, hogy a tárgy hányadrésze semmisül meg, a pszionista próbáját kell beszorozni 10-zel. Ha az eredmény 100 vagy több - azaz 100% vagy több - a célpont teljesen megsemmisült. Ha kisebb, az azt jelenti, hogy néhány jellemző darab maradt.

Maximum 8 köblábnyi anyag semmisíthető meg ezzel az erővel. A fal egy kis darabja kirobbantható például, de ha a fal 30 inch vastag, csak egy 3 lábnyi oldalú négyzet alakú nyílás jelenik meg.

WW: Ha az ellenfél vértete és fegyverei ellen használják, megfelelő büntetéseket kell adni a részlegesen megrongálódott felszerelésnek. Megfelelő a -1 a harci dobáshoz, vagy a vértetesztályhoz 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 veszít el a sebponthuknak, ahány százaléka testüknek elpusztult. Azon lények, akik nem kapnak mentődobást (zombik, csontvázak, növény szörnyek például) ezen támadás ellen, ugyanilyen módon szenvedik el a veszteséget.

PP: A táv és a sebzés duplázódik 20 lábra és 2d10 sebpontra pontosan.

20: A bevető körüli levegő robban 10 lábón belül mindenkit támadva.

Dezintegrálás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	40
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	50 méter
Hatáskör:	1 tárgy, 8 köbláb
Előfeltétel:	Telekinézis, Gyengítés

A dezintegrálás egy tárgyat vagy lényt mikroszkopikus darabokra szed és szétszórja. Minden sebezhető ha nem védett mágikusan például a *Sebezhetetlenség Kisebbik* vagy *Nagyobbik Gömbjével* vagy *Tehetetlenségi Gáttal*. A pszionista kiválasztja a célpontot, de 8 köblábnál többet nem tud dezintegrálni ezzel az erővel.

Ha a célpont egy megelevenítetlen tárgy, dezintegrálás elleni mentődobást kell tennie; a siker esetén nem hat rá. Ha a célpont élőlény, karakter vagy szabadakaratú halálontúli, halálmágia ellen kell mentődobást tennie. Ha sikeres, csak egy kis bizsergést érez, más nem történik vele. Ha sikertelen, a lény dezintegrálódik (vagy 8 köbláb a középpontjában, ez elég nagy ahhoz, hogy szinte bárkit elpusztítson.)

WW: 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 sebpontra veszteséget szenvednek.

PP: Az erő 16 köblábra hat és minden mentődobás -5-tel teendő.

20: Az erő visszaüt az alkalmazójára. Mentődobás +5-tel tehető.

Erőkilökés

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	200 méter
Hatáskör:	-
Előfeltétel:	Telekinézis

Néhány pszionista képes meglökni, eltaszítani vagy máshogy bántani egy célpontot távolról. Az erőkilökés lehetővé teszi a pszionistának, hogy pszihokinetikus szűrást fókuszáljon egy maximum 200 méternyire levő célpontra.

Ha támadólag használják, ez a szűrés 1d6+az ellenfél vértetesztály sebpont veszteséget okoz (negatív vértetesztály csökkenti a veszteséget). Például egy 5-ös vértetesztályú célpont 6-11 sebpont veszteséget szenved (1-6 plusz 5). Sikeres lehelletfegyver elleni mentődobás felezi a veszteséget.

Ez a durva csapás használható csapdák aktiválására, hurok lenyomására, ajtók kinyitására (ha nem zártak vagy bereteszelték), ablakok betörésére vagy hasonlókra.

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

PP: Az ütés kiüti az körülbelül emberméretű vagy kisebb célpontot.

20: A csapás a bevetőre irányul.

Molekulaátrendezés

Próbaérték:	Int-5
Kezdeti költség:	20
Fenntartási költség:	10/óra
Bevetési idő:	2 óra
Távolság:	2 méter
Hatáskör:	egy tárgy
Előfeltétel:	Molekula Manipuláció, Telekinézis

A molekulaátrendezés az alkimia pszionikus megfelelője. A tárgy molekuláris szerkezetével játszódva a pszionista megváltoztathatja az alapvető természetét és tulajdonságait. Viszont ez az erő nem képes anyagot teremteni a semmiből. Szintén nem képes megváltoztatni a halmazállapotot folyékonyból szilárra, légeműből folyadékká, stb.

A legjobb felhasználása hogy egyfajta elemet másikká alakítsunk, de sokkal komplexebb műveletre is - például méreg semlegesítésére.

Egy elem másikká alakítása általában egyszerű művelet, amivel 1/16 font anyag változtatható át óránként. Tipikusan ilyen célú átalakítás acélból ólom, vagy bármilyen fémből arany. Komplexebb átalakítás, mint fémből üveget csinálni, vagy egy faserleget rubint serleggé változtatni négyszer ennyi időbe tart. Aranypénzt csinálni másik fém pénzéből lehetséges, de nem ez a gyors meggazdagodás útja. Egy 1/16 font/óra sebesség mellett 16 órába telik - körülbelül két munkanapra - 10 rezet 10 arannyá változtatni, 9 arany tisztá profitért.

A molekulaátrendezést gyakran használják jobb fegyverek készítésére. Egy pszionikusan keményített fegyver +1-et kap a sebzéshez (lásd "Fegyver Minőség" a DMG 6. fejezetében). A folyamat viszont időigényes. Például egy normál rövidkardot legalább 30 órába kerül pszionikusan megkeményíteni. (Egy átlagos rövidkard 3 fontot vagy 48 ounce-t nyom, aminek nagyobb része a penge. A pszionikusan keményített fegyver nem kap automatikusan +1 bónuszt a harci dobáshoz. Ezen bónusz megszerzéséhez a pszionistának 1) fegyverkovács másodlagos képességgel kell rendelkeznie, és 2) sikeres erőpróbát kell dobnia miközben megformálja a fegyvert.

A folyamat végén a pszionista próbát dob. Ha sikeres, nem megy kárba minden fáradozása. A különbség a karakter dobása és a próbaérték között beszorozva 10-zel mutatja hogy hány százalékát kell újracsinálni a munkának.

Ha a dobás 1, a tárgy tökéletesnek tűnik, de rejtett hibát tartalmaz, ami miatt eltörik, nem működik vagy pusztán rosszul néz ki amikor használatba veszik (a rubintserleg például ereszt, a kard lágy részt tartalmaz amitől elgörbül.)

Ez az erő hatástalan 1/16 fontnál nehezebb élőlények ellen. 1/16 fontnál könnyebb élőlények elpusztulnak, ha a molekuláikat átrendezik.

PP: Az új anyag különleges (JM elbírálása)

20: a tárgy súlyosan megreped és teljesen használhatatlan.

Tárgy Létrehozása

Teljes Pszionika Kézikönyv 4. Fejezet - Pszihokinézis

Próbaérték:	Int-4
Kezdeti költség:	16
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	20 méter
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	Telekinézis

A pszionista ezzel az erővel képes anyagot kivonni a levegőből és a környezetéből, és egy szilárd tárgyat készíteni. A tárgy addig létezik, amíg a pszionista megfizeti a fenntartási költséget. Amikor abbahagyja a fenntartást, a tárgy alkotóelemeire esik szét.

Az ily módon készült tárgynak bármilyen alakja, színe, mintázata lehet, amit csak a pszionista akar, feltéve, hogy legalább az egyik alábbi feltételnek megfelel:

- teljesen befér egy maximum 4 láb átmérőjű gömbbe
- teljesen befér egy maximum 20 láb hosszú, 1 láb átmérőjű hengerbe
- teljesen befér egy maximum 2 láb magas, 6 láb átmérőjű hengerbe
- 10 fontnál nem nyom többet

Csak a pszionistától 20 méteren belül levő anyagok használhatók.

Viszont ezek az anyagok átrendezhetők és átalakíthatók ha a pszionista a molekulaátrendezés erőit ismeri. Ezen két erő kombinációjával gyémántot készíthet szénporból, vagy kardot a vasércet tartalmazó sziklából.

Ha a próba eredménye 1, a tárgyban hiba van. (Például a kard eltörök ütésekor, a gyémánt az ékszerész számára rögtön észrevehető szennyeződésekkel tartalmaz, stb.)

PP: A tárgy maradandó, nincs fenntartási költség.

20: Az erő visszaüt, egyik személyes tárgy (véletlenül választott) dezintegrálódik.

Telekinézis

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	3+
Fenntartási költség:	1+/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	30 méter
Hatáskör:	egyetlen tárgy
Előfeltétel:	-

A telekinézis, vagy röviden "TK" tárgyak mozgatása a térben anélkül, hogy hozzáérnénk. Minden telekinetikus erőfeszítés fizikai igénybevétellel jár, mivel valódi munkát kell végezni. Kis, könnyű tárgyak mozgatása viszonylag könnyű. Ahogy a tárgy egyre masszívabbá válik, a feladat jelentősen megnehezedik.

A fenti ár (3 PSP kezdeti és 1/kör fenntartási) feltételezi, hogy a mozgatandó tárgy 3 font vagy könnyebb. Nehezebb tárgyakra az alábbi szabályok vonatkoznak:

- a kezdeti költség a tárgy súlya fontban
- a fenntartási költség a kezdeti fele, lefelé kerekítve
- a karakter próbaértéke a tárgy fontban vett súlyának egyharmadával csökken.

Például telekinetikus felkapni egy 15 font súlyú harci bárdot az állványról a pszionistának 15 PSP-jébe kerül és a próbáját -5-tel teszi.

Telekinézist használó pszionista maximum 60'/kör sebességgel mozgathatja a tárgyat. A tárgy használható fegyverként. Ebben az esetben a karakter a saját THACO-ját használja a támadáshoz a tárgy súlymódosítójával (a súly egyharmada lefelé kerekítve) egyenlő büntetéssel.

WW: 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 - telekinetikus 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 százaléká 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.

PP: A karakter felemelhet még egy egyforma súlyú vagy könnyebb tárgyat szimultán, ugyanazon költségért.

20: A pszionista ügyetlenül fogja meg a tárgyat, odaveri valamihez, stb.

Áhítatok

Árnyék Megelevenítése

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	40 méter
Hatáskör:	100 négyzetméter
Előfeltétel:	-

Ezzel az áhítattal a pszionista megelevenítheti bárki és bármi árnyékát, hogy úgy tűnjön a saját életét éli. Az árnyék akár el is távolodhat a személytől vagy a tárgytól aki vetette. Viszont felületen kell maradnia. Soha nem lehet több kétdimenziósánál.

Egy megelevenített árnyék igazából nem tud mást csinálni, mint megijeszteni vagy elbűvölni valakit. Nem képes támadni vagy megsemmisíteni a varázsló koncentrációját. Ebben az értelemben hasonló egy varázstrükk hatásához. Használható valaki elszórakoztatására vagy az ör figyelmének felkeltésére.

PP: A táv 100 méterre nő.

20: Az árnyék teljesen eltűnik egy körre.

Ballisztikus Támadás

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	30 méter
Hatáskör:	egy tárgy, 1 font
Előfeltétel:	Telekinézis

Ez az erő bármely pszionistát "Dávid"-dá tehet "Góliát"-jával szemben. Ez egy speciális változata a *Telekinézisnek*. Ahelyett, hogy relatíve lassan mozgatná a tárgyat, a ballisztikus támadás lehetővé teszi a karakternek, hogy egy kis tárgyat vágjon a célponthoz. A tárgy, mely nem több, mint 1 font, halálos sebességre tehet szert. A pszionistának lőtávolon belül kell lennie és nem lehet odarögzítve vagy odaragasztva semmihez. A leggyakoribb fegyver egy kő. A pszionista a normális THACO-ját használja annak eldöntésére, hogy eltalálta-e a célpontot. Ha sikeres, a lövedék 1d6 sebpont veszteséget okoz (feltéve, hogy a karakter először is sikeres erőpróbát tett).

PP: A veszteség 1d12 sebpontra nő.

20: Ballisztikus bumeráng. A pszionista lesz a tárgy célpontja.

Fénykontroll

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	25 méter
Hatáskör:	400 négyzetláb
Előfeltétel:	-

Ezzel az áhítattal a pszionista egy már létező áhítatot manipulálhat. Nem hozhat létre fényt a sötétségből, de a fényből csinálhat sötétet. Az erő képes a következőkre és bármi másra amit a JM engedélyez:

- Elmélyíti a már létező árnyékokat, tintafeketévé téve őket. Az árnyékban rejtőző tolvaj +20%-ot kap a dobásához.
- Megvilágítja a létező árnyékokat, 20%-kal csökkentve a tolvaj elrejtőzési esélyét.
- Csökkenti a fényt, az alkonyhoz hasonlóvá téve. Ez senki harci dobását nem módosítja.
- Felerősíti a fényt, amíg már nem lehet belenézni. Mindenkinek aki ki van téve a fénynek -2 járul a harci dobásához.
- Kiterjeszti az árnyékok egy egyébként jól megvilágított területre. Csak létező árnyékok terjeszthetők ki, a mérete 200%-kal nőhet (azaz területe megháromszorozható).
- Kiterjeszti a fényt olyan területre, amely árnyékban van. Az árnyék mérete 50%-kal csökkenthető.

PP: A fenntartási költség 1 PSP/körre csökken.

20: A hatás a várt ellentéte és a fenntartás nem sikerül.

Teljes Pszionika Kézikönyv 4. Fejezet - Pszihokinézis

Gyengítés

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	30 méter
Hatáskör:	1 tárgy, 5 kg
Előfeltétel:	-

Ez az erő a *Molekula Manipulációhoz* hasonlít, kivéve hogy ez az egész tárgyat meggyengíti, nem csak egy kis darabját síkban. A teljes tárgy legyengül, elvesztve a merevségét és erejét. A hatások az anyagtól függően változnak.

Fém: Minden egyes kör gyengítés után a fegyvernek -1 járul a harci és veszteségdobásához komulatívan. A fémvérték vértetzesztálya körönként eggyel nő. 10 kör után mindenféle fém lágy és hajlékony lesz, de megtartja az alakját.

Fa: Mint a fém, a fa nyelű vagy fogójú fegyverek harci és veszteségdobásához -1 járul körönként. 6 kör után a fa szálkás és hajlékony lesz, de megtartja az alakját. 10 kör után a szálakat könnyen szét lehet szedni és egy ütés betöri a legvastagabb és legerősebb ajtókat vagy ládákat is.

Kő: Két kör után a kő érintésre érezhetően lágy lesz. 5 kör után meg lehet munkálni, mint az agyagot, de olyan puha, amilyenné válik.

Mágikus tárgyak: Mentődobás zúzó ütés ellen a hatás teljes elkerülésére.

Élő anyag: Nincs hatás.

A JM-ek a fentebbi példákat és saját ítéletüket használhatják más anyag esetén.

WW: Az erő használható a *Testfegyver és a Hús Vértzet* ellen.

Viszont az alany semlegesítheti a hatást ha leengedi, majd a következő körben újra bekapcsolja az erőt.

PP: Minden hatás duplázódik.

20: A tárgy megerősödik és nem kezelhető újra, amíg a pszionista szintet nem lép.

Hangkontroll

Próbaérték:	Int-5
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	100 méter
Hatáskör:	-
Előfeltétel:	-

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy megformálja és megváltoztassa a létező hangokat. Például ha egy nő beszél, a pszionista képes a szavait oroszlánüöltéssé változtatni, vagy akár más szavakra is. Vagy álcázhatja 20 ember elmenetelét egy ór mellett, mint az eső kopogása. A hangok rétegezhetőek is - egyetlen éneklő ember egy egész kórusnak is hangozhat például.

Ha a karakter próbadozása 1, valami nem stimmel az átalakított hanggal, ezért gyanút kelthet. Ha pontosan akarja utánozni valaki más hangját, 1-es és 2-tes dobás esetén nem sikerül. A játékosnak meg kell határoznia, melyik hangot kívánja eliminálni, az erőnek nincs hatásköre. Például a pszionista teljes csöndben lesújthat egy kalapáccsal, tompíthatja valaki szájából elhangzó szavakat, vagy elnyomhatja az ajtó nyikorgását. Viszont nem képes e hármát egyszerre csinálni.

PP: A fenntartási költség 1 PSP/körre csökken.

20: Egy nagy "bumm" hallatszik a pszionista tartózkodási helye felől.

Hang Létrehozása

Próbaérték:	Int-7
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	100 méter
Hatáskör:	-
Előfeltétel:	Hangkontroll, Telekinézis

A *Hangkontroll* áhitattal ellentétben ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy hangot csináljon a csöndből. Ez azt jelenti, hogy a pszionista kiválaszthatja a hang forrását vagy helyét. Például énekeltehet egy sziklát, fegyvereket arra késztehet, hogy inzultáljanak valakit, vagy a falakat készteheti, hogy olyan hangokat adjanak ki, mintha belül harc folya. A hang lehet olyan halk, mint egy suttogás, és olyan hangos, mintha több ember kiabálna. Ha egyszer létrehozta, a pszionista kontrollálhatja a hangot további PSP költség nélkül (ez nem ugyanaz, mint a normál fenntartás).

Ha a karakter próbaérték dobása 1, a hang nem teljesen pontos, ami gyanút kelthet a hallgatóság körében. Ha egy adott ember hangját próbálja utánozni, ez 1-es és 2-tes dobás esetén is bekövetkezik.

A létrehozott hangnak nem lehet mágikus hatása. A pszionista létrehozhatja a banshee sikolyát, de ezzel nem árt senkinek.

PP: A hangerősség egy sárkány bömbölésével lehet egyenlő.

20: Egy hangos "bumm" hallatszik a bevető felől.

Lángkontroll

Próbaérték:	Ből-1
Kezdeti költség:	6
Előfeltétel:	Telekinézis

A lángok irányításával a pszionista egy normál tüzet nagyobbá, kisebbé, hidegebbé vagy melegebbé tehet. Akár mozgathatja is, mintha élőlény lenne.

A tűz mérete 100%-kal növelhető vagy 50%-kal csökkenthető. Ha

Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	40 méter
Hatáskör:	10 négyzetláb

a hőmérsékletét emelik, az okozott veszteség megduplázódik, ha csökkentik, feleződik. Ez vonatkozik az égő fákyára, égő olajra, és más közönséges tüzre, de nem a mágikusra, mint például a tűzgolyó és a lángoló kezek.

A megelevenített tűz maximum 90°/kör sebességgel mozoghat (sebesség: 9"). Állat vagy ember formájúra alakítható, amely 10

Teljes Pszionika Kézikönyv 4. Fejezet - Pszihokinézis

négyzetlábál több helyet nem foglal el a földön. Ha a tűz eltávolodik a tüzelőanyagától, még egy körig marad meg, utána kialszik.

A megelevenített tűz úgy is támadhat, hogy beborítja a célpontot.

A pszionistának harci dobást kell tennie a normál THACO-ját használva. Ha sikeres, a támadás 1d6 sebpont veszteséget okoz.

PP: A méret maximum 200%-kal növelhető, vagy 0%-ra csökkenthető (a tűz kialszik).

20: A pszionista megégeti magát 1d4 sebpont veszteséget szenvedve.

Lebegés

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	Telekinézis

Ez az áhitat lehetővé teszi a pszionistának, hogy lebegjen. Ez a *Telekinézis* használata önmagán.

A karakter 1'/sec vagy 60'/kör sebességgel emelheti fel magát. A karakter olyan gyorsan eresztheti le magát, ahogy csak akarja; egyszerűen hagyja magát zuhanni és lelassítja magát ahogy a föld közelébe ér.

A lebegés nem repülés; nem tesz lehetővé semmilyen vízszintes mozgást. A karakter lebeghet mozdulatlanul, vagy sodortathatja magát a széllel. Ezenkívül ellökheti magát a faltól és maximum 60'/kör sebességgel repülhet egyenes vonalban, de nem tud megállni, amíg nem találkozik egy másik szilárd felülettel, vagy le nem ereszkedik a földre.

Két másik erő - a *Szélkontroll* és az *Erőkilökés* - segíthet a lebegő pszionistának, hogy hajtsa magát előre. A *Szélkontroll* lehetővé teszi neki, hogy meghatározza, melyik irányban akar sodródni. Az *Erőkilökés* lehetővé teszi neki, hogy létrehozzon egy "falat" ahol akar; a sebesség maximum 60'/kör bármilyen irányban. Minden irány- és sebességváltozás az erő külön használata és PSP-be kerül.

A pszionista mindig képes saját súlyát lebegtetni. További súly, mint a felszerelés és utazók már akadály. Minden 25 fontnyi többletsúly csökkenti a karakter próbaértékét 1 ponttal.

PP: A lebegés sebessége megduplázódik (120'/kör).

20: A pszionista súlya megduplázódik egy körre. Ha leesik egy plusz 1d6 sebpont veszteséget szenved.

Molekulafelrázás

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	6/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	40 méter
Hatáskör:	1 tárgy, 10 kg
Előfeltétel:	-

A molekulafelrázás lehetővé teszi használójának, hogy az anyag molekuláit izgassa: a papír meggyullad, a fa füstölni kezd, a bőr felhólyagzik, a víz felforr, stb. Az alábbi leírás mutatja a lehetséges eredményeket, attól függően, hány körig izgatják az anyagot.

- 1. kör:** Könnyen égő anyagok (például papír, száraz fű) meggyulladnak, a bőr kivörösödik és megpuhul (1 sebpont veszteség), a fa megfeketedik.
- 2. kör:** A fa parázslis és füstöl, a fém túl meleg lesz a megérintéshez, a bőr felhólyagosodik (1d4 sebpont veszteség), a haj parázslis, a festék összezsugorodik.
- 3. kör:** A fa meggyullad, a fém felforrósodik (1d4 sebpont), a bőr leég (1d6 sebpont), a víz felforr, az ólom megolvad. (A sebzés nem nő ezután, de folytatódik.)
- 4. kör:** Az acél meglágyul.
- 5. kör:** Az acél megolvad.

Ha tárgyról van szó, adj lehetőséget a mentődobásra az elpusztulás ellen, de adj +10 büntetést az értékhez (ez a hő nagyon romboló, hiszen inkább belülről jön mint kívülről.)

WW: *A tárgyaknak nem kell mentődobást tenniük, amíg ténylegesen nem rombolódnak. Például egy acélkard nincs fenyegetve a 4. körig, de egy tekercsnek már az első kör molekulafelrázás után mentődobást kell tennie.*

PP: Az első kör után a felrázás sebessége duplázódik. (A 3. kör sebzése történik a 2.-ban, az 5. kör sebzése a 3.-ban.)

20: A pszionista egy (véletlenszerűen kiválasztott) tárgyára hat egy körig.

Molekula Manipuláció

Próbaérték:	Int-3
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	5/kör
Bevetési idő:	1
Távolság:	15 méter
Hatáskör:	2 négyzetinch
Előfeltétel:	Telekinézis

Ez az erő lehetővé teszi a használójának, hogy meggyengítse a molekuláris kötéseket egy tárgyban. Ha valaki megüti vagy megfeszíti a tárgyat, az szétesik.

A pszionista körülbelül 2 négyzetinchnyi "töréspontot" tud létrehozni körönként. A rontás síkban történik (két dimenzióban, nem háromban). Egy környi munka elég ahhoz, hogy végzetesen meggyöngítse a legtöbb kis tárgyat - például kardok, kötelek, nyeregszíjak, övek, íjak. Nagyobb tárgyakhoz több idő kell, a JM döntése szerint.

A JM-nek kell döntenie, mennyire veszélyes ez az erő a nagyobb különös alakú tárgyakra, mint például az ajtók vagy a pajzsok. Ebben kell tartania, hogy a tárgynak nem feltétlenül kell két darabra esnie mielőtt használhatatlanná válik. Például egy kis hajó repedéssel a törzsén nem biztonságos a tengeren. Vagy egy félig berepedt pajzs gyenge vagy semmilyen védelmet nem biztosít; ha a csapások nem is törik szét, a használója kezét könyörtelenül szétrázza.

WW: *Az erő használható a Testfegyver és a Hús Vértézet ellen. Viszont az alany semlegesítheti a hatást ha leengedi, majd a következő körben újra bekapcsolja az erőt.*

PP: A gyengítés dupla sebességgel történik.

20: A tárgy megerősödik. Ezentúl a normál munka kétszerese szükséges a meggyengítéséhez.

Teljes Pszionika Kézikönyv 4. Fejezet - Pszihokinézis

Szélkontroll

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	16
Fenntartási költség:	10/kör
Bevetési idő:	2
Távolság:	500 méter
Hatáskör:	1000 méter
Előfeltétel:	Telekinézis

Ezzel az áhitattal a pszionista korlátozott kontrollra tehet szert a szél irányával és sebességével kapcsolatban. Egy létező szél sebessége 10 mérföld/órával vagy 25%-kal növelhető vagy csökkenthető, amelyik nagyobb. A szél iránya is megváltoztatható maximum 90°-kal.

Ezek a változások időlegesen, csak addig tartanak, amíg a pszionista megfizeti a fenntartási költséget. A változások egy pillanattal később bekövetkeznek ahogy kívánta őket, és egy percen belül eltűnnek, amint megszünteti a fenntartásukat.

19 mérföld/óra feletti sebességű szelek lehetetlenné teszik a repülést mindenki számára, aki kisebb egy embernél, vagy egy kondorkeselyűnél, és -4 módosító járul a lövedékekhez. Felkorbácsolja a tenger hullámain is, megnehezítve a hajózást. 32 mérföld/óra feletti sebességű szelek kisebb károkat okoznak a hajókban és a házakban. Ezek a szelek porfelhőket emelnek fel és megakadályozzák a repülést mindenkinek, kivéve a leghatalmasabb lényeket. 55 mérföld/óra sebesség feletti szelek mindenféle repülést megakadályoznak, kidöntik a fákat és a fa épületeket, és elárasztással fenyegetik a hajókat. 73 mérföld/óra feletti sebességű szelek hurrikánok.

PP: A pszionista tökéletesen ura az iránynak és maximum 25 mérföld/órával vagy 50%-kal változtathatja meg a sebességet, amelyik nagyobb.

20: nincs más hatás.

Tárgy Megelevenítése

Próbaérték:	Int-3
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	50 méter
Hatáskör:	1 tárgy, 100 font
Előfeltétel:	Telekinézis

Megeleveníthetetlen tárgyakat "életre lehet kelteni" ezzel az áhitattal. A tárgyak nem élők igazán, de úgy mozognak a pszionista kontrollja alatt, mintha azok lennének. Például a székek sétálhatnak, a fák táncolhatnak, a kövek totyoghatnak.

A megelevenítendő tárgynak 100 fontot vagy kevesebbet kell nyomnia. A megelevenítendő anyagtól függ a feladat nehézsége: erősebb vagy törekeny anyagot nehezebb megeleveníteni, mint gyenge vagy hajlékony anyagot. Bár ha egyszer megelevenítették, bizonyos fokig minden anyag hajlékony lesz.

Anyag	Módosító
szövet, papír	--
élő fa, halott állat	-1
halott fa	-2
víz	-3
vékony fém	-4
vastag fém	-5
kő	-6

Folyadékok mozgatása nem túl gyakori. A megelevenített tárgy bábszerűen mozog. A mozgása dőcögös és esetlen, és ha a tárgy túl merev volt kezdetben, hangos nyikorgó, csikorgó, nyöszörgő hangot ad. Körönként 60 lábnyit mozgatható (sebesség 6"), a pszionista által választott bármely irányba. 20-as TAHCO-jú bunkóként tud támaszni.

PP: A mozgás sima és létszerű.

20: Nincs hatás.

Tehetlenségi Gát

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	5/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	3 méter átmérő
Előfeltétel:	Telekinézis

A tehetlenségi gát egy védelem. A pszionista létrehoz egy "rugalmas" levegőből álló gátat maga és bárki más körül 3 méteren belül. Mint egy kiszúrhatatlan fűgömb alakú buborék, ez a gát segít lecsökkenteni a lövedékek okozta sebesülést és számos veszélytől védi meg a benne tartózkodókat. Pontosabban a gát a következők ellen véd elnyelve némi (vagy szerencsés esetben a teljes) veszteséget:

- Minden nemmágikus lövedék.
- Minden fizikai lövedék, amit mágia hozott létre.
- Minden mágikus bönusszal rendelkező lövedék.
- Lángok.
- Néhány leheltetűgyver a tipustól függően.
- Sav. Teljesen mindegy, ha felülről jön is, mert csak rácsöpög a karakterre.
- Gáz. A gát távol tartja, legalább is részben (a védekező dobásától függően), de egy forduló után végül megtalálja az utat befelé és teljes hatást okoz.
- Esés. A pszionista tehetlenségi gátban csak fél veszteséget szenved az eséstől; a gát elnyeli az ütődés nagy részét, de a karakter továbbra is jól beüti magát belül.

A tehetlenségi gát semmilyen hatással nincs a következőkre:

- Tiszta mágiából idézett lövedékek.
- Nyers hideg vagy meleg.
- Tiszta energia vagy fény.
- Pillantásfegyverek.

Továbbá a gát nem tartja kint az ellenfelet, de egy kissé lelassítja őket. Bárki, aki megpróbál keresztül menni rajta, meg kell, hogy álljon amikor nekiütődik. Ezután a következő körben léphet be (vagy ki).

Lőtámadások kezelése: A tehetlenségi gát energiát nyel el a lövedékekből ahogy körbeveszi őket, amikor átmennek rajta. Ha a lövedék eltalálta a célpontot a gáton belül, a támadó normál sebést dob. Ezután a védő is dob ugyanolyan kockával (ahogy a támadó tette az előbb), hogy megállapítsa, mennyit nyelt el belőle a gát. A védő nem számíthatja bele a dobásba a fegyver esetleges mágikus plusszait.

A védő levonja a dobásának eredményét a támadó sebzéséből. Ha fennmarad valamennyi, a védő ennyi sebpontot veszít. Ha a védő dobása egyenlő vagy nagyobb, mint a sebzés, a fegyver ártalmatlanul a földre hullik. Ha a lövedék robban, a gát véd a sebzéstől, de a robbanástól nem.

A gát nem tesz különbséget a haladás iránya között. Ha belülről lőnek egy fegyverrel, a fenti levonások számítanak.

WW: A gát mindkét irányban hat lövedékekre és a mozgásra. Meg tud állítani olyan varázslatot, mint például a Tűzgolyó, vagy néhány leheltetűgyvert (például a vörös sárkány lángja), szétcsapva a hatást a gát felületén, de nem tesz semmit a tiszta energiátámadások ellen, mint a kék sárkány villám leheltete vagy a Varázslövedék ellen. A tehetlenségi gát a Dezintegrálás minden fajtája ellen véd, nem csak a pszionikustól.

PP: A gát kockánként +1 sebpontot elnyel.

20: A pszionista egy bizzar légörvényt támaszt, ami a földre dönti.

Teljes Pszionika Kézikönyv 4. Fejezet - Pszihokinézis

Test Irányítása

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	8/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	80 méter
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Telekinézis

Ez az áhítat lehetővé teszi más személy testének pszihokinétikus irányítását. Gyakorlatilag az áldozat marionetté válik. Tudja, hogy valaki más rángatja zsinóron, és valószínűleg örülten igyekszik szabadulni.

Mielőtt az erő működne, a pszionista pszihikai küzdelembe kell bocsátkozzon, szembeállítva a próbaértékét az áldozat erejével. Ha az áldozat nyer, akkor kiszabadul (a pszionista ekkor is fizeti a bevetési költséget). Ha döntetlen, a pszihikai küzdelem folytatódik, feltéve hogy a pszionista fenntartja az erőt. Az áldozat nem csinálhat mást a küzdelem alatt; minden erőfeszítése arra irányul, hogy fenntartsa az irányítást a teste fölött.

Ha az erő működik, a pszionista képes alapvetően irányítani az áldozat végtagjait. Felállíthatja, leültetheti, sétáltathatja, megfordíthatja, stb. az áldozatot. A test kényszeríthető fizikai támadásra, de -6 járul a harci dobáshoz (az áldozat saját THACO-ját használva). Az áldozat nem kényszeríthető beszédre. Valójában képes fenntartani az irányítást a saját hangján és azt mond, amit akar.

Az áldozatnak 80 méteren belül kell maradnia, vagy a pszionista irányítása automatikusan megtörik. Ha a testet valami nyilvánvalóan öngyilkos dologra kényszerítik, például lelépni a szakadékba vagy nekitámadni egy vörös sárkánynak, az áldozat újra megküzdhet az irányítás visszaszerzéséért (a közelgő veszély okozta adrenalinlöket új erőt ad neki).

PP: A pszionista automatikusan megnyeri a kezdeti pszihikai küzdelmet.

20: A pszionista részleges bénulást szenved (egy kéz vagy egy láb) 1d10 fordulóra.

Tudományok

Állati Rokonság

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	15
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Amikor a pszionista először tanulja meg ezt az erőt, rokonságba kerül egy meghatározott fajta állattal. Nem választhatja ki az állatot; a rokonságot az aurája határozza meg. A rokonság természetének eldöntéséhez a pszionista játékos 20-oldalú kockával dob az alábbi táblázaton:

Dobás	Állat	Dobás	Állat
1	Emberszabású majom	11	Oroszlán
2	Barrakúda	12	Párduc
3	Vadkan	13	Igásló
4	Bika	14	Vándorsólyom
5	Krokodil	15	Csörgőkígyó
6	Óriás sas	16	Óriás skorpió
7	Elefánt	17	Cápa
8	Sólyom	18	Szarvas
9	Griffon	19	Tigris
10	Grizzly medve	20	Farkas

Ettől kezdve ha a karakter megidézi ezt az erőt, felveszi az állat egy tulajdonságát - időlegesen. Megkaphatja az állat VO-ját, haladási sebességét és módját, támadásait és sebzését, THACO-ját, sebpontjait, vagy bármi más speciális képességét. De ezekből csak egy használható egyszerre. A hatás addig tart, amíg a pszionista fenntartja az erőt. Átváltás más képességre azzal jár, hogy a pszionistának új erőpróbát kell tennie és újra meg kell fizetnie a kezdeti költséget. Amikor megidézi ezt az erőt, a karakter fizikai változáson megy keresztül. A változás mértéke az állattól és a tulajdonságtól függ. Például a karvaly mozgásának felvételéhez nyilvánvalóan szükség van szárnyra, míg tigrisként támadni agyarak és karmok kellenek.

PP: A karakter két tulajdonságot kap egy helyett.

20: A karakter bőre úgy fog kinézni mint az állaté, míg az erőt újra nem használja sikeresen.

Árnyékalak

Próbaérték:	Áll-6
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista, aki ezt az erőt használja, azonnal átváltoztatja magát egy élő árnyékká a ruhájával, vértetéivel és maximum 20 font felszerelésével egyetemben. Tökéletesen beleolvadhat bármilyen más árnyékba, és 6" sebességgel tud mozogni. Bár csak sötétben és árnyékban képes mozogni. A megvilágított területek láthatatlanok. Amíg árnyékalakban van, a pszionistát csak *Élet Érzékelésével* vagy *Igazlátás* varázslattal lehet érzékelni. Nem tud fizikailag ártani senkinek vagy bármilyen anyagi testet irányítani, de továbbra is használhatja pszionikus erőit. Ha a pszionista 1-et dob az erőpróbára, akkor átváltozik árnyékká, de semmi a ruházatából vagy felszereléséből.

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

PP: A pszionista megkapja az összes kívánt tulajdonságát az "árnyék" szörnynek 1d4 fordulóra.

20: A játékosnak villám elleni mentődobást kell tennie minden értékes tárgyára. Ha nem sikerül, a tárgy árnyékká válik és elsodródik, örökre elveszve.

Energiaelnyelés

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista ezzel az erővel megtaníthatja magát biztonságosan elnyelni és átalakítani az elektromosságból, tűzből, hidegből, melegből, hangból származó energiát - az olyan energiákat, amelyek megegyeznek, megfagyasztanak vagy máshogy megsebeznek a normál karaktereket. Bármilyen ezeken az energiákon alapuló támadás elnyelhető a pszionista testében. A karakter átalakítja az energiát, és biztonságosan mint látható sugárzást (fény) engedi ki. Ez gyakorlatilag megvédi a pszionistát az energiatámadásoktól. Ha a pszionista sikeres erőpróbát dob, megkészszeresheti a dobott értéket a mentődobásnál. Ha a karakternek sikerül a mentődobása, nem szenved el veszteséget a támadástól. Ha nem, akkor fél veszteséget szenved, attól függetlenül hogy mint mond a varázslat leírása (ha értelmezhető). Ha a karakter energiát nyel el, látható fényt sugároz ki annyi körig, ahány pontnyi veszteséget elnyelt. Ha fél veszteséget szenvedt el, akkor annyi körig sugároz. Ha nem szenvedett veszteséget, akkor is dob ki a sebzést hogy megtudja mennyi ideig világít. Ez a világítás határozottan észrevehető, de enyhe és csak két méter távolságon belül van hatása.

WW: Ez a tudomány reflexív. Bármikor ha energiatámadás 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.

PP: Minden energiatámadás elleni mentődobás automatikusan sikerül a kör folyamán, amelyben az erő hat.

20: A pszionista vonzza az energiát egy fordulóig. Minden energiatámadás elleni mentődobás sikertelen, a teljes veszteséget okozva ezáltal.

Életerőelszívás

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	11
Fenntartási költség:	5/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	-

Ezzel a képességgel a pszionista életerőpontokat szívhat el egy másik karaktertől, és felhasználhatja saját gyógyulására. Az átvitel 1d6 pont/kör sebességgel történik. A karakter 10 ponttal a normális maximuma fölé tud elnyelni, de ezek a bónusz sebpontok csak egy óráig tartanak. Azután, ha a pszionistának több sebpontja van mint kellene, a felesleges sebpontok elvesznek.

PP: Az elszívás sebessége 1d20 sebpont/körre nő.

20 Visszafele sült el! A pszionista megmaradt sebpontjának a felét a célpont elnyeli, megfordítva az erő hatását.

Halálmező

Próbaérték:	Áll-8
Kezdeti költség:	40
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	3 kör
Távolság:	0
Hatáskör:	20 méter sugarú kör
Előfeltétel:	-

A halálmező a negatív energia egy életerőelszívó területe. Csak gonosz pszionisták tanulhatják meg ezt az erőt mellékhatás elszívása nélkül. Ha bármilyen más pszionista megpróbálja megtanulni a halálmezőt, a jellege fokozatosan gonoszba fordul ahogy felfedezi pszihéjének ezt a nagyon sötét részét. A sikeres halálmező vámot szed minden benne tarózkodótól, beleértve a pszionistát is. Mielőtt bekapcsolja ezt az erőt, el kell döntenie hány sebpontot fog feláldozni. Ha az erő működik, a veszteség elkerülhetetlen; nem kap mentődobást. Minden más élőlénynek a halálmezőn belül mentődobást kell tennie halálmágia ellen. Akinek sikerül, az elkerülte a veszteséget. Akinek nem, azok ugyanannyi sebpontot veszítenek mint a pszionista. A gyengébbek számára ez halált is jelenthet.

PP: A pszionista csak a megadott sebpont felét veszti el; azok az áldozatok, akiknek nem sikerül a mentődobása a teljes mennyiséget.

20: Az erő nem működik, de a pszionista így is elveszíti a sebpontokat.

Metamorfózis

Próbaérték:	Áll-6
Kezdeti költség:	21
Fenntartási költség:	1/forduló
Bevetési idő:	5 kör
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ez a tudomány hasonlít az *Önátváltoztatásra*, de sokkal széleskörűbb a felhasználása. A pszionista átváltoztathatja magát bármibe, ami körülbelül ugyanannyi anyag, mint a teste: egy farkas, egy keselyű, egy szék, egy szikla, egy fa. Amíg ebben az alakban van, megtartja a sebpontjait és THACO-ját, de megkapja az új forma VO-ját. A pszionista megkapja az összes fizikai támadást amit az alak lehetővé tesz, de semmilyen speciális vagy mágikus tulajdonságot. (Ez mind az új formán múlik; egy fa nem tud támadni, ezért THACO-król és támadási módokról nincs értelme beszélni.) Mint minden masszív alakváltás, ez is erős stresszt okoz. A pszionistának sokkdobást kell tennie, hogy túlélje az átváltozást. Ha a dobás sikertelen, nem hal meg de a PSP-k elhasználódnak és elájul 2d6 fordulóra.

WW: A nemmágikus mozgási képességek beleértendők, 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 mérgező pillantástámadás, fegyverimmunitás. Ha a karakter más fajúvá változik, annak a fajnak a generikus szörnyleírását használja.

A karakter által kiválasztott forma rendelkezhet nyilvánvaló előnyökkel. 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.

PP: A sokkdobás automatikusan sikerül, és az új forma anyaga maximum háromszorosára lehet a pszionista testének.

20: A pszionistának mentődobást kell tennie bénulás ellen. Ha sikertelen, az átváltozás maradandó.

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

Teljes Gyógyulás

Próbaérték:	Áll
Kezdeti költség:	30
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	24 óra
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista aki elsajátította ezt a képességet, teljesen fel tudja magát gyógyítani minden betegségből, sebből, természetes kórságból. Transzba helyezi magát 24 órára hogy megvalósítsa a gyógyulást. A transz mély és nem törik meg, csak ha a karakter 5 vagy több sebpontot veszít. Ahogy ezt az erőt használja, a pszionista teste hihetetlen sebességgel helyrehozza magát. A 24 órás periódus végén a karakter minden tekintetben felgyógyulva ébred fel, kivéve a gyógyulásra használt 30 PSP-t. Ha a karakter erőpróbája nem sikerül, a transz megszakad egy óra múlva és ő rájön, hogy a próbálkozás nem sikerült. Csak 5 PSP használódik el.

PP: A gyógyulás egy óra alatt megtörténik.

20: A pszionista 24 óra múlva ébred fel és rájön, hogy a próbálkozás kudarcot vallott. Csak 5 PSP-t használt el.

Áhítatok

Adrenalin Kontroll

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Az adrenalintermelés és kibocsátás rendszerének irányításával a pszionista képes időlegesen felerősíteni magát. Amikor megemeli az adrenalin szintjét, a karakter kap 1d6 pontot amit tetszőleges felosztásban közvetlenül hozzáadhat erejéhez, ügyességéhez, állóképességéhez. Az összes magas fizikai főjellemzőből származó bónuszt élvezzi, amíg az erő hat. Ha a pszionista erődobása 1, túltöltötte a szervezetét adrenalinval. Az erősítést továbbra is megkapja, de kétszer annyi sebpontot is veszít.

WW: 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, nem 21-re.

A karakter túllépheti a faji maximumot ezzel az áhítattal, de önmagát kockáztatja. 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.

PP: Az 1d6 pont elosztása helyett mindhárom főértékéhez megkapja.

20: A pszionistának sikeres sokkdobást kell tennie, vagy elveszíti jelenlegi sebpontjainak 50%-át és elájul 1d8 órára.

Betegség Elnyelése

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	1 személy
Előfeltétel:	-

Ez az erő lehetővé teszi a pszionista számára, hogy kivegye a betegséget egy másik karakter testéből és elnyelje. Feltételezhető, hogy utána a pszionista meggyógyítja magát (*Teljes Gyógyulást* használva). Ez az erő képes elnyelni mágikus betegséget, de átkokat mint például a lykantrópia nem.

PP: A betegséget automatikusan megsemmisíti a pszionista immunrendszere.

20: A betegség benne marad az áldozatban is, miközben belemeleg a pszionistába.

Beültetett Fegyver

Próbaérték:	Áll-5
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ezzel az erővel a pszionista beültethet egy egykezes kézfegyvert közvetlenül a testébe. Felveszi a fegyvert, aktiválja az erőt, és a fegyver a kezének meghosszabbítása lesz. Feltételezve, hogy a karakter ismeri ezt a típusú fegyvert, +1 bónuszt kap vele a támadáshoz és a sebzéshez. Ha nem ismeri a fegyvert, elszenvedi a szokásos büntetést, de továbbra is megkapja a +1 bónuszt.

PP: A +1 bónusz a támadáshoz és a sebzéshez is +4-re nő.

20: A fegyver meggyengült; el fog törni bármilyen 1-es harci dobásra.

Bioviszacsatolás

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A bioviszacsatolás a vér folyásának irányítása a testben. Az erőnek két fő hatása van. Egyrészt a pszionista könnyedén kontrollálhatja a vérzést. Ennek eredményeképpen kettővel kevesebb sebpontot veszít minden támadástól, amely fizikai sebesülést okoz. Másodszor a fontos testrészeinek vérrel való elárasztásával a pszionista hatásosan kipárnázza azokat az ütések ellen, és csökkenti azok hatását. A karakter vérteszetszálya eggyel csökken.

PP: A VO hárommal csökken.

20: A túlfolyó vér elszórt véraláfutásokat és 10% sebpontvesztést okoz.

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

Dupla Fájdalom

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	-

Egy másik személy megérintésével a pszionista erősen leszállíthatja annak fájdalomküszöbét. (Még egy karcolást is súlyos sebesülésnek fog érezni.) A hatás egy fordulóig tart. Ezalatt minden, a karaktert ért veszteség duplázódik. Bár ennek csak a fele valós; a másik fele a felerősített fájdalmat reprezentálja. Amikor a teljes - valós és fájdalom - veszteség a karakter sebpontjait nullára vagy az alá csökkenti, az elájul. 1d10 kör múlva tér eszméltre. Addigra visszanyeri a "hamis" sebpontokat - azokat, amiket csak fájdalomként veszített el. Ha az áldozat nem ájul el egy fordulón belül (az erő hatásának ideje alatt), az elszenvedett veszteségek nem duplázódnak tovább. Bár a "fájdalom veszteségpontok" hatásban maradnak további 1d6 körig.

PP:	Az áldozatnak minden csapásnál sokkdobást kell tennie, vagy elájul a szörnyű fájdalomtól.
20:	Az erő visszafele sül el, és a pszionistára hat egy óráig.

Ektoplazma Alak

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	9
Fenntartási költség:	9/kör
Bevetési idő:	1 kör
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ezzel az erővel a pszionista ektoplazmává (egy finom gázszerű anyaggá) alakítja át magát. Anyagtalan, kísértetszerűvé válik, és képes átmenni a szilárd anyagon mintha az ott sem lenne. A pszionista továbbra is látható, mint halvány körvonal. A normál sebességével, módjával mozog. (Azaz ha nem tudott repülni, továbbra sem fog tudni.) A pszionista a következőket tudja még ektoplazmává alakítani: a vértetét, és maximum 15 fontnyi cipelt felszerelést.

WW: 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 6. Egy ektoplazma alakban levő karakter úgy zuhan mintha Tollpihevarázs hatása alatt állna.

PP:	A fenntartási költség 3 PSP/kör.
20:	A pszionista tárgyai ektoplazmává válnak, de ő nem. Újra kell használnia (sikeresen) ezt az erőt, hogy visszaszerezze őket.

Elmozdulás

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	9
Fenntartási költség:	6/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ez az erő hasonlít a displacer beast természetes képességéhez, hogy az aktuális pozíciójától maximum 3 lábnyira képes megjelenni. A pszionista dönti el, hol jelenjen meg ez az ál-képmás. Ez egy nagyon hatásos módja a támadások elleni védekezésnek, 2 pont bónuszt adva a karakter vértetozsztályához (csökkenti két ponttal). Az *Igazlítás* felfedi a karakter igazi tartózkodási helyét.

PP:	A VO bónusz +4.
20:	Nincs hatás.

Erőmegosztás

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	-

A pszionista gyakorlatilag kölcsönadhatja a fizikai erejét egy másik karakternek. A pszionistának két pontot kell feláldoznia az erejéből (képesség pont, nem PSP) minden egyes pontért, amit a társa kap. Az átvitel addig marad hatásban, amíg a pszionista abba nem hagyja a fenntartási költség megfizetését; akkor az összes pont visszatér egy kör alatt. Ha az átvető meghal mielőtt a pszionista visszaszerzi az erőpontjait, a pszionista ereje maradandóan lecsökken. Ha a pszionista dobása 1, akkor a kettő helyett három pontot kell adnia minden pontért, amit a társa kap.

PP:	Az átviteli arány 1:1.
20:	A pszionista elveszt egy erőpontot egy napra. Ha elrontja a bénulás elleni mentődobását, a veszteség maradandó.

Életerő Átadás

Próbaérték:	Áll-1
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	-

Az életerő átadás egy gyógyító erő. A pszionista, aki sikeresen erőpróbát dob, átadhatja sebpontjait egy másik karakternek akit megérint. Minden átadott pont egy sebpont veszteséget pótol. A karakter annyi sebpontot ad át amennyit akar, egyetlen kör alatt. Ha a pszionista sebpontot akar átadni mikor már ötnél kevesebb van neki, újabb erőpróbát kell dobnia. Ha elrontja, nem tud sebpontot átadni. Semmilyen esetben sem tud sebpontot átadni, ha csak egy maradt neki. Ennek az erőnek a hasznélvezője nem mehet a normális maximum sebpontja fölé.

PP:	Minden egyes a pszionistától elvont sebpont kettőt gyógyít a másikon.
20:	A pszionista elszenved mindazon sebesüléseket, ami a célpontnak van. Egyikük sem gyógyul.

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

Felerősített Érzékek

Próbaérték:	Áll
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ezzel az áhítattal a pszionista kiélesítheti az öt normál érzékét: látását, hallását, ízlelését, tapintását, szaglását. Ennek számos hatása van, ahogy alább le van írva. A JM engedhet további alkalmazásokat is, ha úgy látja jónak. Először is a karakternek jó esélye van arra, hogy észrevegye a csendben mozgó és árnyékban bújkáló tolvajokat. A tolvajképesség esélye a felére csökken, ha valaki felerősített érzékkel figyel. Ha a tolvaj már el van rejtőzve, akkor is újra kell dobnia ha egy felerősített érzékű karakter lép a színre. Másodszor, a pszionista úgy tud nyomot követni, mint egy véreb. Intelligenciapróbát kell dobnia fordulónként, hogy nyomon maradjon vagy megtalálja az elveszett nyomot. A sebessége a nyomkövetés közben 6. A nyom nem lehet 24 óránál régebbi. Harmadszor, a pszionista látó- és hallótávolsága megháromszorozódik. Például azonosítani tud egy személyt (napfénynél) 400 méter távolságból. Negyedszer, a karakter megérzi a mérget, vagy más szennyeződést olyan mennyiségben, ami túl kicsi ahhoz, hogy ártalmat okozzon. Ötödször, szinte mindent azonosítani tud érintéssel. Például meg tud különböztetni két aranyat, miután az egyiket a kezében tartotta. Azt is meg tudja mondani, hogy egy tárgyat használtak-e az elmúlt öt percben, pusztán azáltal, hogy ő is kézbeveszi.

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

PP: Az egyik (véletlenszerűen kiválasztott) felerősített érzék egész nap fennmarad.

20: A pszionista egyik érzéke az öt közül elveszik 1d12 órára.

Felfüggesztett Életműködés

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	5 kör
Távolság:	0/érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	-

Ezzel az erővel a pszionista holtan tetheti magát - minden életfunkcióját látszólag megállítva. Csak a leggondosabb vizsgálat mutatja ki, hogy még mindig életben van a karakter. Még a pszionikus erők, mint az *Élet Érzékelése* vagy az *ESP* sem mutat semmilyen életjelet, hacsak legalább három percig nem tartják fenn őket. A *Szonda* erő használata azonnal kimutatja az életet. A pszionista annyi hétig tud felfüggesztett életműködésben maradni, amennyi az erőpróbája - vagy kevesebbig. Mikor el akarja altatni magát, először is eldönti mikor akar felébredni. Azután erőpróbát tesz. Ha a dobott szám kisebb, mint amennyi ideig felfüggesztve akar maradni, akkor idő előtt fel fog ébredni. Erre hajlandó más karakter életműködését is fel lehet függeszteni ugyanezért a PSP költségért (de nem egyidőben a pszionistával). Egy óra felkészülési időt és érintés távolságot igényel.

PP: A pszionista tudatában marad a környezetének, és akkor ébred fel, amikor akar.

20: A pszionista eszméletét veszti, és csak erőszakos pofozás tudja visszahozni.

Hús Vértet

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista vértetetté alakíthatja a saját bőrét. Senki sem látja a változást, de a hatás olyan mintha tényleg viselné azt a vértet. Az utánzott vértet típusa az erőpróba eredményétől függ, ahogy a következő táblázat mutatja:

Dobás	VO	Hatás
1	9	A bal kéz pajzsként funkcionál
2	8	Bőrvért
3 - 4	7	Gyűrűs vért
5 - 6	6	Pikkelypáncél
7 - 8	5	Láncing
9 - 10	4	Szalagpántos vért
11+	3	Lemezvért

Mivel a vértet a testének a része, a pszionista élvezi az összes előnyét, anélkül hogy elszenvetné a büntetést amit akkor kapna, ha tényleg viselné az adott típusú vértet. A létrehozott vértetnek nincs súlya, nincs semmiféle mágikus tulajdonsága, és semmiképpen nem terheli le a pszionistát.

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

PP: A pszionista +1 bónuszt kap a fenti vértetosztályhoz.

20: Az erő csúnya szörzetet növeszt rajta, amit le kell borotválni, különben veszít két pontot a karizmájából.

Kaméleonerő

Próbaérték:	Áll-1
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista ezen erő felhasználásával azonnal megváltoztatja bőrének, ruházatának, felszerelésének színét, hogy az beleolvadjon a háttérbe. A beolvadás automatikus, nem tudja megválasztani a megjelenését. A változás jónéhány másodpercebe kerül. Ahogy mozog, a színezés változik és reagál bármilyen környezeti változásra. Ezáltal a kaméleonerő nagyon megnehezíti a pszionista észrevételét. Ha a karakter mozdulatlan marad, el tudja kerülni az érzékelést pusztán azzal hogy sikeres erőpróbát dob. Ha a karakter mozog, a próbaértéke hárommal csökken. Ez az erő a természetes környezetben a leghatásosabb, ahol a színe logikusan elrejt. Városi környezetben vagy természetes borítás nélküli területen a karakter próbaértéke feleződik (lefelé kerekítve).

PP: A pszionista a próbaértékhez +3 bónuszt kap a "rejtőzködési" próbák során.

20: A pszionista színe erősen elüt a környezetétől, és azonnal automatikusan észrevehető.

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

Kiterjesztés

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista kiterjesztheti a testméretét bármelyik dimenzióban: magasság, hosszúság, szélesség, vastagság. Körönként 50%-kal növelheti meg mindet, vagy bármelyiket. A maximális kiterjesztés az eredeti négyszerese. Ennek az erőnek nincsen hatása a ruházatra vagy a felszerelésre. A főértékek sem nőnek meg. Más szavakkal a karakter nem lett előnyösebb csak azért mert megnőtt. Bár nagyok lenni néha más előnyökkel jár.

PP: A maximális kiterjesztés tízszeres, a sebesség 100%/kör.
20: A pszionista összemegy 50%-kal, amíg ez az erő meg nem szabadítja.

Korhadás Okozása

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	60 fontnyi anyag
Előfeltétel:	-

Az erő csak meglevő tárgyak ellen működik. A pszionista érintése azonnali korhadást okoz: a fém elrozsdásodik, a fa előregszik és szétesik, a szövet elporlad. A JM sav elleni mentődobást dob a tárgynak. Ha nem sikerül, a tárgy - vagy maximum 60 fontnyi belőle - elemészódik a korhadásban.

WW: Ez az erő használható az ellenfél fegyverei vagy vértetetezte ellen sikeres harcú dobást téve a megérintésre.

PP: A mentődobás automatikusan sikertelen.
20: A pszionista egyik saját tárgya korhad el (nincs mentődobás) - vagy az első megérintett tárgy, vagy a JM által véletlenszerűen kiválasztott.

Macskaesés

Próbaérték:	Ügy-2
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A karakter, aki ezt az erőt használja, elugorhat mint egy macska még ugyanabban a körben és mindig lágyan a talpára esik. Továbbra is veszteséget szenved az eséstől, de ez a veszteség feleződik. Leugorhat 30 láb magasról, bármilyen sebesülés veszélye nélkül.

PP: Ezen használat alatt a pszionista 50 lábnyit ugorhat a 30 helyett.
20: Nincs hatás.

Megemelt Erő

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	változó
Fenntartási költség:	változó
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A pszionista megemelheti a fizikai erejét maximum 18-ig ezzel az áhítattal. A PSP költség a kétszerese a pontszámnak, amit az erejéhez ad. (Ha nem sikerül, a felét veszti el; lásd az előző fejezetet.) A fenntartási költség egyenlő az erőhöz adott pontok számával. A fizikai erő pszionikusan nem növelhető 18 fölé. A pszionista nem jogosult különleges erő bónuszra, ha 18 fölé emeli az erejét.

WW: A pszionista a faji maximumig növelheti az erejét.

PP: A pszionista 18/00-ig emelheti az erejét, minden 25%-hoz 1 PSP szükséges.

20: Az áhítat hatása visszafele sül el és lecsökkenti az erőt 1d6 ponttal, amíg ugyanezzel az áhítattal le nem állítják.

Mozdíthatatlanság

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	9
Fenntartási költség:	6/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ha a pszionista mozdíthatatlanná teszi magát, akkor pontosan az. Irózatos erő szükségeltetik, hogy kiszakítsa őt a helyéből. A pszionista elmozdításához annyi kombinált erőre van szükség, ami a mozdíthatatlansági értékének (Áll-5) legalább a tízszerese. Ha a pszionistát toló karakter sikeres rácsfeszítés próbát tesz, megduplázhatja az erőt amit ő adott teljesbe. Még ha egy csoportnak sikerül is megmozdítania egyszer, nem biztos hogy a következő körben bármennyivel könnyebben fog menni nekik. A pszionista mozdíthatatlan marad, amíg abba nem hagyja az erő fenntartását. A karakternek semmit sem kell csinálnia a súlyával. A karakter nem fog padlóstól kiszakadni, csak mert mozdíthatatlanná tette magát. Ehelyett az univerzum tartószerkezetéhez kapcsolja magát, ami meglehetősen erősebb mint a legerősebb kastély. Bár szüksége van vízszintes felületre, mint horgonyra. Ha a pszionista erőpróba 1, olyan jól odaerősítette magát, hogy ő maga sem tud elszabadulni miután lekapcsolta az erőt. Újra meg kell fizetnie a kezdeti költséget (9 PSP), hogy kiszabadítsa magát.

PP: A pszionista elmozdítása lehetetlen.
20: A pszionista nem tudja leállítani az erőt. Fenntartja, amíg ki nem fogy a PSP-jéből.

Öregítés

Próbaérték:	Áll-7
Kezdeti költség:	15
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	-

Ezzel az erővel egy gonosz pszionista nemtermészetes öregedést okoz érintésével. (Más pszionisták is használhatják az erőt, de jellemük a gonosz felé fog elhajlani.) Az áldozat 1d4 évet öregszik és átváltozás elleni mentődobást kell tennie. Ha sikertelen, azt jelenti hogy az átváltozás traumatikus volt és automatikusan még egy évet öregszik. Ha a pszionista erőpróbája 1, az erő visszaüt és ő is öregszik 1d4 évet.

PP: Az áldozat 1d20 évet öregszik.
20: A pszionista 1d10 évet öregszik.

Összehúzóds

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	változó

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

Fenntartási költség: 1/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: személyes
Előfeltétel:-

Ez a pszionikus erő a *Kiterjesztés* megfordítása. A pszionista lecsökkenti a testméretét minden vagy bármely irányban: magasság, hosszúság, szélesség, vastagság. A változás mérete egy láb/felhasznált PSP, amíg a dimenzió egy lábra vagy alá nem csökken. Ezután a pszionista megfelelezheti a méretét minden esetben, ha felhasznál 1 PSP-t. Például tegyük fel, hogy Magnilda (egy kétkasztú harcos/pszionista nő) 6 láb magas. Öt erőpont felhasználásával lecsökkentheti magát 1 lábra, 3 újabb erőpont használatával megfelelezheti magát 6, 3, illetve 1.5 inchre. Most tegyük fel, hogy Magnilda csak a kezét akarja elvékonyítani, hogy átférjen egy kulcslyukon. A legvastagabb ponton a karja 4 inch átmérőjű. 3 erőpont lecsökkenti a karjának vastagságát 1/2 inchre (4-ről 2-re, onnan 1-re, majd 1/2-re), anélkül, hogy megváltoztatná a hosszát. Most keresztüldughatja a karját a kulcslyukon és kinyithatja az ajtót belülről.

WW: A pszionista felszerelésére nem hat.

PP: Minden PSP a kétszeresét okozza a leírt hatásnak (ha kívánják).
20: A pszionista a kétszeresére nő, és ilyen nagy marad egy óráig vagy amíg újra sikeresen nem használja ezt az erőt.

Savkiválasztás

Próbaérték: Áll-4
Kezdeti költség: 9
Fenntartási költség: 6/kör
Bevetési idő: 1 kör
Távolság: érintés
Hatáskör: változó
Előfeltétel:-

Ezzel az áhitattal a pszionista a testével utánoztatni tudja a savak hatását. A karakter savat választ ki a kezén. Bármilyen tárgynak, amit megérint és rövid ideig fog, mentődobást kell tennie sav ellen, vagy szétolvad. Ha fegyverként használják, ez a sav nem okoz többet mint 2-3 pont veszteséget, de erőteljes fájdalommal jár.

PP: Minden normál tárgy mentődobása sikertelen, a mágikus tárgyaknak továbbra is jár mentődobás.

20: Sav szivárog a pszionista izzadságmirigyéből; minden tárgynak ami érintkezik a testével, sav elleni mentődobást kell tennie.

Testegyensúly

Próbaérték: Áll-3
Kezdeti költség: 2
Fenntartási költség: 2/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: személyes
Előfeltétel:-

A testegyensúly lehetővé teszi a használójának, hogy hozzáigazítsa a súlyát a felszínhez amin áll. Így tud járni a vízen, futóhomokon, sőt még a pókhálóban is anélkül, hogy elmerülne vagy átszakadna. Ha a karakter zuhan miközben az erőt használja, 120 láb/kör sebességgel fog zuhanni - elég lassan ahhoz, hogy elkerülje a sebesülést. A könnyűsége miatt a karakternek óvakodnia kell a szelektől, melyek könnyen felkaphatják és elfűjhatják.

WW: A pszionista képes járni a futóhomokon.

PP: A hatás egy napig fennmarad, fenntartás nélkül.

20: A pszionista súlya a tízszeresére nő; a testegyensúlyt kell újra használnia, hogy megoldhassa a problémát.

Testfegyver

Próbaérték: Áll-3
Kezdeti költség: 9
Fenntartási költség: 4/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: személyes

Sejthelyreállítás

Próbaérték: Áll-3
Kezdeti költség: 5
Fenntartási költség: maximum 20/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: érintés
Hatáskör: egy személy
Előfeltétel:-

A sejthelyreállítás lehetővé teszi a pszionistának, hogy betegségeket és sebeket gyógyítson. Bármilyen seb gyógyítható, de csak a nemmágikus betegségekre hat. (Azaz ez az erő nem képes meggyógyítani a Múmia Rothadást, sem egy Lykantrópia átkot.) A pszionista egy kör alatt meggyógyíthat egy betegséget 5 PSP felhasználásával és sikeres erőpróbával. Ha a dobás 1, akkor sikerült de dupla költséggel (10 PSP). Ha 2, akkor sikertelen mert a betegség túl kiterjedt; újabb 5 PSP-t kell felhasználnia és újra kell próbálnia a következő körben. A betegség gyógyítása nem állítja vissza a betegséget miatt elvesztett sebpontokat; pusztán megszünteti a betegséget. Bár a pszionista meg tud gyógyítani maximum 4 sebpontnyi veszteséget minden következő körben 5 PSP felhasználásával a visszaállított sebpontonként.

PP: Minden betegség - vagy maximum 10 sebpontnyi veszteség - azonnal meggyógyul 5 PSP költségen.

20: A pszionista 1d10 sebpont veszteséget szenved, de a betegre nincs hatással.

Előfeltétel: -

A testfegyver lehetővé teszi a pszionistának, hogy átalakítsa az egyik kezét fegyverbe. Látszólag bármilyen fegyvert lehet imitálni, kivéve a rövidíjat, kézi és könnyű számszeríjat; bármilyen olyan fegyvert, amit a pszionista normálisan használhat. A kar fává/fémmé változik és felveszi a fegyver formáját. Minden tekintetben úgy viselkedik mint egy normál fegyver, egy előnnyel: nem lehet eldobni vagy ellopni.

Teljes Pszionika Kézikönyv 5. Fejezet - Pszihometabolika

PP: A "fegyver" +1 bónuszt ad a pszionistának a támadáshoz (de a sebzéshez nem).

20: A pszionistának sokkdobást kell tennie, vagy 1d10 körre elájul.

Testfeletti Elme

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	-
Fenntartási költség:	10/nap
Bevetési idő:	0
Távolság:	érintés
Hatáskör:	1 személy
Előfeltétel:	0

A testfeletti elme lehetővé teszi a használójának, hogy elnyomja testének igényét az élelem, víz és alvás iránt. Naponta egy óra meditációra kiváltva, minden fizikai szükségletén felülkerekedik. Nem érez éhséget, kimerültséget vagy szomjúságot, és nem szenved el képességsökkenést a szűkölködés miatt. A pszionista mások alapszükségeit is elnyomhatja a sajátjával együtt. Ehhez +10 PSP-t kell költenie és +1 órát kell meditálnia személyenként. Minden segített személynek fizikai kapcsolatban kell lenni a pszionistával a meditáció egész ideje alatt. Általában a karakterek megfogják egymás kezét és folytonos vonalat vagy kört alkotnak. A pszionista így módon annyi napig képes túlélni, ahány tapasztalati szintje van vagy öt napig - amelyik több. Ezen idő letelte után összeesik a kimerültségtől. Ezután egy napot kell pihennie minden elnyomott szükséglettel töltött napért. Vagy helyrehozhatja magát 24 órás *Teljes Gyógyulással*. Ezek a szabályok azokra is vonatkoznak, akiken a pszionista segített.

PP: A pszionistának nem kell pihennie az erő használata után.

20: Az erő nem működik, de a pszionista összeesik a kimerültségtől és pihennie kell 24 órát.

Testkontroll

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	5/forduló
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy hozzászoktassa a testét az ellenséges környezethez. A változást egy specifikus környezeti paraméterhez kell hozzárendelni: víz, sav, extrém meleg, hideg, egy elemi létsík, stb. Ha az erő működik, a pszionista nemcsak túléli, de úgy illik a környezetbe, mintha ott született lény lenne. Normálisan lélegezhet és mozoghat, és egyszerűen nem szenved veszteséget attól a környezettől. Bármilyen formájú támadás viszont nem számít a környezetbe. Például egy szubarktikus területen túlélni képes karakter továbbra is sebezhető *Hidegsugárral*.

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

PP: A pszionista hozzászoktathatja magát egy új környezethez, miközben fenntartja az erőt.

20: A karakter még sebezhetőbbé válik és a környezet 1d4 sebpont veszteséget okoz körönként. (A testkontroll következő használata megállítja a veszteséget).

Tudományok

Lényidézés Más Létsíkról

Próbaérték:	Int-4
Kezdeti költség:	45/90
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	12
Távolság:	200 méter
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Teleportálás

Ez a tudomány lehetővé teszi a pszionistának, hogy "átnyúljon" egy másik létsíkra, megmarkoljon egy lényt, amit éppen ott talál és elteleportálja a saját síkjára. A lény a megérkezését követő körben zavart lesz, így 2 pont büntetés járul kezdeményezéséhez,

támadáshoz és mentődobásaihoz.

Egy mágikus idézés némi ellenőrzést biztosít a megidézett lény felett, és általában automatikusan visszaviszi azt otthonába. Ez a pszionikus erő egyiket sem; ez pusztán csak teleportál valamit. Ahhoz, hogy megszabaduljon a lénytől, a pszionistának *Száműznie* kell, újra *Teleportálni*, megölni vagy valahogyan kontrollálnia. Ha lény intelligens, a pszionista vitatkozhat vele. Egyébként a lény majdnem biztosan gyilkos dühbe gurul, ha felfedezi állapotát.

A pszionista 200 méter távolságon belül bárhová megidézheti a lényt. Ez egy óriási előny, mivel a lény legalább kezdetben nem tudja, hogy ki idézte meg. Haragjában valószínűleg az első célpontnak fog támadni, amit talál. Egyébként ha a próba eredménye 2 volt, a távolság 50 méterre csökken, míg ha 1 volt a lény 10 méteren belül jelenik meg. Nyilvánvalóan van ebben némi rizikó.

A pszionista megválaszthatja a létsíkot, ahonnan a lényt idézi. Nem választhatja meg azonban a lényt, annak kiválasztása véletlenszerű. Egy lény egy Elemi Létsíkról általában egy alkalmas

Teljes Pszionika Kézikönyv 6. Fejezet - Pszihoportáció

tipusú elemi szellem lesz. Egy lény egy Külső Létsíkról valószínűleg azon a létsíkon honos lény lesz, de lehet egy látogató is, vagy akár egy kalandor aki rossz helyen tartózkodott éppen. Ezzel szemben az Asztrál vagy Éteri Sík a lények tárháza, gyakran látogatja minden elképzelhető lény. Minden esetben a JM dönti el hogy milyen lényt idéztünk, kijelölve azt a játék statisztikájából. Ez a könyv leír néhány különleges síkon élő lényt. Többet a Létsíkok Könyvében vagy a Szörnygyűjteményekben találhatsz, főleg a Külső Síkok lényeinek gyűjteményében.

Az Asztrál vagy Éteri Síkról idézni meg egy lényt 45 PSP-be kerül. Ha a pszionista a Belső vagy Külső Létsíkok valamelyikéről idéz, akkor ez felszökik 90 PSP-re.

WW: 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 tartozik:

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 Abyss, 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).

Baatort: 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, piscooth, 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 semmi sem kényszeríti, hogy engedelmeskedjen a pszionistának és valószínűleg dühös lesz rá. A pszionista a saját kockázatára használja ezt az erőt.

PP: A megidézett lény élvezi a dolgot, és nem lesz mérges a pszionistára.

20: A pszionista magára vonja egy erőteljes, különleges síkon élő lény figyelmét anélkül hogy megidézne.

Kezdeti költség:	30
Fenntartási költség:	10/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	5 méter
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Teleportálás

Ezzel az erővel a pszionista el tud teleportálni egy lényt annak akarata ellenére egy zsákdimenzióba és ott tudja tartani. A száműzendő lénynek nagyon közel - 5 méternél közelebb kell lennie. A zsákdimenzió egy jellegtelen terület kellemes környezettel - lehet forró vagy hideg, sötét vagy világos, de nem annyira hogy sérülést okozzon.

A száműzetésnek van egy bumeráng jellege. Ha a pszionista nem tudja megfizetni a fenntartási költséget a száműzött lény automatikusan visszatér az eredeti helyére. A lény nem tud újra megjelenni olyan helyen, ahol most más anyag van (például egy ajtóban, amit bezártak vagy egy olyan területen, ahol hegyes karók vannak.). Ha ez történik, akkor a lény a legközelebbi üres helyen jelenik meg. Más szavakkal, a pszionista nem tudja ilyen módon megölni vagy ártalmatlanná tenni a lényt.

Mások Teleportálása

Próbaérték:	Int-2
Kezdeti költség:	20+
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	10 méter
Hatáskör:	-
Előfeltétel:	Teleportálás

Ez az erő megegyezik a Teleportálással, azzal az eltéréssel hogy ezt mások elteleportálására használják. A pszionista ottmarad, míg mások elteleportálódnak. A karaktermek nem szabad ellenkeznie vagy ájulniak kell lennie. A PSP költség és a próba módosítók megegyeznek a teleportálásnál levőkkel. (Más szavakkal a költség és a nehézség nő a távolsággal.) Ha a pszionista a PSP költség dupláját használja fel, akkor képes maximum 3 személy teleportálására, feltéve hogy azok erősen fogják egymást.

PP: A költség 20%-kal csökken (felfelé kerekítve).

20: Minden személy, aki önként vetette alá magát a Teleportálásnak súlyosan zavarodott, d4 fordulóra nem képesek varázsolni és minden dobásukhoz -4 büntetés járul.

Száműzetés

Próbaérték:	Int-1
-------------	-------

Teljes Pszionika Kézikönyv 6. Fejezet - Pszihoportáció

Amíg a pszionista fedezi a fenntartási költségeket a lény nem fog automatikusan visszatérni. Amennyiben a lény képes az Asztrális vagy Éteri Létsíkra átjutni, vagy képes *Létsíkváltásra*, akkor ilyen módon megpróbálhat visszatérni. Ha a száműző még fenntartja a hatást egy pszihikai küzdelem alakul ki, amit ha a száműző nyer az áldozatot meggátolja a visszatérésben.

PP: A száműzött nem képes önszántából visszatérni; meg kell várnia, míg engedélyezik visszatérését.

20: Mind az áldozat, mind a pszionista száműződik. A másik visszatér, mikor a pszionista beszünteti a fizetést, de a pszionistának magát más módszerrel kell visszajuttatnia: *Teleportálás*, *Valószínűségi Utazás* stb.

Teleportálás

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	10+
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A teleportálás alapvető erő ebben a tanban. Lehetővé teszi a pszionista számára, hogy elteleportáljon egy ismerős helyre. A célpontnak olyan helynek kell lennie, amit a karakter ismer és mentálisan fel tud idézni még akkor is, ha valójában még soha nem volt ott. Például a pszionista ismerhet egy helyszínt, amit egy kristálygömbön vagy *Látás Összekapcsoláson* keresztül látott, vagy akár valaki más agyából olvasva ki az információt.

A pszionista képes teleportálni egy helyre akkor is, ha az valahogyan megváltozott ahhoz képest ahogy ő emlékezik rá. Például ha egy szobát átrendeztek vagy éppen ég, a változások nincsenek hatással a teleportálásra.

A teleportálás mindig egy rögzített helyre történik. Például ha a karakter megpróbál egy mozgó cigányszekérbe beteleportálni, akkor a szekérnek arra a helyre fog érkezni, ahol utoljára tudott róla. A szekér azonban ettől a helytől akár több mérföldnyire is lehet. Ha a karakter a szekér belsejére emlékszik, akkor az annak megfelelő helyre fog érkezni, amely jó néhány lábnyira a föld felett van! Mivel maga a szekér elmozdult, így a teleportáló le fog esni mikor megérkezik. (Hasonló történik, ha egy torony ötödik emeleti szobájába teleportálunk, csak időközben fosztogatók lerombolták a tornyot.)

A teleportálás azonnali. A teleportáló karakter megszűnik létezni az előző helyén és létrejön a célpontban. Mindkét helyszínen egy jelentéktelen pukkanás hallatszik, mint mikor levegő robban be a vákumba, illetve mint mikor levegőt szorítunk ki egy helyről.

A kötelékek nincsenek hatással a teleportálásra. Egy karakter akit felakasztottak, egy falhoz bilincseltek vagy nyakig betemettek továbbra is képes teleportálni. A kötelékek ottmaradnak.

Másfelől ruházat kapcsolódik a teleportáló karakterhez. Ezen felül lehetnek a kezében kisebb tárgyak, és viselhet felszerelést (például páncélt), ezek össztelemege nem lehet azonban több a karakter tömegének ötödénél. Ha a felhasználó PSP-t megduplázza, akkor a testsúlyának háromszorosát viheti magával vagy egy-két személyt akiket erősen markol.

Egy karakter bármilyen távolságra teleportálhat, de ahogyan nő a távolság úgy nő a rontási esély és a PSP költség. A távolságok, PSP költség és a próba módosítók az alábbi táblázatban találhatók.

Ha a teleportációs dobás 1 vagy 2, a karakter és az aki esetleg vele volt átmenetileg zavart lesz az ugrástól. Nem képesek semmit csinálni a teleportálást követő körben, ezután 2 pont büntetést kapnak a következő d6 körre a kezdeményezéshez, pszionikus próbákhoz és a harci dobásokhoz.

Távolság	Kezdeti Költség	Próba Módosító
10 méter	20	+1
100 méter	20	0
1000 méter	30	-1
10 mérföld	40	-2
100 mérföld	50	-3
1000 mérföld	60	-4
10000 mérföld	70	-5
Bolygók között ☾	100	-6

☾ A SPELLJAMMER™ készlettel játszó karaktereknek megjegyzendő, hogy a bolygóközi teleportálás csak az adott

Kristályszférán belül lehetséges. Kristályszférák és létsíkok között lehetetlen teleportálással közlekedni.

PP: A PSP költség 20%-kal csökken (felfelé kerekítve).

20: Nincs hatás.

Valószínűségi Utazás

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	20
Fenntartási költség:	8/óra
Bevetési idő:	2
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	személyes +
Előfeltétel:	-

A valószínűségi utazással a pszionista át tud hatolni az Asztrális Síkon, mintha asztrális formában lenne. Ennek az erőnek van egy külön előnye a mágikus asztrális utazással szemben. Mikor egy varázsló az *Asztrálvarázst* használja, egy asztrális testet formál amely egy ezüst kötélnek keresztül marad kapcsolatban anyagi testével. Ezzel szemben ha a pszionista valószínűségi utazást használ, akkor soha nem hagyja el fizikai formáját; magával viszi. Neki nincs kötele mint a varázslónak, ezért soha nem halhat meg amiért a kötelét elvágta. (Másképp továbbra is darabokra robbantható.)

Az Asztrális Síknak nincsenek büszkeségei hogy vonzzák a turistákat, de a kétdimenziós szintőcsák útként szolgálnak a Külső Síkok felé. Ezek a tőcsák véletlenszerűen helyezkednek el az Asztrális Sík egészén, megvalósítva a kapcsolatot a Külső Síkok felszíni rétegeivel.

Az utazás az Asztrális Síkon gyors: 10 méter/perc intelligencia-pontonként. Bár a távolságok a az Asztrális Síkon nem egyenlőek a Külső Síkokon levő távolságokkal. 1d6+6 órai utazás után az utazó eléri a kiválasztott szintőcsát. Itt van egy sík ami 75% eséllyel elvezet arra a pontos helyre, ahová a karakter menni akart. Egyébként minimum 10 mérföldnyire kerül a céltól - vagy akár többre.

A pszionista magával vihet más személyeket is (mint a *Bűbáj Személyre* varázslatnál definiálva van) a valószínűségi utazására. Minden plusz személy 12 plusz kezdeti PSP-t jelent, plusz óránként 4 PSP-t és plusz 1.5 óra utazási időt a megfelelő tőcsa megtalálásáig. Az utasoknak önkénteseknek kell lenniük; ez az erő nem képes átvontatni egy karaktert az Asztrális Síkra akarata ellenére.

A harc szokatlan az Asztrális Síkon. Az utazók fizikai teste nem tud hatni az asztrális testekre ilyen úton. Viszont a pszionikus erők működnek az asztrális utazók elméje ellen. A mágikus tárgyak, amelyek egy különleges síkhoz kapcsolódnak itt is működnek, gyakran erőteljesebb hatással.

Ha a pszionista egyszerűen kikapcsolja ezt az erőt míg az Asztrális Síkon van, nem hagyja el azt. Ehelyett megfeneklik, képtelen mozogni, kivéve ha szilárd testektől lökdösi el magát (melyek különösen ritkák az Asztrális Síkon). Akkor is megfeneklik, ha elfogy a PSP-je vagy leütik és elájul az Asztrális Síkon. Az egyetlen kijárat a síkról a tőcsa. Ha többet szeretnél megtudni az Asztrális Síkról, nézd meg a Létsíkok Könyvét.

PP: A színes tőcsa pontosan ott van, ahova a karakter akarta.

20: A karakter magára vonta egy asztrális lény figyelmét, amely lehet barátságos vagy ellenséges a JM-től függően.

Teljes Pszionika Kézikönyv 6. Fejezet - Pszihoportáció

Áhítatok

Asztrális Kivetítés

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	2/óra
Bevetési idő:	1
Távolság:	-
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Az asztrális kivetítés hasonlít a *Valószínűségi Utazáshoz* annak kivételével, hogy az utazót nem kíséri a fizikai teste. Ehelyett egy asztrális test jön létre. Ez az asztráltest azonnal átkerül az Asztrális Síkra. Csak azok a lények vagy karakterek láthatják, akik az Asztrális Síkon vannak.

Az asztráltestet egy ezüst kötél kapcsolja a fizikai testhez. Majdnem minden asztrális utazónak van ilyen kötele. Ez úgy néz ki mint egy átlátszó zsinór ami 10 lábnyira kinyúlik az asztráltestből és azután láthatatlanná és megfoghatatlanná válik. Ha a kötelet elvágják mindkét test elpusztul (így a karakter is). Az ezüst kötél majdnem elpusztíthatatlan. Általában csak a legerősebb *Pszihikai Szél* vagy a Githyankik ezüst kardja képes elszakítani.

Mivel az Asztrál Sik az az út amely más létsíkokra vezet, a karakternek aki ezt az erőt használja van egy célállomása is - akár az Elsődleges Anyagi Létsíkon, akár egy Külső Létsíkon. Mikor ezt a célpontot eléri, egy átmeneti fizikai test fog ott formálódni. Ez a test minden tekintetben hasonlít a karakter valódi testére és egy láthatatlan ezüst kötél köti a ahhoz.

Ha akár az asztrális akár az átmeneti testet elpusztítják, az ezüst kötél visszatér a valódi testhez. Az átmeneti test nem alakul ki, ha a karakter azon a létsíkon utazott valahová ahol a valódi teste van. Asztrális alakjában láthatja azt a helyszínt, de nem lehet rá hatással, nem léphet ki oda fizikailag és nem irányíthat oda mágikus vagy pszionikus erőt.

Mágikus tárgyakat be lehet vinni az Asztrális Síkra, de legtöbbjük nem fog átmenetileg funkcionálni amíg ezen a síkon van.

Ha több részletre vagy kíváncsi az Asztrális Síkról vagy az asztrális utazásról, akkor a Létsíkok Könyvében találhatsz további információkat.

PP: Az első szintőcsa amit talál pontosan oda vezet ahová akarta.

20: A pszionista magára vonta egy erőteljes lény figyelmét az Asztrális Síkon.

Álomutazás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	1/25 mérföld
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	500 mérföld
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Az álomutazás erőteljes, de megbízhatatlan utazási forma. Az utazók álmukban utaznak és ott ébrednek fel ahová éjjeli vándorlásuk vitte őket. A pszionista más személyeket is magával vihet, bár így nehezebb az utazás mint egyedül (Lásd "*Utasok*" alább).

Az álomutazás használatához a pszionistának aludnia kell. Mikor alszik formálni kezdi álmát, hogy magába foglalja a mostani helyétől a kívánt célpontig történő utazást. Az utazás elején a JM titokban ellenőrző dobást tesz a karakternek. Ha ez sikeres akkor a pszionista meg fog érkezni a kívánt helyszínre, ha sikertelen akkor annyiszor 10%-kal vétette el ahány ponttal a dobást elvétette.

Ha a JM úgy akarja ez az ellenőrző dobás minden, amit az álomutazás kezelése megkíván a játék folyamán. Azonban messze érdekesebb az álom lejárata. A karakter létrehoz egy környezetet és leírja benyomásait, amit a JM megszakíthat tetszőleges változtatásokkal és akadályokat gördíthet a karakter útjába. Ha a karakter túljut az akadályokon és megoldja a felmerült problémákat, a JM jogosult bónuszt adni az ellenőrző dobáshoz. Ha az álom bugyuta és nem élethű, a JM büntetéseket adhat a dobáshoz.

A JM emlékezzen arra hogy ez álom; az utazás során érintett területnek nem kell hasonlítania a valódi területekre, a karakter lehet teljesen más és a világ is lehet egészen furcsa. Az álmobeli utazás hossza megközelítőleg annyi kell legyen mint az eredeti távolság és a végső célnak legalább hasonlóan kell lenni a valódihoz. Az ilyen álom kalandokban lehetőleg minimalizáljuk a harcot és maximalizáljuk a problémákat, feladatokat és a szürreális atmoszférát. Ha harc is előfordul, annak nincs hatása a fizikai testre, de ha meghal a karakter álmában, akkor felébred és marad ott ahol elkezdte. Minden álmobeli utazás nyolc óráig tart akár sikeres akár nem.

Utasok: A pszionista képes más karaktereket is magával vinni álmába. Minden utas egy ponttal csökkenti az ellenőrző dobás sikerének esélyét. Az utasoknak is aludniuk kell. Egyetlen ellenőrző dobás mindenkit a útnak indít. Ha a dobás sikertelen, még megkísérelhetik az utazást de a céljukat nem érik el. A pszionistának személyenként kell a PSP-t fizetnie minden utas után.

Intelligens állatokat be lehet vinni az álmomba, de normál állatokkal (lovak, kutya, sólymok, stb.) nehéz boldogulni. A pszionistának külön ellenőrző dobást kell tennie minden állatért, és saját dobását felezni lefelé kerekítve.

Mikor a céljukhoz érnek felébrednek, azon a helyen ahol feküdtek a testük és felszerelésük eltűnik, ugyanekkor feltűnik az új helyen még alvó helyzetben de teljesen felébredve.

PP: Nincs más hatás.

20: Az álom rémisztő. A pszionistának bénulás elleni mentődobást kell tennie, vagy addig halottnak tűnik amíg hevesen fel nem rázzák.

Dimenziókapu

Próbaérték:	Áll-1
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	50+ méter
Hatáskör:	-
Előfeltétel:	-

Mint a *Teleportálás*, a dimenziókapu is áthelyezi a karaktert az egyik helyről a másikra. A hasonlóság itt véget is ér. A dimenziókapuval a karakter egy emberméretű bejáratot nyit, amely egy másik dimenzió szélére vezet. Ez a perem olyan mint egy villámgyors szállítórendszer, átszállítva a utazókat a pszionista által választott célállomásra.

Mikor a pszionista ezt az áhítatot használja, a létrehozott kapu egy alternatív dimenzióba vezet. Az kapu egy bizonytalanul körvonalazott bejárat ami a pszionista előtt jelenik meg. Ugyanekkor egy ugyanilyen kapu jelenik meg ott, ahová kerülni akar a hatótávolságon belül (lásd lentebb). Az ajtó tetszőleges fekvésű lehet a pszionista választásának megfelelően. Ha valaki (beleértve a pszionistát) belép valamelyik ajtón azonnal kilép a másikon. Mindkét ajtó addig marad meg amíg a pszionista fenntartja az erőt.

Az ezzel az áhítattal elérhető dimenzió nem teljesen ismert. Biztos hogy nagyon különböző az idő és térszerkezete, így a mozgás nagyon felgyorsult. Évekig úgy gondolták, hogy a szállítás azonnali, de a Dhaztari Laure d'jar Afiz kitartó kísérletei bebizonyították, hogy egy nagyon kicsi idő azért eltelik. Hogy ez mit jelent, azt még szintén nem tudjuk.

Teljes Pszionika Kézikönyv 6. Fejezet - Pszihoportáció

Az utazás ezzel a módszerrel eléggé zavaró.

Feltételezhetően az alternatív dimenzió okoz traumát a testre valahogy. Ennek eredményeként az utazó kábult és képtelen támadni vagy mozogni egy körig azután, hogy belépett az ajtón. Ajánlott a gyors szállítás. Az a karakter aki csak egy karját dugja át a kapun intenzív fájdalmat érez. Az a bolond aki fejét dugja át a portálon sokkdobást kell tennie; a sikertelenség azt jelenti hogy sebpontjainak felét elveszíti és elájul.

Élettelen tárgyakra nincs hatással a dimenzió peremmel való találkozás. Abban az esetben, ha egy karakter átló vagy átdob valamit a portálon, az a másik oldalon ki fog jönni. A támadó -4-et kap a harci dobásához olyan ellenféllel szemben aki a dimenziókapu másik oldalán van.

Távolság: Ennek az erőnek a normál távolsága - azaz a maximális távolság a két kapu között - 50 méter. Ennek megnyújtása csak az erőpróba komoly csökkenésével lehetséges, mint azt lentebb látni. A távolság növelése nem növeli a felhasználandó PSP-t.

Távolság	Módosító
50 méter	0
75 méter	-2
100 méter	-5
150 méter	-8
200 méter	-12

WW: 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 egy időben 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 tehozád hozza.

Ha a pszionista olyan helyre teszi a dimenziókaput, hogy egy másik karakternek akarata ellenére át kell lépnie rajta vagy leesik, az áldozat bémulás 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 körök 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 használhatják a kaput.

PP: A szállítás nem okoz zavart.

20: A pszionista futólag ki van téve a szállító dimenzióknak és zavart lesz mintha áthaladt volna az ajtón.

Dimenzióséta

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	2/forduló
Bevetési idő:	2
Távolság:	-
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A dimenziósétával a pszionista saját dimenziójának egyik helyéről képes egy másikra átjutni, más dimenziókat merőlegesen érintve. Ez két előnnyel is jár a *Dimenziókapuhoz* képest:

1) A dimenzióséta nem megrázó fizikailag;

2) nagyobb az utazási távolság.

Másfelől a dimenziósétával csak a pszionista közlekedhet és könnyen eltévedhet.

A dimenziójáró felnyit egy bizonytalanul villogó bejáratot. Csak ő léphet be rajta. Amint ezt megtette a bejárat bezárul mögötte. Sötét szürkesség borul rá amely látszólag jellegtelen. A hatás egyfajta extrém érzékektől való megfosztás.

A pszionista 21 mérföld/forduló sebességgel képes átutazni ezen a szürke tartományon. Nem látja hogy hol van vagy hova megy amíg itt tartózkodik. Csak ösztönei vezérlik és bölcsességpróbát kell tennie fordulónként. Ha ez sikerül akkor pontosan a megválasztott céljában fog megjelenni amikor kilép ebből a tartományból. Ha valamelyiket elvettette, akkor természetesen több mérfölddel eltérhet. (Például ha a pszionista 10 percig sétált, akkor eredeti helyétől mért 21 mérföldes távolságon belül kell lennie). Csak a pszionistán múlik, hogy hogyan számítja ki a helyzetét mivel ez az erő nem segít neki meghatározni az irányt.

Az eltévedéstől eltekintve, a dimenzióséta teljesen biztonságos.

Az utazóra semmi nem képes hatni ami a keresztezett dimenzióban él. (Dhaztanari Larue d'jar Azif természetesnek tartja hogy ezek a más dimenziók hemzsegnek az élettől, de mivel az utazók szinte a rostjaikat keresztezik így nem érzékelhetik őket.) A karakter csupán azt képes átvinni magával amit visel vagy hordoz, de a Hordozás Zsákja vagy egyéb dimenzióknívüli tárolók kiborítják tartalmukat, amint erre a helyre kerülnek.

PP: A pszionista +2-t kap a bölcsesség próbáihoz.

20: Az áthaladás szédüléssel jár, a karakter semmit nem képes csinálni csak öklendezik három körig.

Időugrás

Próbaérték:	Int
Fenntartási költség:	-
Kezdeti költség:	10+
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Az időugrás lehetővé teszi a pszionistának, hogy maximum 3 környékre a jövőbe utazzon és addig érzékeljen dolgokat amíg az idő utól nem éri. Mindent úgy megmerevedve lát maga körül, ahogy az akkor lesz mikor a jövőben az a pillanat elérkezik.

A pszionista egy alternatív valóba lép be mikor ezt az erőt alkalmazza. Az őt körülvevő valódi világban senki nem látja vagy érzékeli. Szabadon mozoghat keresztül a környezetén, bárhová kerülhet ahová csak akar mikor visszatér a valós időbe. Azonban nem lehet hatással semmire maga körül, mint ahogy a környezete sem lehet hatással rá. Még két időugró karakter is teljesen láthatatlan egymás számára. A valós időben élő karakterek számára egyszerűen eltűnik, majd egy kis idő múlva újra megjelenik.

A karakter nem létezik a játékok szempontjából azalatt amíg a jövőben tartózkodik. Ha például egy *Tűzgyőly* robban a szobában amíg ő a jövőben van, a karakter teljesen védett annak hatásaitól. Valójában ha a robbanás nem hagy hátra látható hatásokat (elszenesedett falak, tetemek vagy kénes füst), akkor a karakter nem is tudja hogy mi történt. A közbeeső eseményeket nem látja.

Ez az erő nem segít a karakternek megmenekülni a kapcsolattól. Ha valaki kapcsolatot létesített vele vagy megérintette (lásd 2. fejezet) a időugró, akkor az hatni fog akkor is amikor az visszatér a valódi időbe, ha közben folytatta a fenntartási költség fedezését.

A időugrás nyilvánvaló előnnyel jár a harcban. A pszionista egy körre a jövőbe ugorva felvehet egy támadó pozíciót. Ebben az esetben +4-et kap a harci dobásához. Ha elég ideje van még el is szökhethet.

Mennyi időt jelent az időugrás? Ha a pszionista egy kört utazik előre a jövőbe, akkor egy köre van arra hogy manőverezzen. Ha két kört megy előre, akkor két kör telik el addig amíg a valóság utóléri.

Teljes Pszionika Kézikönyv 6. Fejezet - Pszihoportáció

Három kör a határ. A messzebbi (hosszabb) utazást nehezebb megcsinálni, amint azt a következő táblázat is mutatja.

Ugrás	PSP	Módosító
1 kör	3	--
2 kör	6	-2
3 kör	12	-6

PP: Nincs más hatás.

20: A pszionista zavart lesz és -2-t kap minden dobásához annyi körig amennyit át akart lépni.

PP: A pszionista +2-t kap bármely pszihikai összecsapáshoz.

20: A pszionista a területbe gyökeredzett 1-6 körre. Ez idő alatt VO-ja öt faktorról romlik.

Teleportálás Időzítő

Próbaérték:	Int+1
Kezdeti költség:	0
Fenntartási költség:	2/óra
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	Teleportálás

Ez az áhítat egy programozott esemény, ami lehetővé teszi a pszionista számára hogy pillanatok alatt egy biztonságos helyre teleportáljon. Sikeres próba után a pszionistának meg kell határozni hogy hová akar menni. Ezután nagyon pontosan meg kell határozni a feltételeket, amelyek aktivizálják a teleportálást. Ez lehet bármi amit akar, de a teleportálás nem aktivizálódik anélkül, hogy tudatában lenne a feltétel teljesülésének. Egy vulkánkitörés 500 mérföldnyire nem aktivizálja a teleportálást anélkül, hogy a karakter valamilyen módon tudomást szerezne róla.

Példaképp íme három tipikus feltétel: sebpontjai 10-re vagy az alá csökkennek, meglát egy agyszívót, *Varázslövedéket* lőnek rá. Mikor egy ilyen esemény bekövetkezik, a karakter azonnal elteleportál a megadott helyre.

Mikor a teleportálás bekövetkezik, a karakternek elegendő PSP-je kell hogy legyen az adott helyre teleportáláshoz, mert ugyanúgy meg kell fizetni az árát mintha normál *Teleportálást* használt volna (lásd ott). Ezen túl sikeres próbát kell tennie a távolság módosítókkal. Ha ezt elvétí, a programozott teleportálása sem sikerül.

Nem kell PSP-t felhasználni mikor a feltételt megfogalmazzuk, de ezután óránként 2 PSP-be fog kerülni ennek fenntartása. A feltétel figyelése hatások nélkül megszűnik, ha a karakter befejezi a PSP felhasználását.

PP: A karakter figyelmen kívül hagyhatja a távolságból fakadó büntetéseket.

20: Nincs hatás.

Téridő Horgony

Próbaérték:	Int
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	3 méter
Előfeltétel:	-

Ez az erő megvédi a pszionistát a nemkívánt teleportálástól. Mikor a téridő horgony hat a pszionistát nem lehet akarata ellenére *Teleportálni*, csak ha elveszíti a pszihikai összecsapást.

Minden és mindenki más 3 méter sugarban szintén védett, a pszionista próbaértékét használva. A tárgyak automatikusan védettek, a személyek csak akkor ha a pszionista is akarja. Minden plusz lény körönként 1 PSP-vel növeli a fenntartási költséget. Ez az erő nem képes meggátolni senkit abban hogy elteleportálja magát; csak egy külső forrásból érkező teleportálási kísérletet képes meggátolni.

Teljes Pszionika Kézikönyv 6. Fejezet - Pszihoportáció

Tudományok

Elmeösszekapcsolás

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	8/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Kapcsolat

Az elmeösszekapcsolás lehetővé teszi használójának, hogy szavak nélkül kommunikáljon egy intelligens lénnel akivel kapcsolatot tud létrehozni (5-ös vagy magasabb intelligencia az emberi mérce szerint). Ez kétirányú kommunikáció. Nem ugyanaz mint a *Gondolatolvasás*, mivel a pszionista csak azokat a gondolatokat kapja meg, amit a másik el akar küldeni. A nyelv nem korlát. A távolság hatással van a telepata kapcsolatteremtési képességére, de egyéb hatása nincs. (Lásd "Kapcsolat")

PP: Az elmeösszekapcsolás egy *Szonda* kérdést is lehetővé tesz. (Lásd "Szonda")

20: A pszionistának kövéválás elleni mentődobást kell tennie, vagy 1d4 körre megzavarodik.

Elmetörítés

Próbaérték:	Int-6
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	8/kör
Bevetési idő:	1
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Az elmetörítés egy durva formája a *Pszihikai Műtétnek*, amely az alany IQ-jára hat (ideiglenes lobotómiához hasonló). A telepata módszeresen lezárja az alany agyának részeit, az ott levő ismereteket elérhetetlenné téve.

Amikor az elmetörítést megpróbálják, az alany mágia elleni mentődobást tesz. Ha sikeres, az elmetörítés meghiúsul egy körre, de a következő körben a pszionista újra próbálkozhat.

Az elmetörítés minden körének van két két fontos, azonnali hatása. Először is csökkenti az áldozat intelligenciáját és bölcsességét egy ponttal. Másodszor csökkenti egyvel a tapasztalati szintjét, vagy életerődobását.

Ezek a csökkentések erőteljes csapások. Minden karakter elveszítheti beszélt nyelveit, képességeit és a mágikus védelmi bónuszát. A tapasztalati szint vagy életerődobás csökkenés mindenre hat, kivéve a sebpontokat. Az áldozat megtartja az összes sebpontját, függetlenül attól, hogy mit töröltek ki az elméjéből.

Az intelligencia és a bölcsesség csökkenés úgy hat a varázslókra és a papokra, mintha maradandó lenne. A papok elveszítik a bónusz varázslataikat, nő a varázslatrontási esélyük, és végül nem tudnak varázsolni. A varázslóknál csökken az alkalmazható varázslatok maximális szintje, a varázslatok megtanulási esélye, és a szintenkénti maximális varázslatszám.

Amikor a bevethető varázslatok száma csökken, a karakternek tennie kell egy főértékpróbát, mielőtt alkalmazná a varázslatot. A varázslók intelligencia, a papok bölcsesség próbát tesznek. Mindketten az aktuális értéket használják. Ha a próba sikerül, elmondhatja a varázslatot. Ha sikertelen, akkor elfelejtette, és nem tud varázsolni abban a körben.

Az elmetörítés csak lezárja az információt, nem távolítja el. A karakter minden intelligencia, bölcsességpont, és tapasztalati szint csökkenése visszaállítható pszichikai műtettel (lásd ott).

WW: A telepata használhatja ezt az erőt, hogy emlékeket zárjon el a bölcsesség és az intelligencia helyett. Ez emlékek a legközelebbtől 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 elveszít egy szintet minden körben.

A pszionista választása szerint megpróbálhat adott emlékeket, vagy képességeket elzárni (mint például a zárnyitás, 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.

PP: Nincs mentődobás.

20: Az erő a célpont helyett a pszionistára hat.

Fejlesztett Láthatatlanság

Próbaérték:	Int-5
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	5/kör/lény
Bevetési idő:	0
Távolság:	100 méter
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	Láthatatlanság

A fejlesztett láthatatlanság a *Láthatatlanságra* (lásd ott) hasonlít, de ez teljesen elfedi a karaktert. A pszionista nem csap zajt, nincs szaga, de érintéssel továbbra is érzékelhető. Ha fizikailag megtámad valakit, automatikusan megtöri a kapcsolatot azzal a lénnel.

PP: Ezen erő hatása alatt álló lények akkor sem érzékelik a pszionistát ha megérintik, sőt akkor sem ha fizikailag megtámadja őket.

20: Mindenki tudatában lesz a pszionista láthatatlanná válási törekvésének.

Kivetés

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	változó
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A kivetés a végső menedék a nemkívánt kapcsolat ellen. Ha a pszionista kikényszerítette a kapcsolatot, vagy engedélyt kapott a kapcsolatra, de most olyan dolgokat művel amit nem kéne, kivethető.

A kivetés költsége kétszerese a célpont próbaértékének a kapcsolatra (akkor is ha a kapcsolatot harccal építették ki).

A kivetés kockázatos a használója számára. Ha a próbadozása 8 vagy kisebb, nézd meg az alábbi táblázatban, hogy milyen "mellékhatásokat" szenved el a pszionista.

Próba	Hatás
1	1d10 órára elveszíti a hozzáférést a tudományaihoz.
2	1d10 órára elveszíti a hozzáférést egy a JM által kiválasztott tanhoz.
3	Elveszít 1d10+10 PSP-t.
4	Elveszít 1d10 PSP-t.
5	Maradandóan elveszít egy állóképességpontot.
6	Elveszít 1d10 sebpontot.
7	Csak egy részét szedi le a kapcsolatnak (egy sikeres támadás újraépíti)
8	Csak két részét szedi le a kapcsolatnak (két sikeres támadás újraépíti)

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

PP: Dobj d6-tal a fenti táblán, az eredmény a kivetett lényre vonatkozik.

20: A kivetés sikertelen, de a pszionistának dobnia kell d6-tal a fenti táblán.

Pszihikai Összemorzsolás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	50 méter
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A pszihikai összemorzsolás egyike az öt telepátikus támadási módnak, amivel kapcsolatot lehet kiépíteni egy másik pszionista elméjével. Ez egy masszív támadás az agy összes neuronja ellen, amely erős jeltúlterheléssel próbál pusztítani.

Ha ez a támadás olyan elme ellen irányul, amellyel a pszionista kapcsolatban van, az áldozat bénulás elleni mentődobást kell tennie. A sikertelenség az áldozatnak 1d8 sebpontjába kerül.

PP: A mentődobás automatikusan sikertelen.

20: Az áldozat immunis ezen pszionista további pszihikai összemorzsolás próbálkozásaira 24 óráig.

Sorsösszekapcsolás

Próbaérték:	Áll-5
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	5/forduló
Bevetési idő:	1
Távolság:	2 mérföld
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy a saját sorsát egybefonja egy másik lényével. Ha az egyiknek fájdalmat okoznak, azt mindketten megérik. Ha az egyiküket sebpontvesztés éri, azt mindketten elszenvednek ugyanannyit. Ha az egyikük meghal, a másiknak halálmágia elleni mentődobást kell tennie, hogy elkerülje ugyanezt a sorsot.

WW: Csak két káros hatás megy át a sorsösszekapcsoláson: a közvetlen sebpontvesztés és a halál. Olyan hatások mint például a mérgezés, bénulás, kövénválás, betegség, eszméletvesztés nem. Viszont ha a hatás nagy sebpontvesztéssel jár (például a mérgezés 20 sebpontvesztést okozott), a sebpontvesztés 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, túszként tartva az NPC-t.

PP: A távolság korlátlan.

20: Társadalmi visszaesés. A karakter elveszít 1d6 karizmapontot egy napra.

Személyiségcsere

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	kapcsolat + 30
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	3
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Néhány pszionista szó szerint képes más férfi (vagy nő) bőrébe bújni. Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy kicserélje az elméjét valaki máséval. A másik személy elméje a pszionista testébe költözik, míg a pszionistáé az alany testébe. A csere maradandó, amíg a pszionista újra nem használja ezt az erőt, hogy visszafordítsa.

Mindkét karakter megkapja a másik fizikai képességeit. Viszont mindkét elme megtartja minden tudását, és a tudáson alapuló képességeit. Például a telepata, aki kicseréli az elméjét egy 10. szintű harcosra, megkapja a testét a harcos sebpontjaival és fizikai tulajdonságaival (erő, ügyesség, állóképesség). Viszont megtartja a saját THACO-ját, képességeit, és így tovább.

A csere egy forduló alatt megy végbe, és a folyamat traumatikus. A forduló végén mindkét karakter sokkdobást kell tennie az új

állóképességét használva. A karakter aki elrontotta 1-100 órára kómába esik.

A személyiségcsere alá került testek degenerálódnak. Mindkét karakter állóképesség próbát kell tennie naponta. Ha a próba sikertelen, elveszít egy állóképesség pontot. Ha az állóképessége nullára csökken, meghal.

A pszionista nem veszti el pszionikus képességeit, ha az állóképessége 11 alá esik. Viszont ha egy próbaértéke az állóképességen alapul - mint például ezen erő esetében - a próbaértéke megfelelően csökken.

WW: 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 nagyszerű eszköz a kémkedéshez és a behatoláshoz, de a pszionistának meg kell tennie a megfelelő lépéseket kell tennie az eredeti teste megsérülése ellen, amíg másikkban tartózkodik.

PP: A sokkdobás automatikusan sikeres, állóképesség próbát csak hetente kell tennie.

20: A pszionista 1d100 órára kómába esik.

Szonda

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	9/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	2 méter
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás, Gondolatolvasás

A szonda hasonló az Gondolatolvasáshoz (egy telepátikus áhitat), de a szonda lehetővé teszi a pszionistának, hogy mélyebbre leásson az alany tudatalattijába. Ha az alany elrontja a mágia elleni mentődobását, minden emléke és tudása elérhető a szondázó számára - a legmélyebb emlékektől azokig, amik a legfrissebbek az alany elméjében. A kapott információ nem feltétlenül igaz, csak amennyire az áldozat tudja.

A telepata körönként egy kérdésre kaphat választ. A JM módosíthatja ezt a sebességet. Ha a kérdések (vagy a válaszok) túl komplikáltá válnak, több mint egy körbe telhet megoldani őket.

A telepáták eszméletén levő áldozatot is szondázhatnak, mint azt is aki ellenáll. A szondázás a harc közepén is kivitelezhető, ha a telepata elég közel tud kerülni. Ha a szondázott varázsló vagy pap varázsolni próbál, a telepata tudja milyen varázslat készül, és az általános hatását is.

PP: Két kérdés tehető fel körönként.

20: Az alany észreveszi a szonda próbálkozást, és nem örül neki.

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

Tömeges Uralkodás

Próbaérték: Ből-6
Kezdeti költség: kapcsolat
Fenntartási költség: változó
Bevetési idő: 2
Távolság: 40 méter
Hatáskör: maximum 5 lény
Előfeltétel: Uralkodás

Ez a tudomány megegyezik az uralkodással, kivéve hogy a pszionista egyszerre tud kontrollálni maximum 5 lényt. Mindegyikkel egyénileg kell kapcsolatba lépni és uralom alá vonni. A fenntartási költséget - az áldozat szintjének vagy életerődobásának a kétszerese - minden uralt lény után meg kell fizetni.

PP: A távolság 100 méterre nő.
20: A célpont tudatában van a pszionista próbálkozásának.

Uralkodás

Próbaérték: Ből-4
Kezdeti költség: kapcsolat
Fenntartási költség: változó
Bevetési idő: 0
Távolság: 30 méter
Hatáskör: egy személy
Előfeltétel: Elmeösszekapcsolás

Az uralkodással a pszionista jeleket küldhet egy másik személy vagy lény elméjébe. Ennek következtében, az szinte bármit kénytelen megtenni, amit a pszionista akar. Az uralt lény tudja mi történik vele, de képtelen ellenállni a pszionista akaratának. A parancsokat mentálisan és automatikusan kapja.

Az áldozat képességeit sem csökkenteni, sem növelni nem lehet ezzel az erővel. Az alany rákényszeríthető, hogy bármilyen erő vagy képességet használjon, amit normálisan tud - feltéve hogy a pszionista tud róla. Az uralkodás nem fed fel tényeket vagy titkokat az alanyról.

Mikor az uralkodást megkísérlik, az áldozat mágia elleni mentődobást tesz. Ha ez a mentődobás sikeres, az alany nem kerül uralom alá. Ha sikertelen, a pszionista irányítása alá kerül. Ámbár, ha az áldozatot később valami nagyon visszataszító (jellemével ellentétes) cselekedetre kényszerítik, újabb mentődobást tehet szabad akarata visszaszerzésére.

Az uralkodásnak igen magas PSP-költsége van. Ezen erő kiépítése és fenntartása kétszer annyiba kerül, mint a kapcsolat felvétele az alannal.

PP: A fenntartási költség feleződik.
20: Az áldozat észreveszi, hogy valaki uralkodni próbált rajta.

Vasakarat Tornya

Próbaérték: Ből-2
Kezdeti költség: 6
Fenntartási költség: -
Bevetési idő: 0
Távolság: 0
Hatáskör: 1 méter
Előfeltétel: -

A vasakarat tornya egyike az 5 telepátikus védelmi módnak a nemkívánt kapcsolat ellen. Ez csak a szuperegóra alapulva megtámadhatatlan mennyországot épít ki az elme számára.

Mint az *Elme Erődnek* (egy telepátikus áhitat), a vasakarat tornyának is van hatásköre a pszionista elméjén kívül. 3 lábnyi, nagyon korlátozott.

A pszionista bekapcsolhat még egy erőt abban a körben, amikor a vasakarat tornyát használja.

PP: A hatáskör 10 lábra nő.
20: A pszionista "elveszik önmagában" és 1d4 óráig nem képes cselekedni pszionikusan.

Áhitatok

Azonosítás

Próbaérték: Ből-3
Kezdeti költség: Kapcsolat
Fenntartási költség: 6/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: korlátlan
Hatáskör: egy lény
Előfeltétel: Kapcsolat

Az azonosítás lehetővé teszi használójának, hogy megállapítsa a célpont valódi személyét, az átváltozás, illúziók, álcák, stb. ellenére.

PP: Nincs külön hatás.
20: Mielőtt szintet lépne, a telepata nem képes felfedezni ezen célpont személyét.

Álmodozás

Próbaérték: Ből
Kezdeti költség: kapcsolat
Fenntartási költség: 3/kör
Bevetési idő: 0
Távolság: korlátlan
Hatáskör: 1 személy
Előfeltétel: Elmeösszekapcsolás

Ezzel az erővel a telepata valaki gondolatait elkalandoztatja. Ez csak 14 vagy kevesebb intelligenciájú karakterek ellen határos, akik nem koncentrálnak keményen az előttük levő feladatokra, csak hétköznapi, laza módon foglalkoznak vele.

Ha hatása alá került, az álmodozó kevés figyelmet fordít a környezetre, ezáltal egyszerűbb kizsebelni, elmenni mellette, vagy máshogy elkerülni a figyelmét. A tolvajok 20% bónuszt kapnak a zsebmetszés, csendes mozgás, árnyékba rejtőzés képességükhöz. Más karakterek úgy képesek ezekre, mint egy átlagos 4. szintű tolvaj. (Zsebmetszés 45%, csendes mozgás 33%, árnyékba rejtőzés 25%.) A JM adhat esélyeket másféle sötét ügyek sikerére.

PP: A bónusz 30%-ra nő tolvajoknak és 5. szint másoknak.
20: Az áldozat észreveszi, hogy valaki játszik az elméjével.

Behízelgés

Próbaérték: Ből-4
Kezdeti költség: 5
Fenntartási költség: -
Bevetési idő: 0
Távolság: 60/120/180 méter
Hatáskör: egy lény
Előfeltétel: Elmeösszekapcsolás

A behízelgés egyike az öt telepátikus támadási módnak. Megpróbálja szabadon engedni a védekező tudatalattiját és szembeállítani a szuperegőjével. A támadás erkölcsi zenebona állapotában hagyja az áldozatot. Gyakorlatilag szólva ettől az erőtől bedilizik, legalábbis időlegesen. Az Id-je - a primitív szükségletek, az állati ösztönök, a kegyetlenség és a vadság helye - a gyűlölet és vágy örvényébe kergeti. A szuperegője - az erkölcsi biztonság helye és agyának "civilizált" része - küzd a kontroll fenntartásáért. Ha ezt az erőt kapcsolat alatt álló elme ellen használják, a célpont 1d4 körig semmit nem képes cselekedni.

A behízelgésnek három távja van: rövid, közepes és hosszú. A közepes távnál kettővel, a hosszúnál ötten csökken a pszionista próbaértéke.

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

PP: Az áldozat Id-je szuperegője fölé kerekedik, és 1d4 körre

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

társai ellen fordul.

20: A pszionista Id-je szabadul el; az őrzőngés -1 büntetést okoz a harci dobásaihoz és próbáihoz 1 fordulóra.

Ellenszenv

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	8/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	200 méter
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Ezzel az erővel a pszionista valamit - egy adott személyt, helyet vagy dolgot - teljesen ellenszenvessé tesz egy másik karakternek. A karaktert elborítja az ellenérzés az adott "dolog" iránt, és megpróbálja elpusztítani olyan teljesen és gyorsan, ahogy csak lehet.

Ha az elpusztítás erősen ellentétes a karakter jellemével (például ellenszenvessé tenni a templomot a pap számára) a karakter mágia elleni mentődobásra jogosult, hogy lerázza a hatást.

PP: Nincs mentődobás.

20: Az áldozat tudatában van a próbálkozásnak.

Elme Erőd

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	3 méter sugár
Előfeltétel:	-

Az elme erőd egyike az öt telepátikus védelemnek a nemkívánt kapcsolat ellen. Az ego és a szuperego erőit hívja elő a támadás megállítására.

A többi védelemtől eltérően az elme erődnek a pszionista elméjén kívülre nyúlik a hatásköre, védelmet nyújtva az adott sugárn belüli más elméknek. Minden elme azon a területen a telepátikus támadások ellen a pszionista próbaértékével védekezik.

A pszionista bekapcsolhat más pszionikus erőt ugyanabban a körben, amikor elme erődöt használ.

PP: Nincs más hatás.

20: A védelem bizonytalan és nem használható újra 1d4 körig.

Elme Gát

Próbaérték:	Int-2
Kezdeti költség:	6
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Az elme gát átok a varázslónak és áldás a pszionistának. 75% ellenállást ad a pszionistának *Bűbáj, Zavarvarázs, Gondolatolvasás, Félelemvarázs, Varázskorsó, Álom és Szuggesztió* varázslatok ellen. Ezenkívül teljes védelmet nyújt mindenféle birtoklás ellen.

Ezenkívül az elme gát védi a pszionistát minden telepátikus erő ellen, kivéve az öt kapcsolatépítő támadási módot. Semmilyen telepátikus erő nem hat a védett elmére, hacsak a telepátikus erő nem győz a pszihikai küzdelemben. (A védő *Elme Gátat* használ.)

PP: A telepata +5 bónuszt kap a próbaértékéhez, amikor a pszihikai küzdelemben védekezik.

20: A telepata mentődobásaihoz a fenti varázslatok ellen -4 járul egy órára.

Elmeszúrás

Próbaérték:	Ből-2
Kezdeti költség:	2
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	30/60/90 méter
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Az elmeszúrás egyike az öt telepátikus támadásnak, amit kapcsolat kiépítésére használnak más pszionista elméjével. Ez egy szűrő támadás, amely megpróbálja megrövidíteni a védő szinapszisait.

Ha a célpont elméje már kapcsolat alatt áll, ez az erő némi veszteséget is tud okozni. Az alany elveszíti egy véletlenszerűen kiválasztott erő használatát 2d6 napra. A kapcsolat felépítésén túl az elmeszúrás nincs hatással pszionikus erő nélküli karakterekre vagy lényekre.

Az erőnek három távja van: rövid, közepes és hosszú. Középtávon kettővel, hosszútávon ötten csökken a pszionista próbaértéke.

PP: Nincs más hatás.

20: A telepata elveszti az összes érintést, de a kapcsolatot nem.

Empátia

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	kapcsolat/1 ☞
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	20'x20'
Előfeltétel:	Kapcsolat

Empátiát használva a pszionista érzékelheti az alapvető szükségleteket és ösztönöket és/vagy a generált érzelmeket bármely egy esetén. Szomjúság, éhség, félelem, kimerültség, fájdalom, düh, gyűlölet, bizonytalanság, kíváncsiság, ellenségesség, barátság, szerelem - mindezek és még sok más érzékelhető.

PP: Az érzés tárgya is megtudható.

20: A célpont megérzi a kísérletet.

☞ Nempszionikus célpontok esetén a kapcsolat nem szükséges.

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

Élet Érzékelése

Próbaérték:	Int-2
Kezdeti költség:	3
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	4
Távolság:	100 méter
Hatáskör:	változó
Előfeltétel:	-

A telepata képes érzékelni az élő, gondolkodó lényeket egy korlátozott területen belül. A radarhoz hasonlóan kell keresnie. Ha rövid távon keres, nagy szöglet fog át. Hosszú táv esetén a szög jelentősen csökken. 180°-ban kereshet 40 méterig, 90°-ban 60 méterig vagy 30°-ban 100 méterig.

Egy környi keresés érzékelni fogja az embereket, félembereket, humanoidokat, emlősöket és a legalább 8 életerődobásos szörnyeket. A második kör keresés érzékelni fogja a madarakat, hüllőket, kétélűeket, halakat és 8 életerődobás alatti szörnyeket. Mindkét esetben a karakter a lények pontos számát kapja meg.

A JM-nek kell dobnia ezt a próbát, és az eredményt titokban kell tartania a játékos elől. Ha a pszionista semmit nem érzékel, nem tudhatja, hogy ez azt jelenti, hogy nincs ott semmi, vagy az erő nem működött. Ha a dobás 1, a pszionista rossz információt kap. Érzékeli hogy mi van ott, de $\pm 50\%$ -kal téved a számban.

PP: A pszionista azonnal érzékel mindent 100 méter sugárban, minden irányban.

20: A pszionista 1d6 lényt érzékel, akik nincsennek ott.

Érzelemkivetítés

Próbaérték:	Ből-2
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	1
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	10 méter átmérő
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Az érzelemkivetítés lehetővé teszi a használójának, hogy érzelmeket küldjön minden lénynek akivel kapcsolatban van egy 10 méter átmérőjű körön belül. Az erő nem tudja radikálisan megváltoztatni a karakter érzelmi állapotát. Például a karaktert, aki nagyon mérges csak enyhén mérgeessé lehet tenni, boldoggá nem. Az érzelmi változás csak néhány fokozat, nem több.

PP: Az érzelmeket drasztikusan meg lehet változtatni (a szerelmet gyűlöletté, stb.) amíg az erőt fenntartják.

20: Minden hatásba eső lényben erős negatív érzelmek támadnak a pszionista iránt 1d6 körre.

Érzéksalódás

Próbaérték:	Int-3
Kezdeti költség:	Kapcsolat
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Ez az áhitat lehetővé teszi a pszionistának, hogy becsapja valaki érzékeit - ami által az áldozat mást lát, hall, vagy érez mint amit valójában. A hamisság némileg korlátozott. Semmi sem rejtethető vagy tüntethető el teljesen, és mindennek meg kell tartania az általános méretét és intenzitását.

Például egy ember úgy nézhet ki mint egy törpe, de nem mint egy papagáj. A becsapódó ajtó hangozhat mennydörgésnek vagy köhögésnek, de nem papírzörgésnek. Az olajnak lehet fokhagymaíze, de nem lehet vízíze.

PP: Szinte bármilyen fals érzékelés megvalósítható.
20: A pszionista nem látja, hallja vagy máshogyan érzékeli a célpontot 1d4 körig, kivéve pszionikusan.

Fájdalom Okozása

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	Kapcsolat
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	1
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Ez a kínzás egy kimondottan piszok formája. Nem sebesíti meg az áldozatot, és nem hagy nyomot vagy sebhelyet, de bármilyen fajta kínzó fájdalmat okoz amilyet csak a telepata akar. Csak gonosz karakterek tanulhatják meg szabadon ezt az erőt; mások jelleme a gonosz felé fog elhajlani, ha fájdalmat kívánnak okozni.

Ha az áldozat egy kikérdezés alatt álló NPC, bénulás elleni mentődobást kell tennie a fájdalom elviselésére.

Ha a pszionista alkalmat talál ezen erő alkalmazására a harcban, az áldozat szintén bénulás elleni mentődobást kell tegyen. Sikertelenség az jelenti, hogy a fájdalom négy ponttal rontja a harci dobásait abban a körben, valamint megszakítja és elrontja a varázslatot.

PP: A fájdalom olyan kegyetlen, hogy az áldozat 1d10 körre elájul.

20: Az adott kapcsolat megszakad.

Fóbia Erősítés

Próbaérték:	Ből-2
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy belenyúljon más elméjébe és felfedje annak legbelsőbb félelmét, majd irracionálissá fokozza azt. Ha az áldozat elrontja a mágia elleni mentődobását, azt hiszi hogy félelmének tárgya most azonnal fenyegeti őt, még akkor is ha az teljesen abszurd. Egy karakter, aki fél a zuhanástól például meggyőződhet, hogy bármelyik pillanatban lezuhanhat egy szikláról - még akkor is, ha a végtelen prérin van - hacsak nem áll teljesen mozdulatlanul.

A megijesztett karakter reakciója a félelmetől függ. Védeni fogja magát ha megtámadják (hacsak az önvédelem nincs valahogy kapcsolatban a fóbiájával). A varázsló elteleportálhat vagy egyéb varázslatokat használhat, hogy garantálja a biztonságát. Más karakterek megmerevedhetnek, vagy menekülhetnek az életükért. De minden akciójuk a félelemkeltő dolog vagy helyzet elleni védekezésre fog fordulni.

Ez a félelem addig tart, amíg a pszionista fenntartja az erőt. Ha egyszer abbahagyja, a félelem elhalványul a normál szintre, valószínűleg megrázva és több mint enyhén felbosszantva a karaktert.

PP: Az áldozat mágia elleni mentődobása automatikusan sikertelen.

20: Az alanynak nincsenek érzékelhető fóbiái.

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

Gondolatelrejtés

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	3 méter
Előfeltétel:	-

Ez a védekező áhitat védi a pszionistát a pszionikus és mágikus *Gondolatolvasás*, *Szonda*, *Elmeösszekapcsolás*, *Élet Érzékelése*, és más erők ellen, amik érzékelik, vagy olvassák a gondolatokat. Az elrejtés megtöréséhez a támadónak pszionikus küzdelembe kell bocsájtania, és nyernie kell.

PP:	Minden pszionikus küzdelmet automatikusan a védekező nyer.
20:	Nincs más hatás.

Gondolatküldés

Próbaérték:	Int-1
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Kapcsolat

Ez az egyoldalú kommunikáció lehetővé teszi a telepátának, hogy a gondolatait más elméjébe küldje. A telepata küldhet információt, vagy egyszerűen zavarhatja a célpontot.

Ha a célpont egy éppen varázsló mágus, mágia elleni mentődobást kell tegyen. A varázslónak módosító jön a mentődobásához: a különbség az intelligenciája és a telepata próbaértéke között. (Ha a varázsló intelligenciája magasabb, ez bónusz, ha alacsonyabb, büntetés.) Ha a mentődobás sikertelen, a koncentrációja megtörik és a varázslat nem sikerül.

Ha a zavart lény közelharcot folytat, 2 pont büntetés járul minden harci dobáshoz (de a sebzéshez nem).

PP:	A varázsló nem tehet mentődobást.
20:	Ha a célpont barát, Zavarvarázsként hat rá.

Gondolatolvasás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	Kapcsolat
Fenntartási költség:	6/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Kapcsolat

Az Érzéken Kívüli Érzékelés, avagy ESP lehetővé teszi a pszionistának, hogy más elméjében olvasson (ahogy itt értelmezzük az erőt). A telepata csak a felszíni és aktív gondolatokat kaphatja el. Nem használhatja az erőt más emlékeinek felidézésére, vagy hogy leásson a tudatalattijába.

A legtöbb intelligens lény szavakban gondolkodik, ezért a nyelv korlátozza a megértést. Unintelligens lények képekben gondolkodnak. Mágikus gondolatok, mint amit a varázsló használ varázslásnál, szintén érthetetlenek. Viszont a telepata könnyen felismerheti az ilyen gondolatokat, mint varázslási folyamatot.

PP:	Az első kör fenntartása ingyenes.
20:	A pszionistának szaggató fejfájása lesz, és -1 büntetést szenved az összes telepaticus próbájához 1 órára.

Gondolatpajzs

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	1
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A gondolatpajzs egyike az öt telepaticus védelemnek a nemkívánt kapcsolat ellen. Ez beborítja az elmét, előbb az egyik részét majd a másikat.

A pszionista egy másik erőt is aktualizálhat abban a körben, amikor gondolatpajzsot használ.

PP:	Nincs más hatás.
20:	Nincs más hatás.

Hallás Összekapcsolás

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	4/forduló
Bevetési idő:	1
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A hallásösszekapcsolással a telepata rácsatlakozik egy másik lény vagy karakter hallórendszerére. Hallja mindazt, amit a kapcsolata hall. Ha a partnerlényt hangtámadás éri (szirének, süvöltők, stb.) a telepátának megfelelő mentődobást kell tennie, vagy rá is hat.

PP:	Látás Összekapcsolást is kap.
20:	A pszionista 1d4 órára megsüketül.

Hipnózis Utáni Szuggesztió

Próbaérték:	Int-3
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	1/szint vagy ÉD
Bevetési idő:	
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Bármilyen 7 és 17 közötti intelligenciájú lény kaphat hipnózis utáni szuggesztiót (nagyon tompa vagy nagyon ragyogó lények nem fogékonyak). A pszionista beplántál egy elfogadható cselekedetet a lény tudatalattijába, a helyzettel együtt ami kiváltja a cselekedetet. Ha a szituáció elérkezik, a JM erőpróbát dob a pszionista próbaerejére -1 büntetéssel minden a szuggesztió beplántálása óta eltelt nap után.

Egy "elfogadható cselekedet" olyan, ami nem áll ellentétben a lény jellemével vagy kasztmegkötéseivel. Ez lehet olyasmi, amit normálisan nem tenne, de ha túl különös, egyszerűen nem teszi meg.

Az erő fenntartási költsége egyszeri fizetség, amit a szuggesztió bevitelkor kell megfizetni.

WW: Ezen pszionikus áhitat 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.

PP:	A pszionista próbaértéke nem csökken az elttel idővel.
-----	--

20:	A célpont tudatában van a próbálkozásnak.
-----	---

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

Igazhallás

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	hallás
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Amikor a pszionista az igazhallást használja, meg tudja mondani, hogy más emberek szándékosan hazudnak-e. Nem hallja az igazságot a szavak helyett; csak pusztán tudja, hogy a beszélők azt hiszik-e hogy hazudnak, vagy nem.

PP: A pszionista felismeri a hamisságot akkor is, ha a beszélő nem.

20: A pszionista nem tudja eredményesen használni ezt az erőt ezen az alanyon 1d6 napig.

Irtózás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	8/forduló
Bevetési idő:	0
Távolság:	200 méter
Hatáskör:	1 személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Az erő áldozata irtózni fog az adott személytől, helytől, cselekedettől, vagy eseménytől. Mindent megtesz, hogy elkerülje az irtózatának tárgyát. Nem megy hozzá közelebb 20 méternél, és ha már 20 méteren belül van visszahúzódik az első adandó alkalommal.

Az irtóztatást az áldozat agyába "plántálják be" egy fordulóra. Nem tartható fenn még egy fordulóra, csak ha a pszionista a kapcsolatot is fenntartja végig az adott fordulóban.

PP: Az irtóztatás tárgya félelemvárásként hat az áldozatra.

20: Nincs más hatás.

Izlelés Összekapcsolás

Próbaérték:	Áll-2
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	4/forduló
Bevetési idő:	1
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Lehet, hogy ez a diétázók álma? Az Izlelés Összekapcsolás lehetővé teszi a telepátának, hogy rácsatlakozzon egy másik személy vagy lény ízérzékelésére. A pszionista érzi azon ízeket, amit a kapcsolat.

Ha a partnerlény száján át mérget nyel, a telepátának méreg elleni mentődobást kell tennie, vagy elájul és a kapcsolat megszakad. Viszont a pszionistát ezen a módon nem lehet megmérgezni.

PP: Szagösszekapcsolást is kap (nem egy definiált erő).

20: A pszionista keserű ízt érez a szájában, de más nem történik.

Kapcsolat

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	változó
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	speciális
Hatáskör:	1 személy
Előfeltétel:	-

Kapcsolatot kell kiépíteni, mielőtt szinte bármelyik telepatikus erőt alkalmazni lehetne egy személyen vagy egy lényen. Ez pont az, amire a neve utal - kapcsolat a telepata és a másik lény vagy személy elméje között. A kapcsolat magában nem tesz lehetővé kommunikációt; pusztán csatorna a telepatikus változásokhoz.

Sok telepatikus erőnél "kapcsolat" van megjelölve, mint kezdeti költség. Ez azt jelenti, hogy kapcsolatot kell kiépíteni egy körrel előbb, mint ahogy az adott erőt használni lehetne. Amíg a kapcsolatot fenntartja, a pszionista használhat más erőket is amik megkövetelik ezt, és akár váltogathatja is őket (például *Vonzást*, majd *Elmeösszekapcsolást* használ ugyanazon az alanyon, miután a kapcsolat felépült).

A pszionista egynél több alanyal is fenntarthatja egyszerre a kapcsolatot, de egyenként kell velük kapcsolatba lépnie, és az erő minden használatáért meg kell fizetnie a fenntartási költséget. Például, ha a pszionista tiszteletet akar kelteni két alanyban, külön-külön kell velük felépíteni és fenntartani a kapcsolatot.

Ha egyszer a kapcsolat felépült, 1 PSP-be kerül körönként a fenntartása. A pszionista bármi mást csinálhat, miközben kapcsolatot tart fent. Ha másik telepatikus erőt használ ugyanazon alanyon, miközben kapcsolatot tart fent vele, a kapcsolat erő "ingyenes" (a kapcsolat fenntartási költségét fedezi a másik erő költsége).

A kapcsolat kiépítése: A kapcsolat kezdeti költsége a célpont szintjén vagy életerődobásán alapul, ahogy az alábbi táblázat mutatja.

Szint/ÉD	PSP
1 - 5	3
6 - 10	8
11 - 15	13
16 - 20	18

A pszionista nem képes kapcsolatba lépni egy olyan alanyal, akiről semmit sem tud. Más szavakkal: nem használhatja ezt az erőt, hogy körbenézzen, "mi történik ott kint". Vagy látnia kell az alanyt, vagy tudnia kell pontosan ki is ő, vagy mit is keres. Például nem léphet kapcsolatba azzal az orkkal, aki vagy ott áll az ajtó mögött, vagy nem. Viszont megpróbálhat kapcsolatba lépni egy adott orkkal, akit már látott azelőtt.

Ha a pszionistának nem sikerül a kapcsolatot kiépítenie, újra megpróbálhatja a következő körben. A sikertelenség nem feltétlenül azt jelenti, hogy az alany elméjével nem lehet kapcsolatba lépni, inkább azt, hogy még nem találta meg a célpontot. A pszionista tovább folytathatja a keresést.

Számos faktor teszi nehezebbé a telepatikus kapcsolat létrehozását:

- milyen messze van a célpont (távolság)
- a célpont ellenállása - főleg, ha a célpont pszionista
- a célpont intelligens emlős-e vagy sem

A faktorer részletesen az alábbiakban.

Távolság: Minél nagyobb távolság a két elme között, általában annál nehezebb kapcsolatot teremteni. Ha a pszionista látja a célpontot - akár normál módon, akár pszionikus erőket használ -, a távolság nem faktor. Ha a pszionista nem látja a célpontot, a normál távolsági módosítók alkalmazandók. Egyszerűen tudni hogy hol keressük, nem ugyanaz mint "látni a célpontot".

Távolság	Módosító
látótávolság	--
1 mérföld	-1
10 mérföld	-3
100 mérföld	-5
1.000 mérföld	-7
10.000 mérföld	-9

A maximális távolság, amin belül a kapcsolat kiépíthető 10.000 mérföld, ha a pszionista nem látja a célpontját. Már felépített kapcsolatot viszont bármilyen távolságig fent lehet tartani, nem törik meg ha az alany 10.000 mérföldnél messzebb kerül is. Egy kivétel van: a kapcsolat nem nyúlhat túl egy kristályszférán.

Ellenállás: egy képzetlen karakter - azaz egy

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

nem-pszionista - ellenállhat a betolakodásnak, aminek hatására -2 járul a pszionista próbaértékéhez. Az ellenálláshoz a karakter feltölti az elméjét gátló gondolatokkal és érzelmekkel - mint ahogy a gyerek kerül el a leckéztetést azáltal, hogy bedugja a fülét és kiabál. Például a karakter unalomig ismételt egy verset, vagy harci kiáltásokat hallathat. Bár ezek az erőfeszítések nem használnak, hacsak:

- 1) a karakter nem kifejezetten a pszionikus behatolás ellen védekezik,
 - 2) az ellenállás az egyetlen cselekedete.
- Ha a karakter harcolni vagy varázsolni próbál, a pszichikai védelmén túl sok "lyuk" van ahhoz, hogy működjön. Hacsak a vad tehetség nem ismer védelmi módot, ugyanolyan sebezhető mint bármely nem-pszionista.

Pszionisták (és pszionikus lények) sokkal jobban képesek ellenállni a kapcsolatnak. Igazából ez az erő nem működik rajtuk, hacsak szándékosan le nem engedik a természetes védelmüket. Engedniük kell, hogy a másik pszionista kapcsolatot használjon rajtuk, és elzárkózhatnak néhány kapcsolat elől míg a többinek nyitva maradnak. Ha a pszionista ellenáll, a kapcsolat csak mentális támadással (*Pszichikai Összemorzsolás, Személyiségkorbács, Behízelgés, Elmeszúrás, Pszionikus Roham*) megvalósítható. Lásd a második "Pszionikus Harc" című fejezetet további információért.

Szokatlan alanyok: Kapcsolatot létre lehet hozni nem-emberi emlőssel, sőt akár növényekkel is. Minél távolabb áll az alany az emlőtől, annál nehezebb létrehozni a kapcsolatot. A próbatételre ható módosítók az alább találhatók.

Lénytípus	Módosító
Emlős	-1
Erszényes	-2
Madár	-3
Hüllő, kétlábú	-4
Hal	-5
Pók, rovar	-6
Szörny	-7
Növény	-8

Ezek a módosítók a távolságból adódó módosítókon kívül járnak. Ez azt jelenti, hogy egy szörnyvel vagy egy növényvel kapcsolatba lépni bizonytalan.

A kapcsolat megtörése: A kapcsolat addig nem szűnik meg, amíg a pszionista meg nem szakítja (vagy nem tudja fennartani). Ha a kapcsolatba került személy pszionista, ő is tehet valamit a kapcsolat megszakítására. A pszionista gyakran kidobhatja a nemkívánt behatolót (lásd "Kivetés").

Opcionális szabály: Nagyon intelligens lény elméjére nehezebb ráakaszkodni. Emeld meg a kapcsolat költségét a beszélt nyelvek száma mínusz kettővel (PHB 1. fejezet 4. táblázat). Például egy 17-es intelligenciájú lény 6 nyelvet ismer. Az elméjével kapcsolatba lépni 4-gyel többre kerül.

WW: Bármilyen telepátikus erő, amelynek az előfeltétele, vagy a kezdeti költsége a kapcsolat, csak kapcsolat alatt álló elmén működik. A pszionisták immunisak a közvetlen kapcsolatra, támadást kell használni, hogy rákényszerítse elméjükre a kapcsolatot.

A telepátikus 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 telepátikus erőkre. Athas világán kívül minden halálontúli immunis a telepátikus támadásokra, az álom és bűbáj hatások mellett.

Alvó vagy eszméletlen karakterre hatnak a telepátikus 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 álomvilágában 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 babrál. Ha a telepata úgy dönt, hogy bejelenti magát, a célpont rájön, hogy valaki pszionikusan el akarja érni.

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

A pszionikus célpontok mindig tudatában vannak annak, hogy valaki kapcsolatba akart lépni velük.

PP: A kapcsolat négy körig ingyen fennmarad.

20: Az adott szinten ezzel az elmével nem létesíthető további kapcsolat.

Látás Összekapcsolás

Próbaérték:	Áll-3
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	5/forduló
Bevetési idő:	1
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A látás összekapcsolás lehetővé teszi a telepátának, hogy rácsatlakozzon egy másik karakter optikai rendszerére. A telepata látja azt, amit a kapcsolata lát. (A saját látását nem befolyásolja.) Ha a partner lényt pillantástámadás éri, a telepátának megfelelő mentődobást kell tennie, különben rá is hat a pillantás.

PP: Hallás Összekapcsolást is kap.

20: A pszionista megvakul 1d4 órára.

Láthatatlanság

Próbaérték:	Int-5
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	2/lény/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	100 méter
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A pszionikus láthatatlanság jelentősen különbözik a mágikustól. Hogy láthatatlanná tegye magát, a pszionistának kapcsolatba kell lépnie minden megtéveszteni akart elmével. Ha mindegyik kapcsolatban van, csak előttük teszi magát láthatatlanná. Látja önmagát, mint azok és akikkel nincsen kapcsolatban. Csak a pszionistától 100 méteren belül levőkre hat ez az erő.

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

A láthatatlanság csak egy vagy több kiválasztottra ható megtévesztés, nem mindenkire ható illúzió. Valós változás csak a pszionista célpontjainak elméjében történik. Ezért a pszionista bárkit láthatatlanná tehet, nemcsak önmagát. A "láthatatlan" lénynek viszont nagyjából emberméretűnek (vagy kisebbnek) kell lennie.

A pszionistának külön próbát kell tennie a megtévesztésekre és külön kell megfizetni a fenntartási költséget mindegyikre. Ebben az esetben a megtévesztés egy "láthatatlan" karakter vagy lény, amely egy másik karaktert téveszt meg. Például ha a pszionista két dolgot akar láthatatanná tenni két ember számára, négy külön próbát kell tennie.

Az erő csak a látást befolyásolja. A megfigyelők továbbra is hallják a "láthatatlan" lényeket és érzik a szagukat.

PP: Az erő úgy működik, mint a *Fejlesztett Láthatatlanság*. (egy telepátikus tudomány)

20: Minden kapcsolat megtörik.

Legyőzhetetlen Erők

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	Kapcsolat
Fenntartási költség:	5/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Ezen áhitat áldozata azt hiszi, hogy ha bármilyen csapás eltalálja, az megnyomorítja vagy megöli őt. Még ha az ütés csak egy sebpont veszteséget okozott is, az áldozat azt hiszi hogy haldoklik és nem képes tovább harcolni. Szörnyű fájdalmak közt a földre zuhan.

Az a karakter, akit ezen erő hatása közben ütöttek meg, egy fordulóját nem épül fel, még akkor sem, ha a pszionista nem koncentrálna tovább és máshova figyel. Amíg a karakter ezen erő hatása alatt áll miközben megütik, 10 körre ki van ütve.

Még ha ezen erő áldozatait nem is találják el, a viselkedése megváltozik. Azt várva, hogy a következő csapás végez vele, abbahagyhatja a támadást és egyszerűen csak védekezik, megpróbálhat elmenekülni, vagy akár megadhatja magát és kegyelemért könyöröghet. Viszont ha a karaktert nem ütik meg, a pszionistának meg kell újítania ezt az erőt minden körben, különben a további ütések normálisan hatnak rá.

A "legyőzhetetlen erők" fordítva is működhet. Más szavakkal az áldozattal elhitethető, hogy minden csapása végzetes. Ez a hit elég erős hogy illúziót hozzon létre: még ha a támadó csak éppenhogy megkarcolta ellenfelét, látja az "áldozatot" lehanyatlani halálosan sebesülve. A célpontját addig képzeli a földön fekve, míg az újra nem támad (mindegy, mire támad); a támadás megtöri az illúziót.

Ennek a megfordításnak számos következménye van. A "megölt" - azaz megütött - karakterek egyszerűen elszállhatnak a harcból a "hullájukat" hátrahagyva. Vagy pozícióba helyezkedhetnek és újra támadhatnak, +2 bónuszt kapva a támadáshoz. Ha ez háromszor megtörtént, az erő hatása alatt álló karakternek mágia elleni mentődobást kell tennie. Ha ez sikertelen, biztos lesz benne, hogy az ellenfelek elpusztíthatatlanok és ennek megfelelően viselkedik. (A játékos karakterek természetesen úgy cselekedhetnek, ahogy jónak látják.)

PP: Nincs más hatás.

20: Nincs más hatás.

Megtévesztülés Ismeret

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	13/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	korlátlan
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Kapcsolat

Más karakteren alkalmazva ezt az erőt, a pszionista információkat szerezhet annak előző életéről. Körönként egy elmúlt életet lehet felkutatni, a legerősebb személyiséggel kezdve (általában a legfrissebb is, de nem mindig).

A pszionista ezen kívül azonnal tudni fogja, hányszor ölték meg és élesztették fel az adott személyt. A játékoson múlik mire használja fel ezt az információt.

PP: Az összes információ egy gyors mentális hullámban jön.

20: A pszionista transzba esik, amíg fel nem rázzák és pofozzák vagy 1d4 óráig, amelyek előbb történik.

Mentális Gát

Próbaérték:	Ből-2
Kezdeti költség:	3
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

A mentális gát az egyike az öt telepátikus védelemnek a nemkívánt kapcsolat ellen. Ez egy ismételt gondolatokból gondosan felépített gát, ami egyszerre csak kis területét takarja el az elmének.

A pszionista bekapcsolhat egy másik erőt abban a körben, amikor mentális gátat használ.

PP: A kapcsolat ebben a körben és a következőben lehetetlen.

20: A gát nem működik és a mentális próbálkozás megszakít minden minden jelenleg aktív erőt.

Pszihikai Hírvívő

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	3/kör
Bevetési idő:	2
Távolság:	200 méter
Hatáskör:	egy négyzetméter
Előfeltétel:	-

Ez az erő lehetővé teszi a karakternek, hogy létrehozza egy anyagtalan, 3 dimenziós képmását, ami 200 méteren belül bárhol megjelenhet és átadhat egy üzenetet. Minden jelenlevő látja és hallja a hírvívőt. A kommunikáció egyoldalú. A telepata nem tudja, mi történik a hírvívő körül más erő használata nélkül.

PP: A pszionista megváltoztathatja a hírvívő külsejét.

20: Nincs hatás.

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

Pszihikai Megszemélyesítés

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	3/óra
Bevetési idő:	1 forduló
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	Szonda

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy megmássa az auráját és a gondolatmintáit, hogy azok tökéletesen egyezzenek valaki máséval. Ennek megvalósításához a pszionistának először meg kell szondáznia a megszemélyesítendő lényt.

A pszihikai megszemélyesítés nem változtatja meg a pszionista többi jellemzőjét. Csak a személyiséget változtatja meg más pszionikus lények szemében. Ez esetben is a pszihikai küzdelem az Azonosítás vagy a Szonda ellen felfedi az álcázást.

Amíg a megszemélyesítés hat, a pszionista összes próbaértéke eggyel csökken.

WW: A telepátának, aki ezt az erőt használja találkoznia, vagy kapcsolatban kellett lennie a kölcsönvett személyiséggel, hogy valószínűleg 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.

PP: Az álcázást pszionikusan nem lehet érzékelni és a próbaértékek nem csökkennek.

20: Amíg a pszionista szintet nem lép, nem tudja megszemélyesíteni az adott alanyt.

Pszionikus Csapás

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	20/40/60 méter
Hatáskör:	egy lény
Előfeltétel:	-

A pszionikus csapás egy agyerőhullám, ami megrázó újságként zúdulhat a célpont elméjébe. Ez az egyike az öt telepátikus támadásnak, amit kapcsolat megteremtésére használnak más pszionista elméjével. (Az agyszívó elmechapása nem ugyanez.)

Ha ezt az erőt egy már kapcsolat alatt álló elme ellen használják, az alanyak halálmágia elleni mentődobást kell tennie. Sikertelenség esetén elveszti jelenlegi sebpontjainak 80%-át, de csak az elméjében. A sebpontjai továbbra is megvannak, csak ő hiszi azt hogy elveszték. Elájul, ha a fennmaradó 20% sebpontját elveszti, de nem hal meg hacsak nem vesztette el az összeset. Minden esetben a hatás 6 forduló múlva szűnik meg. Ekkor az öntudatlan karakter felébred.

Ezen erőnek három távja van: rövid, közép és hosszú. Középtávon a pszionista próbaértéke kettővel, hosszútávon ötten csökken.

PP: Ha az áldozat elrontja a mentődobását, egy fordulóra elájul.
20: Nincs más hatás.

Személyiségkorbács

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	-
Távolság:	40/80/120 méter
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A személyiségkorbács egyike az öt telepátikus támadásnak, ami más pszionista elméjével való kapcsolatba lépéshez használható (lásd második fejezet). Az erő az áldozat egóját támadja kisebbrendűséget és értéktelenséget keltve benne. Ha kapcsolat alatt álló célpont elméje ellen használják, a célpont 1-4 körre megzavarodik, mialatt minden dobása (pszionikus támadás, harci dobás, mentődobás, stb.) ötten (vagy 25%-kal) romlik, és nem képes harmadik szint feletti varázslatot használni.

Az erőnek három távja van: rövid, közepes és hosszú. Középes távon a pszionista próbaértéke kettővel, hosszú távon ötten csökken.

PP: Nincs külön hatás.
20: Nincs külön hatás.

Szinapsziszavarás

Próbaérték:	Int-4
Kezdeti költség:	15
Fenntartási költség:	10/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	20/50/80 méter
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A szinapsziszavarás interferál minden pszionikus aktivitással az adott területen, még a pszionistára is hat; ha zavarást hoz létre, nem használhat más erőt egyszerre. Viszont megakadályozhatja hogy mások használják az erőiket. Bárki aki pszionikus erőt próbál használni a területen, a zavarás létrehozójával pszihikai küzdelmet kell vívjon. Ha ő nyer, az ereje normálisan működik, ha nem, akkor nem működik.

A szinapsziszavarás több mint öt kör után mindenkinek szaggató fejfájást okoz. Ennek nincs közvetlen hatása a játékra, de az NPC-eket és az állatokat irritálja.

Az erőnek három távja van: rövid, közepes és hosszú. Középtávon a próbaérték csökken kettővel. Hosszútávon ötten csökken.

PP: A pszionista +1 bónuszt kap az összes zavarás okozta pszihikai küzdelméhez.

20: A karakter megsebezte magát a zavarás létrehozásakor. Azonnal elveszít 1d20 PSP-t és 1d6 sebpontot.

Tisztelet

Próbaérték:	Kar-2
Kezdeti költség:	kapcsolat
Fenntartási költség:	4/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	20 méter
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A pszionista arra használja ezt az erőt, hogy a többiek tiszteletben tartsák. Minden kapcsolat alá vont lény mágia elleni mentődobást tesz. Azok a karakterek akik elrontották, mentálisan megfélemlítettek; érzik a telepata "tiszteletet parancsoló erejét". Nem vágnak arra, hogy szolgálják vagy barátkozzanak vele, de nem támadják meg ha nem kényszerítik őket rá. (Például valaki azt mondja: "Öld meg, vagy én öllek meg!") Mindent megtesznek, hogy ne izgassák és dühítsék fel a pszionistát. Ha lehetséges, el is kerülnek, és az első adandó alkalommal megszöknek tőle.

PP: A mentődobás automatikusan sikeres.
20: Minden kapcsolat alatt álló karakter patetikusan és nevetségesnek látja a pszionistát.

Tudatzár

Teljes Pszionika Kézikönyv 7. Fejezet - Telepátia

Próbaérték:	Ből-7
Kezdeti költség:	0
Fenntartási költség:	0
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:-	

A tudatzár egyike az öt telepátikus védelemnek nemkívánt kapcsolat ellen. Megpróbálja az elmét elrejteni a támadástól, azonosíthatatlanná téve a részeit. Ez az erő kimondottan hasznos a Pszionikus Csapás és a Behízelgés ellen. (A részleteket lásd 2. fejezet "Pszionikus Harc")

A Tudatzár egyedi. A többi négy védelmi móddal szemben semmibe nem kerül fenntartani. Sőt a pszionista képes PSP-t visszanyerni miközben ezt az erőt használja. Ez azért van mert a tudatzár ösztönös, ha a karakter ismeri szinte mindig aktív, még akkor is ha alszik vagy medítál. Az erő csak akkor inaktív, ha 1, a játékos bejelenti vagy 2, a karakter más védelmi módot használ.

Bár a tudatzárnak nincs PSP költsége, az továbbra is pszionikus aktivitásnak minősül. Ha az erő aktív, a karakter ki van téve az érzékelésnek. Felkeltheti a pszionikus erők figyelmét, vagy más kellemetlen hatást szenved.

A pszionista használhat más pszionikus erőt (de nem egy másik védelmi módot) ugyanabban a körben, amikor tudatzárt használ.

PP: Nincs más hatás.

20: A karakter nem használhatja a tudatzárt 1d4 órára.

Vonzás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	kapcsolat
Bevetési idő:	0
Fenntartási költség:	8/kör
Távolság:	200 méter
Hatáskör:	1 személy
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

Az *Irtózás* ellentéte (lásd ott), ez az erő legyőzhetetlen vonzást támaszt az adott személy vagy dolog iránt, legyen az egy tárgy, egy lény, egy cselekedet, vagy esemény. Ezen erő áldozata minden logikusnak tetsző dolgot megtesz, hogy közelkerüljön imádatának tárgyához.

A kulcsszó a "logikus". Az áldozat teljesen le van nyűgözve, de nem szenved vak megszállottságtól. Nem lép a tűzbe vagy le a szikláról például, vagy nem rohan egy tarrasque (egy kétlábú gyilkológép) karjai közé. Továbbra is képes felismerni a veszélyt, de nem fog elmenekülni, hacsak a fenyegetés nem erős és azonnali. Ha a veszély nem látható (mint a méreg a boroskupában) a karakter könnyen elpusztíthatja magát a vonzás követésével.

PP: A hatás határos a megszállottsággal; az áldozat komoly kockázatot is vállal.

20: Nincs más hatás.

Tudományok

Auramegváltoztatás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	10
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	5
Távolság:	érintés
Hatáskör:	egy személy
Előfeltétel:	5. szint, Pszihikai Műtét

Az auramegváltoztatással a pszionista átmenetileg megváltoztathatja egy személy jellemét, elrejtheti szintjét vagy eltávolíthat olyan aurafertőzéseket mint az átkok, *Mágia* *Parancsszava* vagy *Küldetések*.

Egy karakter szintjének vagy jellemének elrejtése a legkönnyebb. Az álcázás 1-6 óráig tart. Nincs hatással a karakter igazi jellemére vagy kasztjára, de a pszionistát *Auraleolvasásnál* becsapja a hamis aura.

Mivel az átkok, a *Mágia Parancsszava* és a *Küldetések* nyomot hagynak a karakter auráján, eltávolíthatók ezzel az erővel. Az a pszionista, aki megpróbálkozik ezzel, a próbáját -6-tal teszi és 10 helyett 20 PSP-t kell elhasználnia. Ha a dobás 1, a pszionista alanyának mágia elleni mentődobást kell tennie, különben elveszt egy tapasztalati szintet. (Egy pszihikai szike megcsúszása lezárhatja az elme egy szükséges részét.)

PP: Nincs más hatás.

20: A sikertelenség ellenére a teljes PSP költséget meg kell fizetni és ez a pszionista nem változtathatja meg ezt az aurát amíg szintet nem lép.

Felbecsülés

Próbaérték:	Int-4
Kezdeti költség:	14
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	-

Ezzel az erővel a pszionista megállapíthatja egy adott cselekedet sikerének az esélyét. A cselekedetre összpontosít és megvizsgálja a lehetőségeket. Valószínűségeket rendel hozzájuk. Majd hatalmas számításokat végezve kihozza a siker végső valószínűségét.

A játékban a karakternek először sikeres próbát kell tennie. Ha sikeres, a JM-nek kell adnia a terv vagy cselekedet százalékos esélyét. A pontos számot nehéz vagy lehetetlen meghatározni, de a JM-nek a legpontosabb becslétes becslést kell megadnia.

Senki, még a pszionista sem láthatja előre a jövőt biztos pontossággal. Mint a *Prekogníciónál*, ezen erő sikere azon múlik hogy mennyire ragaszkodnak a karakterek a terveikhez. Úgy cselekszenek, ahogy szándékozták? Úgy reagálnak, ahogy szándékozták? Milyen faktorokat nem láttak előre? Minden elhajlás eltéríti az eseményeket a kijelölt útról. Ha ezt az erőt használják, a JM-nek a tőle telhető legjobb választ kell adnia a játékosok által ismert információkon alapulva. Azon faktorok, amelyekről nem tudnak és ezért nem vehetik számításba a tervezéskor, drasztikusan megváltoztathatják a dolgokat.

PP: A játékos újradozhat bármely három dobást, hogy valósabbá tegye a karakter előrejelzését.

20: A pszionista nem használhatja ezt az erőt eredményesen 1d4 napig.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

Felruházás

Próbaérték:	Ből-12
Kezdeti költség:	változó
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság: érintés	
Hatáskör: egy tárgy	
Előfeltétel: 10. szint	

Ez nem gyenge vagy tapasztalatlan karakterek eszköze. A felruházás lehetővé teszi a pszionistának, hogy alapvető intelligenciával és pszionikus képességgel lásson el egy tárgyat. A folyamatot ami hatalmas időt és munkát igényel alább ismertetjük.

Tárgyi követelmények: A tárgynak két követelménynek kell megfelelnie, mielőtt felruházni lehetne. Először is különleges minőségűnek kell lennie - az ára 250%-500%-a az ilyen típusú tárgynak. Másodszor, újnak kell lennie. A felruházásnak a tárgy elkészítése utáni 40 órán belül el kell kezdődnie. Ha tovább várnak, a tárgyat nem lehet felruházni. (Ha a pszionista megpróbálja, automatikusan sikertelen az alábbi első lépés, elköltsz 50 PSP-t.) Ha a tárgy megfelel e két követelménynek, a pszionista elkezdheti a felruházt.

Első lépés: Minden nap kezdetén a pszionistának elő kell készítenie a tárgyat pszionikus erő befogadására. Ez 50 PSP-be kerül és erőpróbát igényel. Ha a próba sikertelen, ez a nap elveszett; semmilyen további művelet nem végezhető másnapig.

Második lépés: Ha a tárgy elő van készítve, a pszionista elérést ad neki egy tanhoz. Mindig csak egy tanhoz lehet elérése, és a pszionistának magának is el kell érnie azt. Ez a lépés 100 PSP-be kerül és erőpróbát követel.

Harmadik lépés: A pszionista elláthatja a tárgyat egy bármilyen erővel, amit a kiválasztott tanból ismer. (A tárgyat megfelelően elő kell készíteni aznap.) A pszionistának két sikeres próbát kell tennie: először a kiválasztott erőre (a megfelelő próbaértéket használva), másodszor egy újabb felruházás próbát. Ha mindkettő sikerült, a tárgy rendelkezik azzal a pszionikus erővel és a próbaértéke kettővel kevesebb, mint a pszionistáé. Ha a harmadik lépés sikeres, a pszionista újabb 100 PSP-t költ. (A sikertelenség azt jelenti, hogy a felét költi, ahogy szokott lenni.)

Negyedik lépés: A pszionista újabb erővel láthatja el a tárgyat a harmadik lépést ismételve. A tárgy naponta egy erőre tehet szert feltéve ha sikeresen előkészítették (lásd első lépés).

Ötödik lépés: Ha a tárgy megszerzett minden erőt, amit a pszionista adni kívánt neki, a pszionista lezárhatja a tárgyban levő erőket. Ehhez még egyszer elő kell készítenie a tárgyat (elköltsz 50 PSP-t) és egy utolsó felruházás erőpróbát kell tennie. Ha a tárgyat sikeresen lezárták, nem kaphat további erőt - de nem is veszti el őket. Az a tárgy, amelyik nem lett lezárva, elvesztí egy-egy erőt havonta, amíg normál tárggyá nem válik újra.

A felruházott tárgynak 12 PSP-je van tudományként és 8 PSP-je áhitatonként. Az intelligenciája egyenlő a készítőjének az intelligenciájával mínusz 1d6-tal, de legalább 12-vel. Az egója 2/áhitat és 3/tudomány. Ha csak más telepátikus erővel nincs felruháztva, a DMG 113. "Fegyverek intelligenciája és képességei" táblázata (2. kiadás 186. oldal) szerinti módon kommunikál. A jelleme készítőjének megfelelő. A tárgynak saját személyisége van, és mint minden intelligens tárgy megpróbálja kinyilvánítani a függetlenségét amikor csak lehet.

A felruházási folyamatnak töretlennek kell lennie. Ha egyetlen nap eltelik anélkül, hogy a pszionista legalább megpróbálja előkészíteni a tárgyat, akkor elkészül úgy ahogy van. Még lezárni sem próbálhatja meg az erőket; eltűnnek az idők folyamán.

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

PP: Nincs más hatás.
20: Ha három 20-ast dobnak a felruházási folyamat során, a tárgy kész és sikertelen.

Pszihikai Műtét

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	Kapcsolat
Fenntartási költség:	10/forduló
Bevetési idő:	10 kör
Távolság: érintés	
Hatáskör: egy lény	
Előfeltétel: Elmeösszekapcsolás	

A pszihikai műtét lehetővé teszi a telepátának, hogy pszihikai sebesülést állítson helyre. Saját magán is elvégezheti ha szükséges, de ebben az esetben a próbaértéke öttel csökken. Fóbiák, irtózások, butítás, kómák, rohamok - mindezek a pszihikai betegségek gyógyíthatók vele, mint ahogy sok más is. Átkok vagy mágikus feltételek - mint a *Mágia Parancsszava* és a bűbajok - nem gyógyíthatók. Ez az erő a megszállottságot sem gyógyítja. Viszont a pszihikai műtét megerősítheti, hogy a probléma valójában megszállottság, és a birtoklót pszionikus küzdelembe lehet kényszeríteni, ha a "sebész" úgy kívánja. Ez kockázatos lehet, mert a birtoklásra képes lények gyakran erősek és a pszionista nem győződhet meg az erejükről előre. Másrészt a pszihikai műtét közvetve meggyógyíthatja a megszállottságot, harc helyett menekülésre kényszerítve egy pszionikusan gyenge lényt.

A legtöbb pszihikai betegség egy kör vagy rövidebb idő alatt meggyógyítható. Viszont ha a próba eredménye "1" vagy "2", a probléma nagyon bonyolult és még egy fordulóba telik helyrehozni. Ha a próba sikertelen, a probléma túl nagy a pszionista számára. Újra megpróbálhatja, ha szintet lépett.

Speciális műtétek: A pszihikus műtétnek két speciális használata van. Először is a pszionista használhatja ezt az erőt, hogy segítsen a nempszionistáknak vad erők kiengedésében. Ha ilyen műtétet hajt végre sikeresen a pszionista, az alany -2 bónuszt kap a vad tehetség dobásához (lásd az első fejezetet).

A második fajta műtét a *Telepátia* tan bármelyik erejének hatását maradandóvá teheti fenntartási költség nélkül. Az alany ritkán hálás, mivel az erőt nem kapja meg, csak a hatását. Ilyen módon maradandóan lehet *Uralkodni* vagy *Sorsösszekapcsolást* végezni egy személyen, például. A következő megszorítások érvényesek:

- 1) Az erő fenntartható kell legyen (azaz lennie kell fenntartási költségnek).
- 2) Az erő távolsága nem nulla.
- 3) A sebésznek ismernie kell az erőt és sikeresen használnia az alanyon.
- 4) A pszionista nem használhat ilyen műtétet magára vagy egy másik pszionistára.
- 5) S legfőképpen csak egy erőt lehet maradandóvá tenni körönként. Ha a próbadobás "1" vagy "2", a művelet egy helyett két fordulót vesz igénybe.

Ezt a folyamatot meg lehet fordítani, azaz a pszihikai műtét használható egy felrakott telepátikus erő eltávolítására.

WW: Néhány erő, ami maradandóan felrakható a karakterre: Uralkodás, Sorsösszekapcsolás, Vonzás, Taszítás, Tisztelet, Almodozás, Érzékszalódás, 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.

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

PP: A műtét csak öt körig tart "beplántált" erőnként.

20: A sebész nem használhatja ezt az erőt sikeresen 1d4 napig.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

Pszihikus Klón

Próbaérték:	Ből-8
Kezdeti költség:	50
Fenntartási költség:	5/kör
Bevetési idő:	10 kör
Távolság:	60'
Hatáskör:	speciális
Előfeltétel:	5. szint, Pszihikai Hírvivő, Távolbahallás,
Távolbalátás	

Ha ezt az erőt alkalmazzák, a pszionista klónja lép elő a testéből. Minden tekintetben egyezik az eredeti formával, kivéve, hogy anyagtalan. A pszionista látja és hallja amit a klónja lát és hall. A klón bármit megtesz, amit a pszionista akar (mintha ő maga lenne). Továbbá a pszionista pszihéje is a klónnal megy, így lehetővé teszi hogy az összes pszionikus erejét használja.

Ennek az erőnek komoly hátránya van. Amíg a klón létezik, a pszionista gyakorlatilag egy répa. Csak három érzékét tartja meg: szaglás, ízlelés és tapintás. Nem képes mozogni, látni, hallani. Minden pszionikus képessége a klónba került át. Gyakorlatilag a mozdulatlan karakter már nem egy pszionista; még a *Pszionika Érzékelése* sem fedi fel igazi természetét. Harci dobás nélkül megölhető, ha az ellenfél úgy kívánja.

A klón 60 lábnyira távolodhat el a pszionistától. Bárhova elmehet, ahova a pszionista önmaga is képes lenne elmenni. Például végigmehet egy folyosón, keresztülmehet savon (a klón anyagtalan és nem lehet megsebezni), üszhat (feltéve ha a pszionista tud). Mivel a pszionista képes keresztülmenni egy bezáratlan ajtón, a klón is képes - bár a klón szellemszerűen megy át. Viszont a klón nem tud átmenni a falakon, vagy a vízen sétálni, mivel a pszionista egyikre sem képes.

A klón immunis minden támadásra és sebzésre kivéve a pszionikus vagy mentális támadásokat (amik a pszionistára hatnak).

PP: A klón képes keresztülmenni a falakon és más szilárd tárgyakon.

20: Nincs más hatás.

Személyiségkettéválasztás

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	40
Fenntartási költség:	6/kör
Bevetési idő:	1
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	10. szint, Pszihikai Műtét

Ez nem egy pszihózis; ez az elme két független részre választásának képessége. Mindkét rész teljes autonómiában működik, mint két karakter egy testben. Mindkét rész teljesen kommunikálhat. Mindkettő használhat pszionikus erőket, még egyszerre is. Ez azt jelenti, hogy egy kettéválasztott személyiség kétszer annyi pszionikus erőt használhat körönként. (A karakter teljes PSP-je ugyanannyi marad, viszont két személyiség használ belőle.) Vagy az egyik személyiség használhat pszionikus erőket, míg a másik valami mást csinál - azaz beszélget, gondolkodik egy feladványon, vagy kontrollálhatja a testet a harcban. Így a személyiségkettéválasztás lehetővé teszi a karakternek, hogy pszionikusan és fizikailag harcoljon egyidejűleg.

A pszionista ellen irányuló mentális támadás csak az elme egyik felére hat. A kapcsolatot mindkét féllel külön-külön kell felépíteni. Ha az egyik rész elpusztul, irányítás alá kerül vagy valahogy legyőzik, a másik fél folytathatja a harcot függetlenül és visszaszerezheti az irányítást a test felett.

Mielőtt a pszionista megpróbálná újraegyesíteni a személyiségét, bénulás elleni mentődobást kell tegyen, ha bármelyik igaz az alábbiak közül:

- 1) nem irányítja mindkét részét elméjének,
- 2) kijavíthatatlan pszihikai veszteség érte, vagy
- 3) nemkívánt kapcsolat alatt áll.

A sikeresen tett mentődobás azt jelenti, hogy az elméje teljesen egészségesen tér vissza és kisöpör minden nemkívánt behatást. A sikertelenség azt jelenti, hogy elméjének a beteg része válik dominánssá és pszionista elájul 1d6 fordulóra, de a nemkívánt befolyásolásoktól mentesen tér magához.

WW: 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.

PP: Az elme kettő helyett háromfelé válik.

20: A karakter 1d6 fordulóra elájul.

Ultracsapás

Próbaérték:	Ből-10
Kezdeti költség:	75
Fenntartási költség:	0
Bevetési idő:	3
Távolság:	0
Hatáskör:	50' sugárban
Előfeltétel:	10. szint

Pszionikus ultracsapást használva a karakter legyőzheti és megszerezheti a közeli pszihéket. Ennek létrehozására a karakter gondolathullámokat küld minden irányban. A laikusok terminológiája szerint a pszionista pszionikusan "morog" három körig. Majd a tudata kitör egy szörnyű pszionikus kiáltásban, amely minden elmét legyőz 50 láb sugárban. Az áldozatok soha többé nem lesznek azok, akik voltak.

Minden karakter a pszionikus ultracsapás 50 lábnyi környezetében bénulás elleni mentődobást kell tegyen. Ha elrontja, 2d6 fordulóra elájul. Akik elájultak, azok azonnal újabb bénulás elleni mentődobást kell tegyenek. Ha még egyszer elrontják, elvesztik minden pszionikus erejüket. Csak a Pszihikai Műtét segíthet nekik visszaszerezni ezt a veszteséget.

Bár a csapás nem hat a kezdeményezőjére, a kockázat nagy. Ha a próbája nem sikerül, 1d10 napra kómába zuhan. Néhány karakter halottnak hiheti.

PP: Három és alacsonyabb életerődobású lények elpusztulnak, ha elrontják a mentődobásukat.

20: A használó bénulás elleni mentődobást kell tegyen, vagy meghal. Ha túléli, 2d6 napra elveszti minden pszionikus erejét.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

Áhítatok

Felerősítés

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	30
Fenntartási költség:	8/kör
Bevetési idő:	5
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	6. szint

Ez az erő ugyanazt eredményezi, mint a *Meditatív Fókusz* nemfegyveres képesség, csak kevesebb idő alatt. Amikor a pszionista megtanulja ezt az erőt, kiválaszt egy felerősítendő tant. amíg fenntartja ezt az erőt, minden próbaértéke kettővel nő a kiválasztott tanban. Ugyanekkor minden más próbaértéke eggyel csökken.

PP: A többi próbaérték nem csökken.

20: A kiválasztott tanban minden próbaérték eggyel csökken 24 órára.

Felfokozás

Próbaérték:	a megfelelő -3
Kezdeti költség:	5/növelés
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	1/növelés
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	3. szint

A felfokozás lehetővé teszi a pszionistának, hogy az állóképességét, intelligenciáját vagy bölcsességét növelje a pszionikus alkalmazások számára. Hogy az egyiket - csak pszionikus célokra - megnövelje, a másik kettőt meg kell gyengítenie - minden célból. Az adott képesség minden pontnyi növelése ugyanannyival csökkenti a másik kettőt. Továbbá minden pontnyi növelés 5 PSP-be kerül.

Például Zenita 15-ös állóképességgel, 16-os intelligenciával és 17-es bölcsességgel rendelkező pszionista. Növelni akarja az intelligenciáját 4 ponttal. Ehhez először 20 PSP-t kell elhasználnia (5 PSP-t minen bónusz intelligenciapontért). Eközben az állóképessége és bölcsessége 4 ponttal csökken (jelen esetben 11-re és 13-ra). Az intelligencia növekedése csak a pszionikus erőket érinti. A bölcsesség és állóképesség csökkenése mindenre hat: pszionikus próbaértékek, sebpontok, sokkdobás, mentődobások, bónusz varázslatok, varázslatrontás, stb.

A pszionista maximum 25-ig növelheti a főértékét, feltéve hogy elegendő PSP-vel rendelkezik és egyik másik főértéke sem csökken 0 alá.

PP: A karakter főértéke a kívánt értékre nő, de csak pontonként 3 PSP-be kerül.

20: A pszionistának sokkdobást kell tennie, vagy a megfelelő főértéke eggyel csökken 24 órára.

Felnagyítás

Próbaérték:	Ből-5
Kezdeti költség:	25 * növelés
Fenntartási költség:	növelés/kör
Bevetési idő:	5
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	6. szint

A felnagyítás lehetővé teszi a pszionistának, hogy megnövelje egy másik erő hatásait minden értelmezhető módon - például dupla sebzés, dupla táv, dupla módosítók, stb. Viszont az adott erő kezdeti költsége is arányosan megnő, ahogy a fenntartási költség is.

A pszionista a felnagyítás erőt használja először. Ugyanekkor ki kell jelölnie, melyik erőt akarja felerősíteni. Hacsak nem tartja fenn a felnagyítást, azonnal használnia kell a felnagyítandó erőt (ugyanabban a körben). Máskülönben fenntarthatja a felnagyítást amíg az erőt nem használhatja (ami költséges cselekedet). Ha egyszer a felnagyítás megtörtént, újra be kell kapcsolni az újrahaználásához.

A felnövelés mértéke függ a pszionista szintjétől az alábbiak szerint:

6-10. szint	x2
11-15. szint	x3
16-20. szint	x4

PP: A felnagyítás mértéke egy fokozattal nagyobb többletköltség nélkül.

20: Az adott erő egy napig nem működik.

Felövezés

Próbaérték:	Int-3
Kezdeti költség:	0
Fenntartási költség:	2x
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	3. szint

Ha a pszionista felövez egy másik erőt, akkor azt automatikusan fenntarthatja - azaz mentális koncentráció nélkül. Így a pszionista aki csak felövezett erőket tart fenn, ezen erők megszakítása nélkül aludhat.

A felövezés használatához a pszionistának először be kell kapcsolnia és fenn kell tartania az adott erőt. Azután felövezés próbát kell tennie. Ha sikeres, automatikusan dupla fenntartást fizet a felövezett erőre - vagy minimum 1 PSP-t óránként. A felövezés eltávolítását csak tudatosan el kell határozni (nem kell próbát tenni). Ellenkező esetben a felövezés addig marad hatásban, amíg a pszionista ki nem fogy a PSP-ből. Ez azt jelenti, hogy az ájult vagy alvó pszionista arra ébredhet, hogy az összes pszionikus erejét elvitte a felövezés. Ha a pszionista újra be akarja kapcsolni az abbahagyott felövezést, új erőpróbát kell tennie.

PP: Nincs más hatás.

20: A felövezési próbálkozás megszakítja az erőt.

Felzabálás

Próbaérték:	Áll
Kezdeti költség:	0
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	5. szint

Ez az erő lehetővé teszi a karakternek, hogy extra PSP-ként "felzabálja" a saját testét. Ha ezt használja, bármennyit elvehet az állóképességéből és 1:8 arányban közvetlenül PSP-vé alakíthatja. (Egy állóképességpontból nyolc pszionikus erőpont lesz.) A pszionista bármikor használhatja ezeket az erópontokat, mintha a teljes PSP-jének a része volna.

Az állóképességcsökkenés nem maradandó, de legyengítő és hosszantartó. A karakter azonnal elveszíti bónusz sebpontjait. A sokk és a feltámasztás túlélési esélye csökken. És ami a legfontosabb, minden pszionikus próbaértéke, amely az állóképességen alapul, ennek megfelelően csökken.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

A felzabált állóképességpontokat a pszionista visszaszerezheti pontonként egy hét pihenéssel. A pihenés azt jelenti, hogy otthon marad nyugalomban (biztonságos épületben). Kalandozás nem megengedett.

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

PP: A pszionista 8 PSP-t kap állóképességszökkenés nélkül.

20: A karakter 1d4 állóképességpontot elveszít, de visszanyerheti pihenéssel.

Harci Transz

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	7
Fenntartási költség:	0
Bevetési idő:	1
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	3. szint

Néhány esetben a pszionista hasznosnak találhatja, hogy pszionikus harc előtt transzba lépjen. A transz a karakter teljes figyelmét a pszionikus aktivitásra irányítja és minden zavaró körülményt kiszűr. Amíg transzban van, +1 bónuszt kap minden Telepátia próbaértékéhez (az összes erőhöz a tanban).

A harci transz akkor ér véget, ha a karakter meg kívánja szüntetni. Nem túl mély; a karaktert kizökkenti minden csapás, rázás, ütés. A figyelmét teljesen leköti, ezért minden fizikai támadás automatikusan eltalálja és maximális veszteséget okoz.

PP: Sikerül, elég figyelmet fenntartva hogy védekezzen a támadások ellen.

20: Nincs más hatás.

Kiszakítás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	15
Fenntartási költség:	8/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	30 méter
Hatáskör:	egy halálontúli
Előfeltétel:	-

Ez az erő csak olyan lényekre hat, amelyek szimultán léteznek az Elsődleges Anyagi és egy másik létsíkon. Ebbe beletartozik a legtöbb halálontúli és a Monstrous Compendiumban jelöltek. Speciálisan kizárja az isteneket, félisteneket és az avatarokat. Ha egy ilyen lényt kiszakítanak, az teljesen egyik vagy a másik létsíkra kényszerül a pszionista akarata szerint.

Ha a lényt kikényszerítik az Elsődleges Anyagi Létsíkról, akkor az ottragad a másikon 2d6 fordulóra. Visszatérhet az Elsődleges Anyagi Létsíkra, ha ez az idő letelt.

Ha a lényt teljesen az Elsődleges Anyagi Létsíkra rántják át, csak addig ragad ott, amíg a pszionista megfizeti a fenntartási költséget. Amint abbahagyja, a lény kettős létezése azonnal visszaáll.

Hacsak a Monstrous Compendiummal ez nem áll ellentétben, az Elsődleges Anyagi Létsíkra kitaszított lény bármelyik vagy minden alábbi hatást elszenved a JM döntése szerint.

- A vértézetosztálya 1d6-tal romlik.
- A halálontúliak elvesztik életerőelszívási képességüket.
- A lény megebzéséhez szükséges mágikus bónusz eggyel csökken.
- A lény maradandóan elpusztul ha összes sebpontját elveszti.

A JM bármilyen más megfelelőnek látszó büntetést alkalmazhat, figyelembe véve az adott lényt és létsíkot.

PP: A lény pillanatnyilag zavart. A kezdeményezése kettővel romlik a következő körben.

20: Nincs más hatás.

Meghosszabbítás

Próbaérték:	Áll-4
Kezdeti költség:	5
Fenntartási költség:	2/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	4. szint

Amíg ez az erő hatásban van, minden erő távolsága 50%-kal nő, ahogy a hatáskör sugara is. Ez nem hat a "0" vagy "egy személy" távú erőkre, és nem változtatja meg a "személyes" vagy "egy tárgy" hatásköröket. Módosítja azokat az erőket, amelyek bizonyos mennyiségű anyagra hatnak; például a meghosszabbított *Dezintegrálás* 8 helyett 12 köbláb anyagot pusztít el.

PP: A növekedés 100%.

20: Minden táv/hatáskör feleződik 1d4 órára.

Összefogás

Próbaérték:	Int-(2 * összefogott)
Kezdeti költség:	5 * összefogott
Fenntartási költség:	összefogott/kör
Bevetési idő:	1/összefogott
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	2+ szint (lásd alább)

Pszionikus erők összefogása kimondottan hasznos. A pszionista egy pszionikus kibocsátásba fog össze két vagy több erőt. Bár ez igen bonyolult és nagy pontosságot igényel. Minél több erőt próbál a pszionista összefogni, annál valószínűbb, hogy nem sikerül.

Először a karakternek sikeres összefogás erőpróbát kell tennie. A próbaértéke kettővel csökken minden összefogandó erő után. Például ha két erőt akar összefogni, a próbaértéke egyenlő az intelligenciája-4. A kezdeti költség 5 PSP minden összefogandó erő után.

Ha a karakternek sikerül az első próbája, minden összefogott erőt sikeresen be kell kapcsolnia - megszakítás nélkül. Nem kell külön összefogás erőpróbát tenni mindegyikre, de meg kell fizetni a kezdeti költségüket. Továbbá egyetlen összefogott erő sem hat ekkor.

Ha minden erőt bekapcsolt, a pszionistának újabb összefogás erőpróbát kell tennie. (A próbaértéke továbbra is kettővel csökken minden összefogott erő után.) Ha ezt a próbát elrontja, minden erőfeszítése kárba vész; a felhasznált PSP-k elvesznek és egyetlen erő sem működik. Ha a próba sikerül, a pszionista fenntarthatja az összefogást összefogott erőnként 1 PSP felhasználásával.

Bármikor a későbbiekben (amíg az összefogást fenntartja) a pszionista kiengedheti az összefogott erősort. Gyakorlatilag szimultán hajtja végre az összes összefont erőt - vagy egy pillanatnyi szünettel köztük, ha kívánja. A siker nem automatikus. A pszionista külön erőpróbát kell tennie az összefont erők, amikor kiengedi őket. Viszont nem kell megfizetnie a kezdeti költségüket.

Az összefogható erők számát a pszionista tapasztalati szintje határozza meg. Például egy 2. szintű pszionista két erőt, egy 3. szintű három erőt képes összefogni. Viszont egy komplex összefogás legjobb esetben is nagy próbálkozás. Ahogy fentebb megjegyeztük, a pszionista próbaértéke kettővel csökken minden erő után, amit megpróbál összefogni. Ez azt jelenti, hogy annak a karakternek aki öt erőt próbál összefogni, a próbaértéke Int-10.

Sok pszionista aki összefogást használ csak két erőt kombinál: a kapcsolatot és egy másik erőt amihez a kapcsolat szükséges. Ez a leggyakoribb kombináció.

PP: A karakter +2 bónuszt kap a próbájához amikor kiengedi az összefogott erőket.

20: Nincs más hatás.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

Összetartás

Próbaérték:	Ből
Kezdeti költség:	8
Fenntartási költség:	0
Bevetési idő:	1
Távolság:	10 méter
Hatáskör:	10 méter
Előfeltétel:	4. szint, Kapcsolat

Amikor a pszionisták összedugják a fejüket, az eredmény hatásos lehet. Az összetartás lehetővé teszi a pszionistáknak, hogy összekapcsolják az elméiket egy együttműködő lényé - egy a részek összégénél hatalmasabb entitássá.

Nincs korlát hány pszionista kapcsolhatja össze az elméjét. Viszont minden pszionistának ismernie kell az összetartás erőit és sikeres erőpróbát kell tenniük ugyanabban a körben. És ekkor összekapcsolódnak. Az összes PSP-jük egy közös gyűjtőbe folyik, amelyből mindegyik merítheti az erejét. Ha az egyik résztvevő ismer egy erőt, bárki a csoportból használhatja.

Minden résztvevő normál mennyiségben használhat pszionikus erőt: egy védelmi módot és egy másik erőt körönként. Ha a csoportot pszionikusan támadják, a támadásnak minden működő védelmet le kell győznie. Ha legyőzi, a támadás az összetartás minden résztvevőjére hat, vagy annyira amennyire lehet.

Ha az összetartást abbahagyják, a fennmaradó PSP egyenlően oszlik el a résztvevők között. A törtek lefelé kerekítendők és senki sem mehet a szokásos maximuma fölé (az extra pontok elvesznek).

PP:	Nincs más hatás.
20:	A résztvevő 1d20 PSP-veszt.

Pszihikus Erőelszívás

Próbaérték:	Ből-6
Kezdeti költség:	10/személy + Kapcsolat
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	0
Távolság:	30 méter
Hatáskör:	maximum 6 elme
Előfeltétel:	6. szint, Elmeösszekapcsolás

A pszihikus erőelszívás lehetővé teszi a pszionistának, hogy megcsapolja mások személyes pszihikus energiáját, hogy megnövelje saját pszionikus erejét. Maximum hat embert lehet egyszerre megcsapolni.

Minden alany, akit gyakran "gazdának" is neveznek, aludnia kell. Ezután a pszionistának kapcsolatot kell kiépítenie mindegyikük elméjével. Ezután újabb 10 PSP-t használ fel és pszihikus erőelszívás próbát tesz. Ha sikeres, a gazda transzba esik, amely 4-9 (1d6+3) óráig tart. A karaktert nagy nehezen fel lehet ébreszteni ez előtt is, de zavarodott lesz és tántorogni fog egy óráig.

Amíg a gazda transzban van, a pszionista elszívhat pszihikus energiát. Ahogy a vámpír vért szív hogy erősebb legyen, a pszionista bölcsesség, intelligencia és állóképesség pontot szív el. Annyit szívhat el, amennyit kíván. Minden elszívott pontért 10 PSP-t kap.

A kapott PSP-t nem lehet elraktározni (hozzáadva a pszionista maximumához). Nem lehet gyorsabban elszívni, mint ahogy felhasználni. Más szavakkal, ha a pszionista PSP-t használ el, automatikusan elszívja ezeket a gazda(k)tól - hacsak máshogy nem akarja. A pszionistának a transzban levő karakterektől a megengedett távolságon belül kell tartózkodnia hogy erőt szívjon el tőlük.

Ha szerényen működik, a pszionista nem okoz kárt a gazdáiban. A gazda akkor kezd káros mellékhatásokat szenvedni, ha több mint 50%-át elveszti pszionikus potenciáljának. (A potenciál a bölcsesség, intelligencia, állóképesség összege mínusz 30. Lásd "Pszionikus Erőpontok" az első fejezetben.) Az alábbi táblázat mutatja a túlzott kimerítés hatásait. *Pszihikus Műtét* helyrehozhatja ezeket a problémákat.

Potenciál-veszt Hatás a gazdán

eség

51%-60%	Időleges amnézia (2-12 hét)
61%-70%	Maradandó amnézia
71%-80%	Intelligencia 4-re csökken

81%-90%	Intelligencia 4-re csökken; kómába esik 1-12 napra, minden nap sokkdobást kell tennie vagy meghal.
91%-00%	Halálmágia elleni mentődobást kell tennie vagy meghal; ha túléli, intelligenciája, bölcsessége, állóképessége maradandóan 3-ra csökken.

WW: 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 tennie. 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'roghs. 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.

PP: A pszionista ez alkalommal nem árt az alanyoknak, akármennyit szív el tőlük.

20: A kapcsolat megszakad.

Pszionika Érzékelése

Próbaérték:	Ből-3
Kezdeti költség:	4
Fenntartási költség:	1/kör
Bevetési idő:	0
Távolság:	0
Hatáskör:	200 méter sugarban
Előfeltétel:	Elmeösszekapcsolás

A pszionika érzékelésével a karakter érzékel minden pszionikus aktivitást bárhol 200 méteren belül. Minden PSP-költés pszionikus aktivitásnak számít, mégha csak egy erő fenntartására szolgál is. A tudatzár használata is pszionikus aktivitás, még ha nem is kerül PSP-be.

Ha a karakter egy sikeres erőpróbát tesz, megtudja, hogy valaki - vagy valami - pszionikusan aktív-e a területen. Ha a pszionista még egy sikeres próbát tesz a következő körben, megtudja, hogy 1) hány PSP-t költenek el, és 2) hol történik a pszionikus aktivitás (irány és távolság). Ha a pszionikus aktivitás nem egy helyen történik, a pszionista az összeset megkapja 200 méteren belül.

PP: A második két információt is megkapja az első körben.

20: Az erőt nem lehet eredményesen használni egy fordulóig.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

Pszionikus Felfújás

Próbaérték: Ből-5
Kezdeti költség: 20
Fenntartási költség: 3/kör
Bevetési idő: 1
Távolság: 0
Hatáskör: 100' sugarban
Előfeltétel: 3. szint

Ha a pszionista megidézi ezt az erőt, erőteljes pszionikus zajgyűrűt sugároz ki (100 lábnyira). Minden pszionikus aktivitás a területen dupla kezdeti és fenntartási költséget követel. A bevető pszionistára nem hat; a zaj valójában az aurájától egy inchnyire kezdődik egy relatíve nyugalomban levő buborékot létrehozva körülötte.

Más pszionisták a hatáskörben nem veszik észre hogy valami nem stimmel amíg nem használnak egy erőt. Ha fenntartanak egy erőt, észreveszik a növekedést a normál fenntartási költség duplájának megfizetésével.

Ha két pszionista kapcsol be pszionikus felfújást ugyanazon a területen, pszihikus küzdelmet kell folytatniuk. A vesztes pszionikus felfújása megszűnik. Ha mindkét karakter sikertelen, mindkettő beszűnteti a fenntartást. Dobd újra a döntetlent.

PP: Minden pszionikus aktivitás a területen háromszoros kezdeti és fenntartási költséget kíván.

20: A pszionista két óráig nem képes PSP-t visszanyerni.

Sztázismező

Próbaérték: Áll-3
Kezdeti költség: 20
Fenntartási költség: 20/kör vagy 1/kör
Bevetési idő: 3
Távolság: 0
Hatáskör: maximum 1 méter/szint
Előfeltétel: 8. szint

A sztázismező egy olyan terület, ahol az idő vánszorgássá lassul és az energia egy jelentéktelen sistergés. Amikor létrehozza, a sztázismező buborékként veszi körül a pszionistát. Bármekkora sugara lehet amit kíván, maximum 1 méter/szint nagyságig. Például egy 10. szintű pszionista egy maximum 10 méter sugarú mezőt hozhat létre.

Kívülről a sztázismező egy enyhén villódzó, teljesen sima ezüstös gömbnek néz ki. Ha valami a szélének nyomódik, enyhén ellenáll, de a tárgy keresztüljut.

A mező belsejében minden homályos és komor. A fény átszűrődik kívülről, de elszűrül. Egy fényforrás belül csak a szokásos negyedéig fényes.

Az idő 60-szor lassúbb a sztázismezőben. Azaz minden körrel vagy perccel ami belül elmúlik, egy óra telik el kívül. (Bár ezt az időtágulást a bentiek nem érzélik.) Minden körért amit a pszionista bent tölt, 20 PSP-t kell fizetni a sztázismező fenntartására.

Az energia és a mozgás szintén megváltozik a sztázismezőben. Energiamágiának - például *Tűzgolyó*, *Varázslövedék*, *Hidegsugár* és a *Lángoló Csapás* - nincs hatása; a varázslat láthatóan lelassul, és a gyors tárgyakra jobban hat mint a lassúkra. A karakterek és lények mozgása feleződik. Egy tört könnyen bele lehet szúrnivalakibe, de egy villámgyors kardcsapás egy kecses ívvé lassul, majdnem mintha lassított mozgás lenne. A lőfegyver használhatatlan; a lövedék lustán sodródik a levegőben, hogy lepattanjon egy elővigyázatlan célpontról, egy figyelő célpont pedig félreléphet előle.

Ha a pszionista önmagán jelöli ki a sztázismező középpontját, az vele mozog. Viszont átrakhatja a középpontot bármire, amit megérint. Akkor szabadon mozoghat a mezőben, vagy akár el is hagyhatja. Ha tényleg elhagyja a mezőt, a fenntartási költség 1 PSP/körre csökken. (Más szemszögből nézve ez növekedés a költségben, hiszen ez 60 pont minden bent eltelt körért. Emlékezz, egy óra kívül egyenlő egy kör belül.) Amíg kívül van a mezőn, a pszionista 100 méternyire távolodhat el a mezőtől, hogy továbbra is fenn tudja tartani. Viszint kívülről nem tudja mozgatni a mezőt. Hogy újra mozgassa, újra bele kell lépnie.

PP: Nincs más hatás.

20: A pszionista a teljes kezdeti költséget megfizeti.

Tartály

Próbaérték: Ből-4
Kezdeti költség: 0
Fenntartási költség: 0
Bevetési idő: 1 kör/PSP
Távolság: érintés
Hatáskör: egy tárgy
Előfeltétel: Felruházás vagy egy értékes drágakő

Ez az erő lehetővé teszi a pszionistának, hogy pszionikus energiát tároljon egy speciális tartályban. A későbbiekben a pszionista elszívhat ebből az energiából más pszionikus erői működtetéséhez. Nem használhatja ezeket a pontokat amikor a pszionikus ereje maximumon van. Viszont kéznél tarthatja az eltárolt PSP-eket amíg pszionikus energiája lecsökken és akkor azonnal használhatja. (Mintha a kórházban tárolnál saját véredből egy pintet. A tested rövid idő alatt pótolja azt a pintet. Később ha vért vesztenél egy balesetben vagy operációnál, használhatod a tároltat a veszteség gyors pótlására.)

Mielőtt erőt lehetne tárolni benne, a tartályt elő kell készíteni. Kétféle tároló jöhet szóba: egy *Felruházással* (metapszionikus képesség) előkészített tárgy, vagy egy értékes drágakő a tartály erővel előkészítve.

Felruházott Tárgy: Bármilyen tárgy tárolóként szolgálhat pszionikus energia számára, ha először felruházzák. A pszionistának el kell végeznie a kezdeti előkészítést és a végső lezárást, ahogy a *Felruházásnál* le van írva. Szintszer pszionikus potenciálnyi PSP-t tud tárolni.

Értékes Drágakő: Egy drágakő 1 PSP-t képes tárolni minden 100 arany értéke után, lefelé kerekítve. Például egy 650 arany értékű drágakő 6, egy 1000 arany értékű 10 PSP-t képes tárolni. Viszont a drágakőnek szüksége van az előkészítésre. Ehhez a pszionistának lassan fel kell töltenie PSP-vel a drágakövet - 1/forduló - amíg az el nem éri a maximális kapacitását (az értékének 1/100-a). A pszionista semmi mást nem csinálhat a drágakő feltöltése közben. Ha a feladat kész, a pszionistának erőpróbát kell dobnia. Ha nem sikerül, a drágakő kapacitásának csak a fele használható.

Erőpontok Tárolása: A tartály erőit használva automatikusan képes 1 PSP-t beletenni a megfelelően előkészített tárolóba körönként. Ha kész van, a pszionista tartály erőpróbát tesz. Ha sikerül, minden rendben; ha nem, akkor csak a felhasznált erőpontok fele tárolódott, a többi pusztán felhasználódott.

Tárolt Erőpontok Használata: A pszionista automatikusan visszanyerheti a tárolt erőpontokat. A tartálynak érintkezésben kell lenni a testével. Nem nyerhet vissza több erőpontot mint amennyi a tartályban van, sem annyit, hogy a maximum pszionikus erőpontja fölé menjen. Függetlenül attól, hány tartálya van, a pszionista soha sem tárolhat több PSP-t, mint amennyije van. (Például ha a szokásos maximuma 100 PSP, akkor 100-nál többet nem képes tárolni.) Csak a beletevő pszionista tudja használni az erőpontokat a tárgyból.

Ezen erő veszélye a tartály elvesztése. Ha a tartály megsérül vagy elpusztul, a tartalma (PSP-k) azonnal levonódnak a pszionista teljes lehetséges pontjaiból. Ez a veszteség átmeneti, de amíg a pszionista maximum PSP-re nem töltötte magát vissza, csak fele sebességgel nyer vissza PSP-t.

WW: 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.

PP: Nincs más hatás.

20: Nincs más hatás.

Teljes Pszionika Kézikönyv 8. Fejezet - Metapszionika

ViSSzapillantás

Próbaérték:	Ből-4
Kezdeti költség:	120
Fenntartási költség:	-
Bevetési idő:	10
Távolság:	0
Hatáskör:	személyes
Előfeltétel:	7. szint, Összetartás

A visszapillantás egyfajta pszionikus szeánsz. Lehetővé teszi a pszionistának, hogy a múltba merüljön és emlékeket tárjon fel, amelyek más elmékből elvesztek. A pszionistának legalább két másik pszionistával kell összetartásba lépnie, mielőtt ezt az erőt használná. Ő vagy az összetartás más résztvevője - feltesz egy a múlt adott eseményét érintő kérdést. A válasz megtalálásához a pszionistának sikeres erőpróbát kell tennie.

Ha a visszapillantás sikerül, a karakterek az egyetemes, mindent átfogó emlékezethez kapcsolódnak. Az összes információt elérik, ami bárki elméjében létezett valaha is az eseményhez kapcsolódóan amit kutatnak. Az elmébe érkező részletek mennyisége a próba eredményétől függ.

- 1 extrém bizonytalan és foszlányos
- 2 bizonytalan vagy nem teljes
- 3 - 5 teljes, de nem túl részletes
- 6+ elfogadhatóan teljes és részletes

Az emlékek viselik létrehozójuk személyiségét. A JM-nek megfelelően le kell játszani az emlékeket, nem csak elmondani az információt. Ha a pszionista jelleme jelentősen eltér az emlékező jellemétől, reakciódobást kell tenni. Az emlékek lehetnek udvariasak és segítőkészek, vagy lehetnek rosszindulatúak és nyíltan udvariatlanok. Az évszázadok óta háborítatlan emlékeket felidegesítheti a zaklatás vagy örülhetnek az esélynek hogy felbukkanhatnak és megvilágíthatják az igazságot.

PP: Nincs más hatás.

20: Nincs más hatás.

Ez a fejezet elmagyarázza, hogyan vezesd be a pszionistát az AD&D játékaiba. A pszionista szerepét, az NPC-k viszonyát a pszionistához, és a pszionika és mágia közötti kapcsolatot vizsgálja. Segítséget ad JM-nek a pszionikus ellenfelek és szörnyek kezeléséhez. Végül megtudod, mi is a pszionika átlétele.

Lássuk mink van!

Ha valami új és érdekes jön, a természetes sugallat: visszahozni a játzó csoporthoz, lerakni az asztalra, és mindenkinek hagyni, hogy teljesen belevesse magát. De ez nem jó módszer egy olyan erőteljes valami, mint a pszionika bevezetésére az AD&D világba. A játékosok valószínűleg kétféleképpen reagálhatnak. Az egyik, hogy mindenki pszionistát akar majd játszani. Az egész légkör hirtelen meg fog változni - annyira, hogy a játékosok esetleg azt mondják: "Ez nem olyan, mint volt". A másik reakció hogy mindenki szkeptikus lesz a nagy változással szemben, és senki sem akar pszionistát játszani. Mindkét módon a lelkesedés kudarcba fullad.

Mint minden új erőforrást, a pszionikát is józan ésszel és némi figyelemmel kell megközelíteni, különösen a JM-nek. Függetlenül attól, mennyire tapasztalt a JM, ez az anyag teljesen új és jó terjedelmes. A JM, aki két lábbal ugrik bele, könnyen elveszhet a részletekben. Ha a játék mindig megakad, ahányszor a pszionista megpróbál valamit csinálni, mert a JM-nek fel kell lapoznia a könyvet, a játékosok gyorsan elvesztik az érdeklődést a kaszt iránt. Legjobb a laposabb végén kezdeni és lassabban haladni, mint azonnal beledobni a játékost az egészbe.

Egy NPC pszionista a legjobb módszer a pszionika fokozatos bemutatására. Ha az NPC zsoldos, követő vagy társ lehet, hogy nem fedi fel a pszionikus erőit azonnal - különösen ha kétkasztú karakter. A JM olyan sokat, vagy keveset fed fel a pszionikából, amennyit akar, kifejezve az erő érzését és azt, hogy hogyan kapcsolódik a többi részéhez. Egy különösen ravasz JM még csak meg sem említi, hogy pszionista szerepel a játékban, helyett hagyja, hogy a játékosok rakják össze a megmagyarázhatatlan eseményeket körülöttük. (Például sokan azt hiszik, hogy a vándorszellem nem egy sok bajt okozó szellem, hanem gyakorlatlan és gyakran nemtudatos pszihokinetikussal képesség megnyilvánulása.) Egy NPC ilyen erővel egy ideig "kísértheti" a játékosokat.) Ha már a JM elégedett és gyakorlott az NPC pszionistával, a kasztot meg lehet nyitni a játzó karakterek számára.

Természetesen néhány játékban a titkolózás nem megfelelő. Sok JM engedi a játékosoknak, hogy segítsenek kialakítani a háttérrel, és szokása megbeszélni a játék menetét. Ha ilyen típusú JM vagy, a játékosoknak ki kell venniük a részüket a pszionika bemutatásából. A lassú és kiegyensúlyozott most is a legjobb megközelítés. Legyen az egyik játékosnak pszionista karaktere. Kérdezd ki a játékost minden játékrész után; kérd a reakcióját mind a szabályokra, mind a pszionista használatára vonatkozólag. Kérdezd meg a többi játékos véleményét is. Ha te és a játékos úgy érzitek, hogy kijavítottatok a hibákat, a kasztot általánosan meg lehet nyitni a játékosoknak.

Égessük meg!

Hogyan viselkednek az NPC-k és a társadalom a pszionistával szemben? A válasz lefedi a teljes érzelmi skálát. A JM-nek kell kiválasztania, ami a legjobban illik a világba. Néhány lehetőség:

- A pszionikára úgy tekintenek, mint a mágiára. Ez csak egy eszköz, és annyira jó vagy rossz, mint aki használja.
- A pszionikát félreértik akik nem használják, és általánosan azt hiszik, hogy mágia, és a pszionista csak egyfajta varázsló.
- A pszionistáktól félnek, és gyalázzák őket, mint a boszorkányokat a középkorban.
- A pszionika használata törvényen kívüli, vagy hivatalosan felhatalmazott körre szorítkozik.
- A pszionistákat teljesen külön fajnak tekintik. Fenntartják a saját kis társadalmukat a nagyobb társadalmon belül.
- A pszionistákat a föld alá szorították vissza. Titkos társadalmat tartanak fenn saját maguk megőrzésére.

Teljes Pszionika Kézikönyv 9. Fejezet - Egy pszionikus világ

Teljesen érthető ezeknek a keveredése egyetlen világon belül; a nézőpont változhat vidékről vidékre, vagy akár városról városra. Amikor kiválasztod a társadalom reagálását, tarts néhány pontot észben. Sok pszionistát tartalmazó regényben van egy közös vonás: a pszionisták elkülönülnek a társadalom többi részétől, gyakran önként, néha kényszerből. Számos jó érv van rá.

A legtöbb ember számára a pszionika szíve a telepátia, és a telepátia egyenlő a gondolatolvasással. Belépni valakinek a gondolatába a magánélet alapvető megtámadása, a bizalmasság megsértése. És ami a legrosszabb, az alany nem tudja, hogy mikor történik meg, vagy hogyan akadályozhatná meg a megtörténését. Nem csak megtámadott, de védtelen.

A pszionika eltitkolja magát. Nincs semmi külső jele. A varázslóknak varázsigét kell kimondaniuk, kezüket a levegőbe emelni, port és csontot szórni kényszagú felhőbe, hogy varázsoljanak. A papoknak imádkozni kell és megidézni istenüket. Mindezek a dolgok világosan mutatják a potencióális áldozatnak, hogy valami történni fog, valami természetfölötti erő épp most szabadul el. A pszionista semmit sem fed fel. Az erőinek nincs szóbeli, mozdulatbeli vagy anyagi komponense. Ha pszionikus erő működik, bárki a közelben lehet a forrás, és néha a távolság sem korlátozás.

A pszionista külseje sem fed fel a természetét. A zsebei és az erszénye nem dagadnak a különleges készítményektől. Az ujjai és az ingujja nem tintás vagy vegyszeres. Nem visel köpenyt vagy valami szent rend jelképét. Pszionikus karakterek, akik gondosak, sokáig rejtgethetik a természetüket.

Mit jelent egy átlagos embernek, hogy bárki, akár egy barát, vagy egy rokon bármikor elolvashatja a gondolataidat, képes rá, hogy befolyásolja a cselekedeteidet, behatolhat a legintimebb titkaidba, beléphet az otthonodba anélkül, hogy nyomot hagyna? Kiben lehetne megbízni, akinek ilyen ereje van, ha az erő tényleg romboló hatású lehet? A válasz, amíg egy gyanakvó farmerről vagy kereskedőről van szó: senkiben. Ha senkiben sem lehet megbízni akinek ilyen van, akkor mindenkit, aki rendelkezik vele, kotrollálni kell, de legalábbis meg kell akadályozni, hogy normális, tisztességes emberek között éljen.

Ez természetesen olyan emberek véleménye, akiknek nincs reális ismeretük vagy tapasztalatuk a pszionikáról. Egy felvilágosult társadalom, vagy amelyik hasznot húzott a pszionika jótékony használatából, pozitív megvilágításban láthatja a pszionistát.

TSR világok

A pszionikához való hozzáállás és az elterjedés minden TSR által kiadott világban ismertette van az alábbi részben. Tartsd észben, hogy ezek általános trendek, és jelentősen változhatnak területről területre.

Forgotten Realms^(R) készlet: A Zavaros Idők előtt a pszionika extrém ritka volt a tartományokban. A pszionikus képességek most terjedőben vannak és úgy tűnik, maguk az erők is stabilabbá válnak. A legtöbb ember soha nem hallott a pszionikáról vagy a pszionistákról, akik igen, azok összekeverik a mágiával.

World of Greyhawk^(R) készlet: A pszionika jól megalapozott oldala az életnek Oerth-en. Feltételezhetően egy lezuhant illithid űrhajóval került be. A pszionisták semmiképp sem általánosak, de a legtöbb ember legalábbis tudatában van a pszionika létezésének, és gyakran egy másik misztikus tulajdonságnak tartja, amely némileg eltér a mágiától. Pszionista céhek és titkos társaságok megtalálhatók a nagyobb városokban.

Krynn, a Dragonlance^(R) játékkészlet: Krynn semmilyen szülötte sem rendelkezik pszionikus potenciállal. Az a néhány pszionista, aki a világban él, feltétlenül máshonnan jött (varázslatzavaró edényen vagy más mágikus utazási módon keresztül), vagy olyan pszionikus képességű ősök leszármazottjai, akik más világból jöttek. Csak a legolvasottabb bölcsek és varázslók fognak tudni valamit a pszionikáról.

RavenloftTM Játékkészlet: A pszionikát ismerik Ravenloft-ban.

De a Félelem Felsőikjának természete korlátozza néhány pszionikus erő hatását:

- Semmilyen pszionikus erő nem törhet át a *Ködön*. A karakter teleportálhat, utazhat a dimenziók között, de szinte mindig ugyanarra a területre érkezik. Azokban a ritka esetekben, amikor máshol fog felbukkanni, az a Kód egyik partja lesz, ami ki tudja, hova vezeti őt. A JM határozza meg a pontos helyzetet.
- Semmilyen pszionikus erő nem képes más karaktert kívülről Ravenloftba hozni. Néhány varázslat képes rá, de a pszionika nem.
- Az egész felsíkot annyira áthatja a gonosz, hogy ez nyomot hagy mindenki auráján. A személy aurájának vizsgálata a jellemet csak a törvény és a káosz irányában fed fel, de a jót vagy gonoszat nem. Az *Auramegváltoztatás* nem változtatja meg a karakter jellemét jóra vagy gonoszra.
- Minden pszionikus erő, ami távoli, vagy érzéken túli információhoz juttatja a karaktert (elsősorban távérzékelési és telepátikus erőkön keresztül) egy árnyéklétet is létrehozva annak a karakternek. Ezt az árnyéklétet úgy lehet érzékelni, ha a karakter szintjével vagy életerődobásával egyenlőt, vagy annál kisebbet dobnak a 20-oldalú kockán. Csak egyszer dobj, és használd a legerősebb érintett lény szintjét vagy életerődobását.

SpelljammerTM játékkészlet: A pszionika erő normálisan működnek a vadonban és a Phlogiston-ban. De a pszionika nem mágia és nem tud működtetni egy varázslatzavaró sisakot.

Pszionika és Mágia

A pszionika és a mágia két teljesen különálló erő. Néhány hatásuk, mint várható, átfedi egymást, hiszen néhány hatás olyan hasznos, hogy aki meg tudja szerezni őket, az meg is próbálja. Például mind a pszionistáknak, mind a varázslóknak van eszközük a láthatatlanná válásra, azonnali utazásra, más emberek vagy lények kontrollálására. De az alapvető jellemzőjük, a mágia és a pszionika olyan, mint olaj és víz - nem keverednek. Az alábbi szöveg ad némi általános útmutatót és specifikus szabályokat a mágia és pszionika egymáshatásáról.

Általános útmutató

A mágia és a pszionika alapja teljesen különböző. Egy varázsló vagy pap, aki mágiát érzékel, nem fogja érzékelni a pszionikát. A pszionista, aki pszionikus aktivitást keres, nem fogja érzékelni a varázslást. Ez akkor is igaz, ha az adott pszionikus és mágikus hatás azonos vagy közel azonos. Például egy mágus használhat *Ajtózáró Varázst* egy ajtó zárva tartásához. A saját módján, *Pszihokinézist* használva megteheti ezt egy pszionista is. Ha a pszionista zárva tartja az ajtót, és a varázsló *Mágia Érzékelésével* vizsgálja azt, semmi szokatlant nem fog találni rajta. Ha a varázsló *Mágikus Ellenvarázst* mond rá, az ajtó nem fog kinyílni; semmilyen mágikus erő nem működik az ajtón.

Kivételek vannak, de nagyon könnyű meghatározni őket. Például a mágus *Láthatatlanság Érzékelésével* látni fogja a pszionikus *Láthatatlanságot* használó karaktert, mert a varázslatleírás specifikusan kijelenti, hogy a varázslat nem tesz különbséget a láthatatlanság fajtái között.

A mágia megismételhet pszionikus hatásokat, mint az *ESP*, a *Távolbalátás*, *Távolbahallás*, *Teleportálás*, *Lebegés*, stb. Ismételten az erő mágikus, nem pszionikus. Így a normál pszionikus erők nem érzékelik ezeket a varázslatokat.

Mágikus képmások és illúziók manipulálják a fényt, a hangokat és az illatokat. Ezért hatnak az olyan pszionikus erők, amik a normál érzékek kiterjesztésén alapulnak: *Távolbalátás*, *Távolbahallás*, *Körkörös Látás*, *Fény Érzése*, stb. Bármilyen pszichometabolikus, pszihokinetikus, telepátikus, pszihopertatív erő használatával a mágikus illúzió ellen a pszionista automatikusan mágia elleni mentődobásra jogosult. A helyzettől függően a JM dönthet úgy, hogy az erő automatikusan megsemmisíti az illúziót.

Teljes Pszionika Kézikönyv 9. Fejezet - Egy pszionikus világ

A mágikus fantazmák viszont a szemlélő agyában hatnak.

A pszionista, aki bármilyen erőt használ egy fantazma ellen, automatikusan mágia elleni mentődobást kap, hogy legyőzze a fantazmát. (A pszionista túlságosan jól ismeri az elméjét, hogy könnyen meg lehessen tévesztetni ilyen módon.)

Varázslatok és a Pszionika

Mágiától Védő Varázshéj: Ez a varázslat semmilyen hatással nincs a pszionikára.

Bűbáj Érzékelése: Érzékelni fogja a telepatikus kontrollt, mint például az *Uralkodás*.

Láthatatlanság Érzékelése: Ez a varázslat hatásos a pszionikus láthatatlansággal, az asztrális utazókkal, árnyékalakokkal és az éteri karakterekkel szemben.

Mágia Érzékelése: Ez soha nem fog pszionikus aktivitást érzékelni.

Fürkészés Érzékelése: Érzékelni fogja a telepatikus kontrollt, mint például az *Uralkodás*.

Gondolatolvasás: A pszionista mindig +2-vel teszi a mentődobását a varázslattal szemben. A siker hatástalanítja a varázslatot.

Hamis Látvány: A pszionista mágia elleni mentődobásra jogosult, hogy elkerülje a varázslat hatását.

Megtöltés (Forbiddance): Semmilyen teleportálás és metabolikus erő sem tör át a varázslaton.

Szabad Mozgás: A varázslat legyőz minden, az alany testére ható pszihokinetikus hatást és az *Uralkodást*.

Sebezhetetlenség (Kisebbik) Gömbje: A pszionikára nem hatnak a gömbök.

Varázskorsó: A pszionista a kombinált bölcsességét és állóképességét használja a módosító meghatározásánál.

Varázslővedék: A varázslat nem hat a *Sztázismezőben*.

Tudatzár: A pszionista mágia elleni mentődobásra jogosult, hogy legyőzze a varázslatot.

Félrevezetés (Misdirection): A varázslat csak mágikus érzékelésre hat.

Kettős Csalás (Mislead): Bármilyen pszionista, aki kapcsolatba akar lépni a varázsló elméjével, azonnal észreveszi a csalást. De az első *Kapcsolat* próbálkozás automatikusan kudarcba fullad.

Érzékelhetetlenség: Ez a varázslat teljesen hatásos a pszionikus érzékelések ellen.

Ótiluke Rugalmas Gömbje: A pszionikus erők nem tudnak áttörni a varázslat védelmére.

Gonosztól Védő Varázs: Minden gonosztól védett lény ellen intézett telepatikus erő próbaértéke 2-vel csökken. Ezenkívül a varázslat megakadályozza a mentális kontrollt, mint például az *Uralkodás*.

Reinkarnáció: Hacsak az új megtestesülés számára nem engedélyezett a pszionista kaszt, minden pszionikus erő elveszik.

Varázslat Immunitás: Semmi hatása a pszionikus erők ellen.

Telekinézis: Ha a varázslat *Pszihokinézissel* kerül szembe, pszihikai küzdelem jön létre a varázsló szintje és a pszionista próbaértéke között.

Lélecsapda: Ezen varázslattal elfogott pszionista nem tudja semelyik pszionikus erőjét használni. (Bár a lélekkel együtt a pszionista teste is csapdába esett, radikálisan eltérő, mágikus formában tárolódik. Így a pszionista nem tudja elérni a pszihikai energiáit, ami minden erejének az alapja.)

Megjegyzés: Mint ahogy az első fejezetben írva van, minden pszionista +2 bónuszt kap a bűvölés/bűbáj varázslatok elleni mentődobásaihoz.

Mágikus Tárgyak

A varázslatokhoz adott útmutató vonatkozik a mágikus tárgyakra, hatásaira, és a pszionistával való kapcsolatokra. Egy tárgynak azonban speciális hatása van - a *Filozófus Kövének*.

Ismeretlen okok miatt a *Filozófus Köve* segít a pszionistának az energia megformálásában. Amíg a kő kapcsolatban van a pszionista testével, minden próbaértéke az elsődleges tanjában eggyel megnő. Ha a kő a ritka kristályos fajta, akkor a próbaértékek megnőnek az elsődleges és egy másik, a karakter által választott tanban. Ha az extrém ritka porkő, megemeli a próbaértékeket az elsődleges tanban és lehetővé teszi, hogy kétszeres sebességgel nyerje vissza pszionikus erőpontjait.

Szörnyek, Gonosztevők és Egyéb NPC-k

Minden értelmezhető szabály, ami a normál szörnyekre, gonosztevőkre és NPC-kre vonatkozik, ugyanúgy vonatkozik a pszionikus képességekükre is. De át kell nézni néhány alábbi vonatkozást.

Pszionista NPC kitűnő főellenség. Hasonlóan minden más erőteljes entitáshoz - egy vámpír, egy sárkány, egy lics, egy beholder - sokkal kevésbé hatásos elszigetelve, mint kegyencek gyűrűjében. Ezért a legtöbb pszionikus gonosztevőnek számos rabszolga, követő, felderítő és más vazallus áll rendelkezésére. Ezek közül néhány lehet maga is kisebb pszionista. A mester szemeként, füleként, ügynökeként a feladatuk, hogy leverjék a támadókat még a végső összecsapás előtt. (Vagy időt szerezzenek a pszionistának a menekülésre, ha az ellenfél elsőpró erejű.)

A pszionikus szörnyek ezzel ellentétben inkább magányos lények. Sokuk a mentális aktivitást vagy egyszerűen a pszionikus aktivitást követve vadászik. (Képesek megérezni és követni a pszionikus aktivitást, úgy, ahogy a véreb felkapja a róka nyomát, hogy könyörtelenül levadássza.) Gondolkodó lények tömege interferenciát okoz (azaz "zavarja a hullámokat a levegőben") és nehezebbé teszi az aktuális pszionista (vagy a kiválasztott áldozat) észrevételét, ha a területre lép.

Mivel magukban vagy kis csoportokban működnek, a pszionikus lények gyorsan lecsapnak, annyi sebet okozva amennyit csak lehet, és eltűnnek még mielőtt az áldozatok megszervezhették az ellentámadást. Például egy kitűnő taktika beteleportálni egy csoportba, megragadni valakit véletlenszerűen, majd azonnal elteleportálni. Hirtelen azzal a személlyel egyedül lehet foglalkozni, nem a társai között. Az ilyen taktika sokkal nagyobb félelmet és veszteséget okoz, mint amit a lény jellemzőinek megnézése inspirálna.

Még akkor is, ha barátságosak, a pszionikus erőkkel rendelkező NPC-k inkább megtartják maguknak az erőiket. Az elitkolás mindig a legjobb eljárás. Ha nincs rá jó társadalmi vagy alkalmazási ok, soha ne fedd fel, hogy egy NPC pszionista, hadd találják ki a játékosok maguk.

Élő Pszionika

A pszionika - a személyes, belső energiák kiaknázása és megformázása - egyedi élmény. Nagyon hasonlóan a Zen-hez, a lényegét nem lehet leírni, érezni kell. A pszionika szíve egy tautológia: csak a megértés hozza el a megértést. Az érdekesség kedvéért most megpróbáljuk leírni a pszionikus élményt.

Az első dolog, amit a pszionista megtanul, hogy hogyan ismerje fel a belső energiáit. Ez mindenkinben ott van, de a legtöbb ember abszolút nem törődik vele. Ez napi 24 órán át átjárja a testünket, növekedik pihenéskor, és elszívódik a stressz vagy erőfeszítések idején. A pszionista megtanulja befelé fordítani a tudatosságát és megkeresni az energiáit. Fokozatosan összegyűjti valamely pontba irányítva. Az irányítás kifejezés a kulcs, mert ez az energia nem lökhető, vagy kényszeríthető; a felgyülemlésre kell csábítani. Egy tapasztalt pszionista folyamatosan és öntudatlanul tudja összegyűjteni az energiáit. A kezdő számára ez az első áttörés.

Teljes Pszionika Kézikönyv 9. Fejezet - Egy pszionikus világ

Ha a megfelelő energiamennyiség összegyűlt, a pszionista elkezdheti megformázni. A legjobb szó az összegyűlt energiára a "meleg pont" az összegyűlési ponton. Kezdetben a melegpontokat a legkönnyebb az agy elülső részén létrehozni. Ahogy a kezdő pszionista gyakorol, megtanulja körbemozgatni. Végül bárhol képes lesz összegyűjteni az energiát: a fején, a kezén, a vállán, a hátán. A pontos hely fontos az egyes erők használatánál, de nem mindnél.

Az energia nem ölt alakot a szó normál értelmében. A pszionista felidézi a hatást, amit akar. Minél erőteljesebb a megjelenítés, annál valószínűbb, hogy sikerül. Miután az összegyűjtés elérte a csúcspontját, az energia általában egyszeri robbanásszerű kibocsátásban realizálódik.

Sok pszionista úgy jellemzi ezt a kibocsátást, mint a melegpont hőmérsékletének hirtelen megemelkedését, egy "ritmus" érzettől kisérve - mintha a melegpont eneriátüskéket löne ki sugárirányban a pszionista testéből. Ez az érzés akkor a legerősebb, mikor a pszionista agresszív módon kifelé irányítja az energiát - például egy tárgy mozgatása közben. Ha a használt erő irányított, a tüskék erősebbek abban az irányban és gyengébbek a többiben. Ha az erő hatása tovább tart, mint egy pár pillanat, a ritmus is folytatódik, de jóval kisebb intenzitással.

A *Kapcsolatnak*, egy közismert és alapvető erőnek más fizikai megjelenése van. Melegpont helyett inkább "vastag pont"-ként vagy "nehéz pont"-ként írják le az anyok a kapcsolat érzését. Általában bajban vannak, ha precízen meg kell határozni a helyét (elől, hátul, bal vagy jobb oldalon), de mindazonáltal érzik, hogy egy jólmeghatározott terület. A kényszerített kapcsolat (mint a telepátikus harc) hasonló, de még extrémebb. Minden érintés olyan, mint egy "epekö az agyban"; Bezelar Mujarif Calimshanban élő kitűnő pszionista szerint. Hozzáteszi, mikor a kapcsolat végül bekövetkezik, olyan érzés, "mint amikor a tigris visszahúzza a karmait a fejében".

A távérzékelési erők kétféleképpen működhetnek. Az erő vagy kiterjeszti a normál érzéket (távolbalítás, távolbahallás), vagy impulzusszerűen és hirtelen felvilánásokkal hoz információt (tárgyleolvasás, prekogníció).

A nempszionisták gyakran úgy képzelik el, hogy a telepata "lehallgatja" a gondolataikat. Ez így nem teljesen igaz. Ha a pszionista telepátiát használ, a célpont gondolatai nem ömlenek át az agyába, saját gondolataiként feltűnve, vagy összezsapva azokkal. Ehelyett a gondolatok egyszerűen tudásként jönnek. A pszionista tudja, hogy a célpont mire gondol, mintha évekkkel ezelőtt mondták volna neki, és most visszaemlékezne rá.

A Lebegő Asztal Lovagjai

A legtöbb AD&D játékvilág középkori témákra és kultúrára épül, mind történelmire, mind legendaira. A játékosok könnyen találhatnak példát a legtöbb kasztra a varázslótól a lovagig. De a pszionistára gyakran úgy gondolnak, mint a SF és a jövő tartozékaira. Történelmi példát nehéz találni. Svengali egy lehetőség, a gonosz oldalon. A modern alakok, mint Kreskin vagy Uri Geller példát adnak (állítólag) a normális érzékeken kívül eső erők, de ezek a karakterek abszolút nem középkoriak.

Pszionista modell találásához az indiai és ázsiai népmesék mélyére kell hatolni. Ezek sok olyan karaktert tartalmaznak, amelyek erői a pszionika megfelelői, elsősorban, mert a keleti misztikum a meditációra és a belső energia kiaknázására épül. A Fantasy irodalom is ad néhány jó példát. Az alábbi irodalomjegyzék tartalmaz néhány jó forrást, ami a pszionikával foglalkozik. A téma iránt érdeklődő játékosoknak erőteljesen javasolható, hogy olvassanak el néhányat ezen könyvek közül inspirációként.

Baku

Klíma/Terület:	féltrópusi erdők
Gyakoriság:	nagyon ritka
Szerveződés:	magányos (vagy csoport)
Aktív időszak:	nappal
Táplálék:	növényevő
Intelligencia:	kivételettől géniuszig (15-18)
Kincs:	lásd alább
Jellem:	semleges- (bármilyen, lásd alább)
Egyszerre érzézők:	1 (1d4+1)
Vértezetsztály:	-2
Sebesség:	21"
Életerődobás:	12+12
THACO:	7
Támadás/kör:	3
Sebzés:	3d6/2d6/2d6
Speciális támadás:	pszionika, mágikus tárgyak, ormány
Speciális védelem:	pszionika, láthatatlanság
Mágikus ellenállás:	20%
Méret:	nagy (9' mint egy elefánt)
Morál:	elit (13-14)
Tapasztalatpont:	15000

A baku egy furcsa, gyíkfarkú elefántnak néz ki. Elefánt feje van ormánnyal együtt, de az ormánya ritkán hosszabb 4 lábnaál. Két lágyan felfelé ívelő agyar nő ki az alsó állkapcsából. Izmos első lábait rinocéroszbőr keménységű bőr borítja. Az elülső lábai elefántszerűek, a hátsókon oroszlánszerű mancs van karmokkal. Sárkányszerű pikkelyek borítják a baku hátát és vastag farkát. A hímeken a pikkelyek folytatódnak a fej hátsó részén.

Harc: A mérete és tömege ellenére a baku gyorsan tud mozogni, agyarainak döfésével és két melső lábának taposásával támad. A taposást csak emberméretű vagy 6 lábnaál kisebb lények ellen használja. A baku képes egyszerű eszközöket, mint fegyvereket és varázspálcákat tartani az ormányában, ezért a bakunak gyakran lesz valami mágikus fegyvere vagy eszköze támadás közben. A baku pszionikusan bármikor láthatatlanná tud válni (lásd alább). Nem költ PSP-t és az erőpróba mindig sikerül. Ezenfelül a baku trombitál, ami különböző jellemű lényekre hat. Minden sebezhető lény 40' környezetben 1d8 sebpont veszteséget szenved; és mentődobást kell tennie bénulás ellen, vagy pánikszerűen menekülni fog mintha egy 12. szintű mágus *Félelemvarázsa* hatott volna rá. A baku minden négy körben egyszer trombitálhat. A semleges jó baku csak a gonoszokra hat, a sötét (gonosz) baku a jó karakterekre hat, a szent baku tetszése szerint jó és/vagy gonosz lényekre hat. A semleges jó bakuk félénk, békeszerető lények, de buzgón harcolnak gonosz és rosszindulatú szörnyekkel.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 12, Tan/Tudomány/Áhítat: 4/6/17, Próbaérték: Int, PSP: 200, Támadó/Védelmi módok: Elmeszúrás, Pszihikai Összemorzsolás / mind

Távérzékelés: Aura Leolvasása ☞, Írások Értője, Veszély Érzékelése Pszihometabolika: Állati Rokonság ☞, Metamorfózis ☞, Betegség Elnyelése, Sejthelyreállítás, Ektoplazma Alak ☞, Életerő Átadás ☞,

Összehúzóds

Telepátia: Pszihikai Összemorzsolás ☞, Fejlesztett Láthatatlanság ☞, Tisztelet, Gondolatelrejtés, Kapcsolat ☞, Láthatatlanság (nincs költség) ☞, Elmeösszekapcsolás, Elmeszúrás, Érzelekmivetítés, Igazhallás

Pszihoportáció: Valószínűségi Utazás ☞, Álomutazás, Asztrális Kivetítés ☞

☞ Ezt a képességet minden baku birtokolja.

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Előfordulás/Társadalom: Minden baka az Összhangban Levő Szembenállás síkjáról (külső létsík) jött. Ritkán láthatók elhagyatott környezetben, és leginkább láthatatlanul szeretnek járni az emberek között. A legtöbb baka (80%) jóindulatú. Titokban az emberek között élnek, hogy az érdekükben tevékenykedjenek. A jó bakuk a féltrópusi erdők társadalmait kedvelik. A bakuk 15%-a gonosz jellemű. Ezek a bakuk, akiket rokonaik "A Sötétek"-nek neveznek, szintén az emberek között járkálnak. De megpróbálják keresztetni jó testvéreik terveit, mintahogy általános pusztítást és szenvedést okoznak, amerre járnak. A maradék 5% baka teljesen semleges. A többi baka között "A Nagyok" vagy "A Szentek" néven ismertek. Bár nincs észrevehető tulajdonságuk, ami megkülönböztethetné őket a rokonaiktól, a többi baka áhítatosan tiszteli őket. Ezeknek a szent bakuknak az intelligenciája legalább 18.

Ökológia: A baka agyarái egyenként 200 aranyat érnek. Bár ezt a kincset elhomályosítja az a varázstárgy, amit a baka általában az ormányában hord.

Agyvakond (Brain Mole)

Klíma/Terület:	bármilyen/föld alatt
Gyakoriság:	nagyon ritka
Szerveződés:	család
Aktív időszak:	éjjel
Táplálék:	pszionikus energia
Intelligencia:	állati (1)
Kincs:	-
Jellem:	semleges
Egyszerre érzékelők:	1-3
Vérzetosztály:	9
Sebesség:	1, ásás 3
Életerődobás:	1 sebpont
THACO:	-
Támadás/kör:	-
Sebzés:	-
Speciális támadás:	pszionika
Speciális védelem:	pszionika
Mágikus ellenállás:	-
Méret:	kicsi (3" hosszú)
Morál:	megbízhatatlan (5-7)
Tapasztalatpont:	35

Ezek a kicsiny, szőrös állatok szinte teljesen vakok, és a normál vakondra hasonlítanak. Az agyvakondokat ritkán lehet látni. Földalatti járatokban laknak és úgy ásnak a sziklában mint a porban. Általában az egyetlen észrevehető jele az agyvakond jelenlétének a föld vagy kőkupacok hálózata a föld felett, ami az alagútrendszerrel jelzi. De ezen lények nem csak a tájképnek ártanak. Az agyvakondok pszionikus aktivitással táplálkoznak. A járataik védelméből pszionikusan befűrhatják magukat az áldozat agyába és pszionikus energiát szívhatnak el.

Harc: Az agyvakond általában az erdőben vagy a föld alatt támad; mindkét esetben a lény nem látszik az alagútjában. A vakond vagy várja, hogy egy pszionikus lény jelenjen meg felette, vagy beássa magát áldozatra vadászva.

Az agyvakond veleszületett pszionika érzékelési képességgel rendelkezik; automatikusan tud bármilyen aktivitást érzékelni 200 méteren belül. Ámbár csak akkor tud pszionikus energiát enni, ha az áldozat a közelében van - 30 méteren belül, ha az áldozat pszionista vagy pszionikus lény, 30 lábán belül, ha az áldozat vad tehetség. A vakond nem tud rátapadni az áldozatára, amíg az nem használ egy pszionikus erőt.

Ha egyszer lokalizál egy áldozatot, az agyvakond megpróbál *Kapcsolatot* létrehozni. Ha a kapcsolat megvan, megpróbál pszionikus energiát enni. Ha az áldozat vad tehetség, az evést az *Elmetörítés* használata fejezi be. Ha pszionista (vagy pszionikus lény) az evést erősítés zárja.

Az agyvakond nem rosszindulatúan támad. Legalább hetente egyszer ennie kell, vagy elpusztul.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 6, Tan/Tudomány/Áhítat: 2/1/4, Próbaérték: 12, PSP: 100, Támadó/Védelmi módok: Elmeszúrás / Tudatzár

Csak a következő erőkkel rendelkezik:

Telepátia: Elmeösszekapcsolás, Elmetörítés ☞, Kapcsolat, Elmeszúrás Metapszionika: Pszihikus Erőelszívás (költség nélkül) ☞☞, Pszionika Érzékelése

☞ *Az agyvakond 30 lábán belül tud Elmetörítést végrehajtani.*

☞☞ *Elég különös, de az agyvakondnak Kapcsolatot kell kiépítenie, mielőtt a Pszihikus Erőelszívást használhatná. Továbbá csak pszionistákon vagy pszionikus lényeken tudja végrehajtani. Viszont nem kell transzba tennie vagy elaltatnia őket előbb. Rögtön elkezd elszívni a pszionikus energiáit.*

Előfordulás/Társadalom: Az agyvakondok családokban élnek, amik tartalmaznak egy hím, egy nőstényt és 1-3 fiatal (ezek közül egy elég idős lehet, hogy egyedül táplálkozzon). A hatalmas agyvakond városok maximum 3-6 előbb említett családot tartalmaznak. Természetesen ez csak olyan helyeken van, amelyeket gyakran látogatnak pszionikus képességű lények.

Ökológia: Bár az agyvakondok veszélyesek lehetnek egyesekre, mások diszálattként tarthatják őket. A vakondok inkább barátságosak, és könnyen megszeliíthetők. Az uralkodók kedvelik őket, élvezve a speciális védelmet amit csak az agyvakondok biztosíthatnak. Néhány bölcs úgy véli, hogy még a halott agyvakond is védelmet nyújt a pszionikus támadásokkal szemben, ha a csontvázát nyakban viseli valaki medálként. Néha olyan nemesek, akiket egy pszionista zaklat, hőseket küldenek ilyen szőrös rágsálókért. A szabadpiacon a felnőtt agyvakondok 50 aranyért adhatók el. A fiatalok darabonként 5 aranyért.

Agyi Parazita (Cerebral Parasite)

Klíma/Terület:	bármilyen/bármilyen
Gyakoriság:	ritka
Szerveződés:	fertőzés
Aktív időszak:	bármikor
Táplálék:	pszionikus energia
Intelligencia:	nem intelligens (0)
Kincs:	-
Jellem:	semleges
Egyszerre érzékelők:	3d4
Vérzetosztály:	-
Sebesség:	-
Életerődobás:	-
THACO:	-
Támadás/kör:	-
Sebzés:	-
Speciális támadás:	pszionika
Speciális védelem:	csak a Betegség Gyógyítása hat rá
Mágikus ellenállás:	-
Méret:	kicsi (bolha méretű)
Morál:	-
Tapasztalatpont:	35

Ezek a piciny pszionikus paraziták a levegőben lebegnek. Színtelenek és majdnem átlátszóak, nem látja őket az emberi szem. Sodrónak a szélben, amíg nem találkoznak egy pszionikus lényvel. Rögzítik magukat a gazda aurájához és pszionikus erőt szívhatnak el.

Harc: Az agyi parazita támadása olyan finom, hogy néha észre sem veszi az áldozat. Ha pszionikus képességű lény egy lábnyira megközelíti az agyi parazitát, a lény rejtélyesen befűrja magát a karakter (vagy szörny) aurájába és rögzíti magát. Ez a kezdeti "támadás" általában teljesen észrevétlen marad.

Csak néhány pszionikus erő képes érzékelni az agyi parazitát:

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Aura Leolvasása, Élet Érzékelése, Pszionika Érzékelése. Varázslatok amik láthatatlan vagy rejtett tárgyakat érzékelnek, szintén hatásosak. Természetesen a fertőzött gazda észreveheti, hogy valami nem stimmel, amikor pszionikus erőit használja.

Minden esetben, ha az áldozat pszionikus erőt használ, az erő egy extra PSP-be kerül parazitánként, ami az áldozat auráját fertőzi. Az erő továbbra is normálisan működik, de a parazita elnyeli az extra PSP-t. Miután egy adott parazita így elnyelt 6 PSP-t, kettéválva szaporodik. Természetesen mindkét parazita enni fog, és a folyamat megy tovább. Végül az áldozatnak nem lesz elég PSP-je, hogy etesse a parazitákat, amikor egy adott erőt használ; ebben az esetben az erő nem működik.

Csak két módszerrel lehet megszabadítani az áldozatot az agyi parazitáktól: *Betegség Gyógyítása* varázslattal, vagy tartózkodni kell a PSP-költéstől, míg a fenyegető éhezés távozásra nem kényszeríti a parazitákat. Minden nap amikor az áldozat nem költ PSP-t, 1% komulatív (maximum 95%) esély van rá, hogy a parazita lekapcsolja magát. Mivel külön-külön kell próbát tenni minden egyes parazitára, egy erősen fertőzött áldozat nem valószínű, hogy lerázhassa az összes kártevőt, ha csak nem tartózkodik erőinek használatától 3-4 hónapig.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 1, Tan/Tudomány/Áhitat 2/1/2, Próbaérték: 18, PSP: korlátlan, Támadó/Védelmi módok: nincs / nincs

Csak a következő erőkkel rendelkezik:

Pszihometabolika: Ektoplaszma Alak, Mozdíthatatlanság

Pszihoportáció: Valószínűségi Utazás

Előfordulás/Társadalom: Pszionikus paraziták, ahogy gyakran nevezik ezeket a fertőzéseket, azóta léteznek amióta pszionisták vannak. A bölcsek szerint a varázslók egy ősi szektája hozta létre ezeket a parazitákat, hogy megszabadítsa a világokat a "hamis varázslók"-tól - azaz a pszionistáktól. Természetesen ez a mese még ma is kedvelt a legtöbb varázsló körében, de a hitelessége bizonytalan. A paraziták képessége, hogy beléphetnek az Asztrális és az Éteri létsíkra, nem ad hitelt ennek a teóriának. (Velük született képességük az Éteri Létsíkra való belépés. *Valószínűségi Utazást* használnak, hogy belépjenek az Asztrális Síkra.)

Minden 15 évben az agyi paraziták járványa fertőzi az Elsődleges Anyagi Létsíkot. A gyakoriság általános lesz, és 4d8-cal találkozzhatunk egyszerre. A pszionisták rettegnek ilyenkor, és a "gyengésség évének" nevezik.

Ökológia: Az agyi paraziták, ha elfogják őket, kitűnő fegyverek a pszionisták ellen. Az egyedüli probléma, hogy el tudnak szökni a legszorosabban lezárt korszóból is. Mindegyiknek napi 1% komulatív esélye van hogy elmenjen. Több hónap után csak néhány marad, ha marad egyáltalán. Természetesen a legtöbbjük élelem keresése miatt megy el. Mégis két biztonságos hónap elég, hogy sokakat arra késztessem, hogy kutassanak szelekben ezekért a kis tiszta szerencsékért.

Agyevő, Felnőtt (Intellect Devourer, Adult)

Klíma/Terület:	bármilyen/földalatti,
vagy sötét területek	
Gyakoriság:	nagyon ritka
Szerveződés:	magányos
Aktív időszak:	bármilyen (ha sötét)
Táplálék:	agy
Intelligencia:	nagyon (11-12)
Kincs:	D
Jellem:	kaotikus
gonosz	
Egyszerre érzézők:	1-2
Vértezesztály:	4
Sebesség:	15"
Életerődobás:	6+6
THACO:	13
Támadás/kör:	4
Sebzés:	1d4/1d4/1d4/1d4
Speciális támadás:	pszionika, becserkészés
Speciális védelem:	pszionika, +3-as fegyver szükséges a megsebzéséhez
Mágikus ellenállás:	lásd alább
Méret:	kicsi (agy méretű)
Morál:	fanatikus
(17-18)	
Tapasztalatlant:	6000

A kifejezés "agyevő" csak a faj felnőtt formájára vonatkozik. (A lárvá állapot vagy ustilagor a következő oldalon található.) Az agyevő egy nagy, négy lábbon álló egyszerre üthetnek vissza, ha akarnak. Ehhez ráugranak a célpontra és belemarnak.

Harc: Az agyevők meglepően harcképesek. Csak legalább +3-as, vagy jobb mágikus fegyverek képesek megsebezni őket. Még ez esetben is, a fegyverek csak egyetlen sebpont veszteséget okoznak. Tovább ezek a lények mind a négy lábukkal egyszerre üthetnek vissza, ha akarnak. Ehhez ráugranak a célpontra és belemarnak.

De az agyevők elsődleges védelme a pszionika. Pszionikus lényekre és karakterekre vadásznak, a *Pszionika Érzékelése* egy speciális formáját használva (60' távolság, költség nélkül). Ha lokalizálnak egy potenciális áldozatot, becserkészik azt, várva hogy meglepve támadhassák. Ez a támadás dupla hatású, ha a lény *Személyiségkettéválasztást* használ. Ha ez az erő működésben van, az agyevő belemarhat az áldozatba a karmaival és ezzel egyidőben pszionikusan is támadhat.

Az agyevő legszörnyűbb támadása rögtön azután következik, hogy megölte az áldozatát. Összehúzódszt használva képes behatolni a halott testbe. Azután megeszi az agyát vagy kontrollálja a testet (az *Uralkodás* egy speciális formájával). Ebben az esetben a lény lehetőséget kereshet a támadásra és más áldozatok agyának a felfalására.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 6, Tan/Tudomány/Áhitat: 4/4/13, Próbaérték: Int, PSP: 200, Támadó/Védelmi módok: Személyiségkorbács, Behízelgés / Tudatzár, Gondolatpajzs, +1

Az agyevő mindig rendelkezik az alábbi erőkkel:

Pszihometabolika: Energiaelnyelés ☞, Testegyensúly, Kaméleoneroő, Ektoplaszma Alak, Kiterjesztés, Savkiválasztás,

Összehúzódszt

Metapszionika: Személyiségkettéválasztás, Pszionika Érzékelése (60' távolság, költség nélkül), Pszihikus Erőelszívás

Telepátia: Uralkodás (még a halott, sértetlen elméken is), Kapcsolat, Gondolatolvasás, Személyiségkorbács, Behízelgés,

Értelemkivetítés

Pszihoportáció: Asztrális Kivetítés

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

☞ Az agyevő energiaelnyelése jobb, mint a könyvben leírt. Mindig "be van kapcsolva", hátrány és fenntartási költség nélkül. Továbbá, ha a próba nem sikerül, akkor is csak kockánként egy sebpont veszteséget szenved a fél veszteség helyett. A kivételek a Halálvarázs, ami 25% eséllyel hat; a Hatalomszó: Halj Meg!, ami megöli a lényt; és a Gonosztól Védő Varázs, ami távoltartja.

Előfordulás/Társadalom: Az agyevők mélyen a föld alatt élnek, vagy sötét és komor fészkekben a vadonban. Ritkán védelmezik a kicsinyeiket és akár meg is ehetik őket. A faj annyira magányosan élő, hogy még a fiatal ustilagorok is ritkán maradnak együtt. Ámbár néha maximum két agyevő vagy három ustilagor található együtt.

Ökológia: A felnőtt agyevők az agyszívók (illithid-ek) kedvenc állatai, öröktyaként szolgálnak.

Agyevő, Lárva - Ustilagor (Intellect Devouer, Larva - Ustillagor)

Klíma/Terület:	sötét, nyirkos területek
Gyakoriság:	ritka
Szerveződés:	magányos
Aktív időszak:	sötétség ideje
Táplálék:	érzések
Intelligencia:	nem mérhető
Kincs:	Q (x 1d20)
Jellem:	semleges
(gonosz)	
Egyszerre érzézők:	1-3
Vértezetosztály:	5
Sebesség:	9"
Életerődobás:	3+3
THACO:	17
Támadás/kör:	1
Sebzés:	1d4+1 (méreg
elleni mentődobás, vagy	
duplán)	
Speciális támadás:	pszionika
Speciális védelem:	pszionika
Mágikus ellenállás:	- (lásd alább)
Méret:	kicsi (agy
nagyágú)	
Morál:	
megbízhatatlan (5-7)	
Tapasztalatpont:	650

Az ustilagor az agyevők lárva állapota. Mint a szüleik, ők is úgy néznek ki mint egy négylábú agy. De jóval kisebbek és testük lágy és nyirkos. Nincs az a kemény borításuk, amit felnőttként végül megkapnak. Az ustilagoroknak ezenkívül van egy három láb hosszú indájuk, ami hajlékony és fűrge. A szüleikkel ellentétben koralszerű lábaik vannak, lábfej nélkül, ezért lassan haladnak (sebesség: 9). Ettől függetlenül bámulatos fürgeséggel tudnak ugrani és szökkenni. (Ezért 5-ös a vértezetosztályuk.)

Harc: Az ustilagor az indájának ütésével tudja támadni a célpontját, miközben a *Savkiválasztás* egy saját változatát használja. Soha nem vallanak kudarcot ezzel az erővel, és csak 1 PSP-t használnak el támadásonként. S mi több a sav olyan erős, hogy az áldozatnak méreg elleni mentődobást kell tennie, vagy további veszteséget szenved el a következő körben (1d4+1).

Természetesen ez nem egy nagyon hatásos támadási forma, és az ustilagor szívesebben használja a *Behízelgést* és a *Fejlesztett Érzelemkivétítést* erjét. Az utóbbit használva öt érzésállapot közül az egyikbe kényszerítheti az áldozatot egy kör alatt: gyűlölet a társak iránt, bizalmatlanság a társak iránt, félelem a gombáktól, utálat a terület iránt, bizonytalanság. Ezek a kivétített érzések ennek megfelelően támadást, veszekedést, menekülést vagy reszketést okoznak. Jegyezd meg, hogy a felnőtt agyevő elveszti a megerősített képességet és csak *Érzelemkivétítésre* képes.

Bár pszionikus képességük, úgy tűnik egyáltalán nem intelligensek az emberi definíció szerint. Így mentális támadások (mind pszionikus, mind mágikus) nem hatnak rájuk, a *Pszionikus Csapás* kivételével. Egy szokatlan gombaszerű kinövés miatt (lásd Előfordulás/Társadalom) immunisak a gombatámadásokra és minden olyanra, ami az aurára hat.

Végül az ustilagorok használják az energiaelnyelő képességüket, hogy védjék magukat a varázslatoktól és más alkalmazható támadási formáktól. Az ustilagoroknak nincs meg az a fejlett formája az *Energiaelnyelésnek*, ami a felnőtt formájával kapcsolatos.

Minden ustilagort érdekelnek a drágakövek. Nem tudja senki biztosan, de gyanítják, hogy a drágaköveket használja az energiaelnyeléshez. A lény a drágaköveket hordozó lényeket támadja meg először, és csak utána a többi.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 3, Tan/Tudomány/Áhítat: 2/1/4, Próbaérték: 10, PSP: 150, Támadó/Védelmi módok: Behízelgés / Tudatár

Csak a következő erővel rendelkezik:

Pszihometabolika: Energiaelnyelés, Savkiválasztás (lásd feljebb)
Telepátia: Kapcsolat, Behízelgés, Érzelemkivétítés (lásd feljebb)

Előfordulás/Társadalom: Az ustilagorok olyan nyirkosak, hogy általában gombák nőnek rajtuk. Ez egy szimbiotikus kapcsolat. A gombák megakadályozzák az ustilagor kiszáradását és eltakarják a lény pszionikus auráját. Így az aurára ható erők nem működnek az ustilagoron. Az agyi paraziták sem tudják áttörni ezt a védőréteget.

Senki sem tudja hogy mikor és hogyan lesz agyevő az ustilagorból, de kétségtelen, hogy valamit tennie kell az elmével és a pszionikával. A bölcsek úgy vélik, hogy a gomba is szerepet játszik.

Ökológia: Az agyszívók (illithid-ek) úgy tekintik az ustilagorokat, mint étkezési ingyencségeket. Ha túlélnek a találkozást, a kalandozók úgy tekintik őket, mint kincslelőhelyeket. Ahogy fentebb említettük, az ustilagorok szeretnek drágaköveket gyűjteni.

Shedu

Kisebb

Nagyobb

Klíma/Terület:	bármilyen (meleg)
Gyakoriság:	bármilyen nyílt terület
Szerveződés:	ritka
Aktív időszak:	nagyon ritka
időszaka	nyáj
Táplálék:	nyáj vezető
növényevő	a nap meleg időszaka a nap meleg
Intelligencia:	növényevő
génusz (17-18)	kivételes (15-16)
Kincs:	G
Jellem:	-
Egyszerre érzézők:	törvényes jó
1-2	2d4
Vértezetosztály:	4
2	12"/24" (C)
Sebesség:	14"/30" (B)
Életerődobás:	9+9
THACO:	14+14
Támadás/kör:	11
2	5
Sebzés:	2
1d6/1d6	
Speciális támadás:	3d6/3d6
pszionika	pszionika
Speciális védelem:	pszionika
pszionika,	pszionika,

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Láthatatlanság

Mágikus ellenállás: 25%
50%

Méret: nagy (mint egy öszvér)
nagy (mint egy ló)

Morál: bajnok (15-16)
félelemnélküli (19-20)

Tapasztalatpont: 8000
15000

Ektoplazma Alak [☞]#

Pszihokinézis: Telekinézis, Molekulafelrázás, Molekula Manipuláció
Telepátia: Uralkodás, Tömeges Uralkodás, Elmeösszekapcsolás [☞]#,
Kapcsolat [☞], Láthatatlanság [☞]#, Hipnózis Utáni
Szuggeszció
Pszihoportáció: Valószínűségi Utazás [☞]#, Teleportálás [☞]#,
Dimenziókapu, Dimenzióséta [☞]#

A shedu a pegazus forró, száraz területen élő rokona.
Erőteljes, zömök lószerű teste, és rövid de erős tollas szárnya van. A rövid, vastag nyakán nagy humanoid fej van. Az arc leginkább törpeszerű, és mindig van rajta bajusz és szakáll. A shedu haja nagyon szürös, és szoros hullámokba vagy szalagokba göndörödik.

Minden shedu visel egy egyszerű fonott szövetből vagy kötélből készült fejpántot egyetlen díszítő gombbal. A gomb a homlok közepén van, és jelzi a shedu státuszát. A legalacsonyabbtól a legmagasabb rangig a gomb készülhet ezüstből, aranyból, platinából, zafírból, rubintból vagy gyémántból. Egy kisebb shedunak szinte soha nincs platina szint feletti gombja. Egy nagyobb szinte soha nem visel zafir státusz alattit.

A sheduk az Elsődleges Anyagi, az Éteri, és az Asztrális Síkon kóborolnak. A törvényt és a jót terjesztik, segítenek a barátságos lényeknek ha szükséges, és harcolnak a gonosszal. A nagyobb shedu tipikusan hat vagy több kisebb sheduból álló nyáját vezet.

Harc: Minden shedu a két erős mellső lábával támad.
Ámbár mindkét fajta shedu jobban kedveli a pszionikus erők használatát, ha lehetséges.

Kisebb Sheduk

Nyelvek: A kisebb shedu beszéli a shedut, a lamiat, a lamassut és a legtöbb emberi nyelvet (bár a közöst nem). Természetesen bármikor használhatják az *Empátia* erőjüket (korlátozott formája a *Telepátia*nak, lásd alább).

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 9, tan/Tudomány/Áhitat: 4/4/13, Próbaérték: Int, PSP: 100,
Támadó/Védelmi módok: mind / mind

A kisebb sheduk mindig ismerik az alábbi öt erőt a három tanban, és PSP költség nélkül használhatják őket. Ezen erőkön kívül egy kisebb shedu ismer bármilyen szabadon választott három tudományt, és öt áhitatot (ezekből a tanokból vagy másikból). Minden lény leginkább egy adott tanra specializálódik, hogy kiegészítse a nyáját (mindegyik más tant vesz fel).

Pszihometabolika: Ektoplazma Alak
Telepátia: Kapcsolat, Empátia, Elmeösszekapcsolás
Pszihoportáció: Asztrális Kivetítés

Nagyobb Sheduk

A nagyobb shedu gonosztól védő aurát sugároz 10' sugarban.

Nyelvek: A nagyobb shedu beszéli a shedut, a lamiat, a lamassut, a közöst, és a gyökér nyelveket (azaz a legtöbb emberi nyelvet). Bár mindig használhatják a *Telepátia* erejüket, amit olyan jól elsajátítottak, hogy még a növényekkel is tudnak kezdetleges kapcsolatot teremteni.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 14, Tan/Tudomány/Áhitat: 5/12/15, Próbaérték: Int, PSP: 200,
Támadó/Védelmi módok: Mind/Mind

Általános erők (a [☞]-gal jelölteket mindig ismeri, a #-tel jelölteket költség nélkül használhatja):

Védelmi mód: Elme Gát [☞]#
Távérzékelés: Aura Leolvasása, Távolbahallás, Távolbalátás,
Tárgyleolvasás, Prekogníció, Veszély Érzékelése,
Érzékenység
Pszihikai Behatásokra
Pszihometabolika: Energiaelnyelés, Metamorfózis, Testkontroll,

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet Gondolateur (Thought Eater)

Klíma/Terület:	Éteri Létsík
Gyakoriság:	ritka
Szerveződés:	magányos
Aktív időszak:	bármilyen
Táplálék:	mentális energia
Intelligencia:	nem mérhető
Kincs:	-
Jellem:	semleges
Egyszerre érzézők:	1-3
Vértezesztály:	9
Sebesség:	6" (csak az Éteri
Létsíkon)	
Életerődobás:	3
THACO:	-
Támadás/kör:	-
Sebzés:	-
Speciális támadás:	pszionika, Elnyelés: pszionika,
varázslatok	és
intelligencia	
Speciális védelem:	éterei lét
Mágikus ellenállás:	elnyelés (lásd alább)
Méret:	kicsi (3'
hosszú)	
Morál:	megbízhatatlan (5-7)
Tapasztalatpont:	1400

A gondolateurok az Éteri Sík peremének szülöttei, és csak az éteri fómában képesek a túlélésre. Sápadszürke csontváz testű, túlméretezett csőrös emlős fejű lénynek látszanak (azoknak akik képesek látni őket). Úszóhártyás mancsaik vannak, amik alkalmasak rá hogy ússzanak velük az éterben. A gondolateuroknak csak egy célja van az életben - a halál elkerülése. Valamilyen ok miatt szinte rögtön elpusztulnak az Elsődleges Anyagi síkon. Szerencséjükre számos pszionikus erejük van, ami segít elkerülni ennek a megtörténését.

Harc: A gondolateuroknak nincs más harci képességük a pszionikus erőiken kívül, még az Éteri Létsík peremén sem. Így könnyedén és gyorsan megölhetők, ha éterileg találkozunk velük.

A gondolateuroknak mindig működik a *Pszionika Érzékelésük*. Az egyedi természetük miatt képesek érzékelni a pszionikus aktivitást mind az Elsődleges Anyagi, mind az Éteri Létsíkon. Ha bármilyen pszionikus aktivitást érzékelnek, megközelítik a területet (éterileg természetesen).

Az egyetlen "támadásuk" a pszionikus energia elnyelése. (Ez egy veleszületett képességük.) Ezt akkor tudják működtetni, ha 60 lábnál közelebb vannak egy igazi pszionistához (vagy pszionikus lényhez), vagy 10 lábnyira egy vad tehetségtől. Körönként 10 pszionikus erőpontot szívnak el. Ezenkívül el tudnak nyelni bármilyen a területen elmondott varázslatot, ahogy a memorizált varázslatokat is (5 pontot kapnak varázslatszintenként). Végül intelligenciát esznek, minden egyes pontot 10 PSP-be alakítva. Addig esznek, amíg az áldozat meghal, vagy elmenekül, vagy amíg jóllaknak. Akkor laknak jól, amikor a PSP-jük a maximumon van.

Bár agyi energián élnek, a gondolateurok nagyon ostobák. Mivel nem intelligensek, immunisak a telepatikus támadásra és kontrollra (pszionikus és más módon). Mindig a következő sorrendben esznek, még akkor is, ha illogikus:

- 1) felhasznált pszionikus pontok (az erő nem működik);
- 2) felhasznált energia (a varázslat nem működik);
- 3) PSP-k;
- 4) memorizált varázslatok;
- 5) intelligencia.

Megjegyzendő, ha a gondolateur megeszi valakinek a teljes intelligenciáját, az növényé válik (gyakorlatilag halott). ezenkívül az intelligencia-vesztés maradandó, amíg *Fejlesztővarázssal* vagy *Pszihikai Műtéttel* vissza nem állítják. A varázslatokat vissza lehet memorizálni, az elszívott PSP-ket normálisan lehet visszanyerni.

Mindezen évés az egyetlen lehetőség arra, hogy a gondolateur az éterben maradjon. A testük feldolgozza a PSP-t, ahogy az emberek az ételmet, óránként 3 PSP sebességgel. Ha bármikor kifogynak a pontjaikból, lezuhanak az éterből az Elsődleges Anyagi Létsíkra és azonnal meghalnak.

Jegyezd meg, hogy ezek a lények láthatatlanok az Elsődleges Anyagi Létsíkon, így a gondolateurok kétségtelenül támadni fognak, amíg jól nem laknak, vagy amíg az áldozatok ki nem kerülnek a hatókörükéből. Bár csak 6 a sebessége, de ez éteri mozgás, átkelhet vele a falakon, fán, stb., mintha azok ott sem lennének.

Pszionikus Összefoglaló

A gondolateuroknak 1d100+100 (101-200) PSP-jük van. A próbaértékük 18. A Pszionika Érzékelése egy speciális formájával rendelkeznek (egy metapszionikus erő), ami folyamatosan és költség nélkül működik. Ezenkívül PSP-t nyelnek el, ahogy a harcnál le van írva.

Előfordulás/Társadalom: Keveset tudunk a gondolateurokról, kivéve, hogy az Éteri Létsíkon élnek, és hogy nagyon magányos lények. A mágikus kutatás kimutatta, hogy nem rosszindulatúak, egyszerűen élni akarnak. Néhányan úgy vélik, ez a sorsa minden pszionistának, ha egyszer meghal.

Ökológia: A gondolateurok nem hordanak magukkal kincset. Ha az egyik meghal, automatikusan leesik az éterből és az Elsődleges Anyagi Létsíkon materializálódik. Természetesen legtöbbször figyelmen kívül hagyják, mint a nélkülözésben elpusztult csőrös emlöst.

Su-Monster

Klíma/Terület:	sötét területek/vadon és a föld alatt
Gyakoriság:	nem gyakori
Szerveződés:	család/klán
Aktív időszak:	hajnal és napnyugtá
Táplálék:	mindenevő
Intelligencia:	átlagos (8-10)
Kincs:	C, Y
Jellem:	kaotikus (gonosz)
Egyszerre érzézők:	1d12
Vértezesztály:	6
Sebesség:	9"
Életerődobás:	5+5
THACO:	15
Támadás/kör:	5
Sebzés:	1d4/1d4/1d4/1d4/2d4
Speciális támadás:	pszionika, lerohanás
Speciális védelem:	pszionika
Mágikus ellenállás:	-
Méret:	emberméretű (nagy majom)
Morál:	átlagos (8-10)
Tapasztalatpont:	650

A su-monsterek 4-5 láb magas, hatalmas szürke majomnak látszanak. Nagy csontjaik és izmos végtagjaik vannak, de mindig egy kicsit alultápláltak tűnnek, mert bordáik és hátgerincük kiemelkedik. A hosszú kapaszkodó farkuk könnyedén megtartja a súlyukat. A kezeik és lábaik látszólag egyformák, mindegyiken három hosszú, vastag ujj és egy szembefordítható hüvelykujj van, mind karommal ellátva. Mint a farkuk, a lábaik és kezeik is igen erősek, lehetővé téve, hogy egy végtagjukon lógjanak órákig.

Rövid, piszkoszürke szőr borítja a testüket. Az arcuk és a farkuk fekete, míg a mancsuk mindig vöröses (amitől úgy néznek ki, mintha épp most fejezték volna be a gykolást, ami többször igaz is, mint nem). Gyakorta vigyorognak, de általában ez inkább egy hegyes fogú fenyegetés, mint barátságos gesztus.

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Harc: A su-monsterek mind a négy lábukkal támadnak, ha ez lehetséges, végigkarmolva az áldozatot az extrém éles karmaikkal. Ezenkívül bevihetnek egy erős harapást is a kutyaszerű pofájukkal.

Ezek a lények kis csoportokban szeretnek vadászni (1d12). A legkedveltebb vadászterületük egy jól járható út a dzsungelben/erdőben. Erős ágakat keresnek, amik az út fölé lógnak, és azután elrejtőznek a fán, türelmesen várakozva. Ha a potenciális áldozat közülük ér, mind lecsapnak a farkukat használva horgonyként. Így mind a négy karmukkal plusz a harapásukkal tudnak támadni. Az ilyen lerohanás áldozatának -4 járul a meglepődéséhez.

Ami igazán veszélyessé teszi ezeket a lényeket, a törzsi védelmük. Az esetek felében (50% eséllyel) az egész család részt vesz a vadászaton: a hím, a nőstény és a két fiatal. Ha a fiatalokat megtámadják, vagy fenyegetik, a szülők úgy harcolnak, mintha Gyorsítóvarázs hatna rájuk (azaz dupla sebesség és dupla támadás). Hasonlóan, ha a nőstényt támadják, a hím támad úgy, mintha felgyorsult volna. A nőstények 6 fordulóig tudják fenntartani a hatást, a hímek 4 fordulóig.

Pszionikusan ezek a lények halálosak lehetnek. Három támadási módot ismernek. Ezen kívül ellenállnak a telepátikus támadásnak (ezért nincs egyetlen védelmi módjuk sem). Ha a su-monster a *Felerősítés* erejét használja, ha akar, támadhat fizikailag és pszionikusan egyszerre (dupla támadásszám helyett).

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 2, Tan/Tudomány/Áhítat: 3/1/3(2/5), Próbaérték: Int, PSP: 120, Támadó/Védelmi módok: Pszihikai Összemorzsolás, Elmeszúrás, Pszionikus Csapás / nincs

A su-monster mindig ismeri az alábbi erőket, és 10% eséllyel tud még egy tudományt és két áhítatot a pszihometabolikus tanból:

*Pszihometabolika: Felerősítés (költség nélkül, lásd fentebb)
Metapszionika: Pszionika Érzékelése (mindig bekapcsolva, költség nélkül)*

Telepátia: Pszihikai Összemorzsolás, Elmeszúrás, Pszionikus Csapás

Előfordulás/Társadalom: A su-monster család a két szülőből (felőtt hím és nőstény) és két fiatalból áll. Ha két vagy több család él együtt, akkor klánt alkotnak. A su-monsterek nagyon területiek, és gyűlölik a pszionikus képességű lényeket.

A legenda szerint a su-monstereket egy hatalmas gonosz pap vagy mágus hozta létre, aki őrizni akarta az erdejét a betolakodóktól (elsősorban a pszionikusaktól). A lények jelentős támadóerőt képviselnek, ami igazolni látszik a teóriát. Néhány bölcs szerint (akik rámutatnak a lények magas intelligenciájára mint bizonyítékra) a lények mágikus hibridjei a humanoidoknak és az emberszabású majmoknak. Mindenesetre ma is sok gonosz pap és varázsló alkalmaz su-monstereket erdőőrné.

Ökológia: A su-monsterek az értékeiket magasan a fákon elrejtve tartják a területükön. Nincs élelem-értékük, mivel a húruk enyhén mérgező. Az olyan karakter, aki su-monster húst eszik, mérge elleni mentődobást kell tennie, vagy megbetegszik, és egy hétig nincs lehetőség semmilyen természetes gyógyulásra.

Csavargó (Vagabond)

Klíma/Terület:	mint a gazda
Gyakoriság:	nagyon ritka
Szerveződés:	magányos
Aktív időszak:	mint a gazda
Táplálék:	mint a gazda
Intelligencia:	géniusztól a
szupra-géniuszig (17-20)	
Kincs:	mint a gazda
+ speciális	
Jellem:	semleges- (bármilyen)
Egyszerre érkezők:	1
Vértezesztály:	mint a gazda
Sebesség:	mint a gazda
Életerődobás:	mint a gazda
THACO:	mint a gazda
Támadás/kör:	mint a gazda
Sebzés:	mint a gazda
Speciális támadás:	mint a gazda, pszionika
Speciális védelem:	mint a gazda, pszionika
Mágikus ellenállás:	mint a gazda, immunis a mentális

varázslatokra	
Méret:	mint a gazda
Morál:	biztos (11-12)
Tapasztalatlant:	mint a gazda + 4 ED

Nehéz megmondani, hogy néz ki a csavargó, miután megszámlálhatatlan sok más lény alakját tudja utánozni. Ismeretlen eredetű idegen életforma. Minden esetben intelligens, a területen élő fizikai lény (egy legalább állati intelligenciájú lény) formájában találkozunk vele.

A csavargók háromféleképpen tudják ezt az alakot felvenni. Először is felvehetik a test alakját a szokatlan képességekkel együtt. Amikor ez történik, a csavargó egy tintapacának néz ki a földön, ami gyorsan kitágul három dimenzióban, kitöltődve, majd később megformálva a pontos részleteket. Az ilyen változás rémisztő lehet, ha a választott forma olyasmiről, mint például egy vérfarkas. Másodszor, a csavargó belebújhat egy frissen elhunyt testbe, meggyógyítva minden bajából. Végül beköltözhetnek egy élő testbe is. Ez utóbbi formában olyanok, mint a fogadtatlan prókátorok, akik erős sugalmazásokat adnak; nem tudnak semmi olyat megtenni, amit a gazda életerő nem akarja, hogy megtegyenek. Így egy megszállt ló nem fog leugrani egy szikláról, csak ha biztonságosnak érzi és egyetért az ugrással. Mint fentebb említettük, a csavargó bármilyen lény formáját felveheti, aminek legalább állati intelligenciája van. Ritkán költöznek magasabb intelligenciájú formákba, mint például játszó karakter fajokba.

Ha egyszer felvettek egy alakot, a csavargók hozzákötődnek, és nem tudják elhagyni, csak tipikusan olyan pszionikus erővel, mint például a személyiségcsere (ami a kedvencük).

Ha kommunikálnak velük, hamar kitűnik, hogy valami nem stimmel, mert nem ismerik a formájuk beszédét, viselkedését, szokásait, vagy elvárásait. De képesek használni a formájuk támadó és védekezési módjait, mint ahogy a mozgását és alapvető képességeit. Természetesen némelyiket különös vagy egyedi módon adják elő.

Harc: A csavargók azokkal a képességekkel harcolnak, ami a formájuknak van. Ezenkívül teljesen immunisak az olyan mentális támadási formákra, és kontrollra, ami nem kifejezetten pszionikus. Ezen védelmen kívül minden csavargó rendelkezik pszionikával. Ha a gazdatestüket megölik, eltávoznak és soha nem térnek vissza.

Pszionikus Összefoglaló

Szint: 12, Tan/Tudomány/Áhítat: 4/6/19, Próbaérték: Int, PSP: 200+1d100, Támadó/Védelmi módok: lásd alább / mind

A csavargóknak soha nincsenek pszihokinetikus erőik. Különleges tehetségük van az alábbiakhoz:

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Távérzékelés: Bármilyen erő, ami lehetővé teszi, hogy megtanuljon dolgokat.

Pszihometabolika: Bármilyen erő, ami lehetővé teszi nekik, hogy alakot

váltsanak, és nehéz terepen utazzanak.

Metapszionika: Ennek a tannak a mesterei, az összes erőt használhatják, függetlenül a tanaik, tudományaik, áhítataik számától.

Telepátia: A lény bármilyen telepatikus erőt használhat, amivel kommunikálhat, vagy információt szerezhet, és elég

támadási formát, hogy védje magát.

Pszihoportáció: Bármilyen erő, amivel utazhatnak.

Előfordulás/Társadalom: Az előfordulás illik a felvett formához. A társadalom vagy illik a formához, vagy a lény magányos vándor. Több csavargóval soha sem találkozhatunk együtt, senki még csak nem is hallott ilyenről. Minden csavargó egy mérőföldről megérzi a másik jelenlétét. Ezen a ponton elválnak, ha lehetséges.

Ökológia: Úgy tűnik, a csavargók információt gyűjteni jöttek az Elsődleges Anyagi Létsíkra. Extrém kíváncsiak és tolatkodók, gyakran még a földi és személyes részletek iránt is. Ha felajánlják nekik a lehetőséget, hogy kalandozzanak a partyval, 90%-ban csatlakoznak. Cserébe használni fogják számottevő erejüket a party hasznára.

Jó poén lehet, ha egy csavargó titokban megszállja az egyik játékos harci kutyáját vagy csatalovát (ezek legtöbbje teljesen semleges lesz). Gonosz és jó csavargók inkább azonos erők mellé szegődnek, mind hogy segítsenek nekik, mind hogy tanuljanak tőlük.

Szörnyek Aktualizálása

Sok lény az AD&D Monstrous Comrendium szériából rendelkezik pszionikus erőkkel. Az alábbi szöveg aktualizálja a szörnyeket e könyv szabályaihoz. A lények alfabetikus sorrendben vannak. (A külső létsíkok lényei külön vannak felsorolva.) Minden bekezdés az alábbi módon van szervezve:

Szint: Milyen erős a szörny a pszionista tapasztalati szintje szerint.

Tan/Tudomány/Áhítat: Hány tanhoz fér hozzá a szörny, továbbá az összes ismert tudományok és áhítatok száma (az összes tanban).

Támadó/Védelmi módok: Telepatikus támadó és védelmi módok, amit a lény használhat. (A védelmi módok nem számolandók bele a lény által ismert erők maximális számába.) A rövidítések a következők:

Támadó Módok

PC: Pszionikus Csapás
EL: Elmeszúrás
SK: Személyiségkorbács
BH: Behízélgés
PÖ: Pszihikai Összemorzsolás

Védelmi Módok

TZ: Tudatzár
GP: Gondolatpajzs
MG: Mentális Gát
EE: Elme Erőd
VT: Vasakarat Tornya

Próbaérték: A lény tipikus próbaértéke, ha az erő nem automatikusan sikeres.

PSP: A lény teljes pszionikus ereje (a maximálisan rendelkezésre álló erőpontok).

Típus: A lény által használható erők általános típusa. E bekezdés után felsorolt erők (ha vannak) reprezentatívak; a lista nem feltétlenül teljes.

☞ A lények mindig ismerik az így jelzett erőket.

Aboleth

Szint: 8, Tan/Tudomány/Áhítat: 3/5/16, Próbaérték: Int, PSP: 250, Támadó/Védelmi módok: SK, BH, PÖ, +1 / GP, EE, VT
Típus: elméket kontrolláló és manipuláló erők
Telepátia: Érzécsalódás ☞, Elmeösszekapcsolás ☞, Tömeges Uralkodás ☞

Couatl

Szint: 9, Tan/Tudomány/Áhítat: 4/5/18, Próbaérték: Int, PSP: 1d100+110, Támadó/Védelmi módok: bármilyen / mind
Típus: erők, amelyek lehetővé teszik az információszerzést, az utazást, és amelyek lehetővé teszik önmaguk elrejtését
Távérzékelés: Aura Leolvasása ☞, Körkörös Látás, Hang Látása
Pszihometabolika: Metamorfózis ☞, Savkiválasztás ☞, Ektoplazma Alak ☞
Pszihoportáció: Teleportálás, Időugrás
Telepátia: Elmeösszekapcsolás ☞, Gondolatolvasás ☞, Láthatatlanság ☞

Szürketörpe (Duegar)

Szint: ÉD, Tan/Tudomány/Áhítat: szint szerint, Próbaérték: Int, PSP: 12 x Mul, Támadó/Védelmi módok: EL, SK, BH / TZ, GP, MG
Típus: védekezés, menekülés és földalatti mozgás erői
Távérzékelés: Hang Érzése, Méreg Érzékelése ☞
Pszihokinézis: Molekulafelrázás ☞, Molekula Manipuláció
Pszihometabolika: Energiaelnyelés, Kiterjesztés ☞, Összehúzás ☞
Telepátia: Azonosítás ☞, Láthatatlanság ☞

Grey Ooze (csak a 20 sebpont fölötti lények)

Szint: 1, Tan/Tudomány/Áhítat: 2/1/1, Próbaérték: 13, PSP: 1d100+20, Támadó/Védelmi módok: PÖ / TZ
Típus: A lényeknek csak az alább felsorolt erők vannak:
Telepátia: Pszihikai Összemorzsolás ☞
Metapszionika: Pszionika Érzékelése ☞ (csak 60', költség nélkül)

Ki-rin

Szint: 9, Tan/Tudomány/Áhítat: 4/5/18, Próbaérték: Int, PSP: 200, Támadó/Védelmi módok: mind / mind
Típus: élettelen kontroll, utazás, gondolatolvasás
Pszihokinézis: Tárgy Létrehozása ☞, Lángkontroll, Szélkontroll
Pszihometabolika: Arnyékalak ☞, Testegyensúly, Ektoplazma Alak ☞
Pszihoportáció: Száműzés, Valószínűségi Utazás ☞
Telepátia: Elmeösszekapcsolás ☞, Gondolatolvasás ☞, Érzécsalódás ☞

Agyszívó (Illithid)

Szint: 7, Tan/Tudomány/Áhítat: 3/5/14, Próbaérték: Int, PSP: 250+1d100, Támadó/Védelmi módok: EL / TZ, GP, EE +1
Típus: támadó, elmekontroll, utazás
Pszihokinézis: Detonáció, Test Irányítása ☞, Lebegés
Pszihometabolika: Testegyensúly ☞ (az egyetlen pszihometabolikus erejük)
Pszihoportáció: Valószínűségi Utazás ☞, Teleportálás ☞, Asztrális Kivetítés ☞
Telepátia: Uralkodás ☞, Tisztelet, Gondolatolvasás ☞, Hipnózis Utáni Szuggeszció

Tarrasque

Ezek a lények immunisak minden pszionikára.

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Sárga Penész (Yellow Mold)

Szint: 1, Tan/Tudomány/Áhitat: 2/0/2, Próbaérték: 15,
PSP: 1d10 x 5, Támadó/Védelmi módok: BH / nincs (speciális)
Csak az érzékeny sárga penésznek vannak pszionikus erői. Az ilyen
lények immunisak a pszionikus támadásra, hacsak a
támadót nem segíti valaki, aki tud növényekkel
kommunikálni.
Tipus: Az érzékeny sárga penész csak az alábbi erőkkel rendelkezik:
Telepátia: Elmetörlés, Behízelgés
Metapszionika: Pszionika Érzékelése (1d100+20', költség nélkül)

Yuan Ti

Szint: ÉD-2, Tan/Tudomány/Áhitat: 3/szint, Próbaérték: Int,
PSP: 15 x Mult, Támadó/Védelmi módok: EL, BH / TZ, EE, VT
Tipus: a kígyókkal kapcsolatos (lásd alább)
Távérzékelés: Veszély Érzékelése, Hang Érzése, Méreg Érzékelése™
Pszihometabolika: Állati Rokonság™ (kígyó), Metamorfózis (kígyó),
Kaméleonerő, Savkiválasztás, Hús Vértet
Telepátia: Vonzás (kígyókra), Irtózás™ (kígyókra), Érzékcsalódás,
Fájdalom Okozása, Legyőzhetetlen Erők, Fóbia
Erősítése™,
Ízlelés Hipnózis Utáni Szuggeszció, Ellenszenv (kígyók iránt),
Összekapcsolás™

Külső Létsíkok Lényei

Minden külső létsíkról származó lény első, vagy magasabb szintű
lesz találkozáskor. A telepátikus támadó és védelmi módok abban a
sorrendben vannak leírva, ahogy a lények általában megkapják őket.
A JM-nek kell összeállítania a szintnek megfelelő kívánt repertoárját a
lénynek.

Aasimon (csak a 3 van felsorolva)

Szint: ÉD, Tan/Tudomány/Áhitat: szint szerint, Próbaérték: Int
-- Solar: mind / mind ; 354 PSP
-- Astral Deva: PR, EL, SK, PÖ / TZ, GP, MG ; 210 PSP
-- Planetar: mind / mind ; 288 PSP
Tipus: változatos (nem erőszakos kivéve a kontrolláló típusokat)

Baatezu (mind a 4 nagyobb)

Szint: ÉD-1, Tan/Tudomány/Áhitat: szint szerint, Próbaérték: Int
-- Aminizu: EL, BH / TZ, GP, MG ; 121 PSP
-- Cornugon: EL, SK / TZ, GP, MG ; 113 PSP
-- Gelugon: SK, BH / TZ, GP, MG ; 166 PSP
-- Pit Fiend: PS, SK, PÖ / GP, MB, EE ; 213 PSP
Tipus: a kontroll és a kegyetlenség erői

Gith

Szint: ÉD, Tan/Tudomány/Áhitat: szint szerint, Próbaérték: Int,
PSP: 1d100+150, Támadó/Védelmi módok: mind / mind
Tipus: anyagiatlan (utazás, energia), nem elme-kontrolláló erők

Morti

Szint: 20, Tan/Tudomány/Áhitat: mind/mind/mind, PSP: 20500,
Támadó/Védelmi módok: mind / mind

Tanar'ri

(Nagyobb: Babau, Kisebb: Succubus, Igazi: mind, a Vrock
kivételével)
Szint: ÉD-3, Tan/Tudomány/Áhitat: szint szerint, Próbaérték: Int
-- Succubus: BH / GP, EE ; 100 PSP
-- Nalfeshnee: PR, SK, PÖ / TZ, GP, MG ; 125 PSP
-- Marilith: PR, PÖ / TZ, GP, MG ; 175 PSP
-- Balor: PR, EL, SK, PÖ / TZ, GP, MG ; 250 PSP
Tipus: a tűzkontroll, a kínzás, az alakváltás erői

Titán

Szint: ÉD+1, Tan/Tudomány/Áhitat: szint szerint, Próbaérték: Int,
PSP: 1d100+100, Támadó/Védelmi módok: EL, SK, BH, PÖ / nincs
Tipus: mindelféle típusú erő
Megjegyzés: a titánok immunisak a pszionikus támadásokra.

Yugoloth

Szint: 13, Tan/Tudomány/Áhitat: 5/7/24, Próbaérték: Int,
PSP: 1d100+200, Támadó/Védelmi módok: mind / mind
Tipus: az utazás és a harc erői
Megjegyzés: A lykanrópoknak soha nincs pszionikus erejük (kivéve
esetleg a Ravenloft™ készletben). Bárki, aki elkapja a
lykantrópiát, elveszti minden pszionikus erejét.

Teljes Pszionika Kézikönyv Melléklet

Bevezetés

"Mit gondolsz, gondolatolvasó vagyok?"	1
Mi változott?	1
Hogy illik ez be a világomba?	1
A pszionika mágikus?	1

1. Fejezet - A pszionika

Követelmények	2
A Pszionika alapjai	2
Fejlődés	3
Pszionikus Erőpontok (PSP-k)	4
Védelmi Módo	4
Speciális Képességek	4
Követők	5
Megkötések	5
Képességek	5
Vad Tehetségek	6

2. Fejezet - Pszionikus Harc

Erők Használata	8
Pszihikai Küzdelem	8
Pszihikus Csapda	8
Harci Kör	8
Telepatikus Harc	8
Telepatikus Támadási Módo	8
Telepatikus Védelmi Módo	9
Támadás Módosítók	9
Érintések	9
Egyéb Szempontok	9
Harci Kártyák	9

3. Fejezet - Távérzékelés

Erők Leírása	10
Statisztikák	10
Opcionális Eredmények	10
Pszionisták	10
Tudományok	10
Aura Leolvasása	10
Érzékenység Pszichikai Behatásokra	10
Prekogníció	11
Tárgyleolvasás	11
Távolbahallás	11
Távolbalátás	12
Áhítatok	12
Elmozdulás Érzékelése	12
Fény Érzése	12
Fény Hallása	13
Hang Érzése	13
Hang Látása	13
Harcos Elme	13
Helymeghatározás	13
Íránymeghatározás	13
Körkörös Látás	14
Méreg Érzékelése	14
Szellem Érzékelése	14
Veszély Érzékelése	14

4. Fejezet - Pszihokinetika

Tudományok	15
Detonáció	15
Dezintegrálás	15
Erőkilökés	15
Molekulaátrendezés	15
Tárgy Létrehozása	16
Telekinézis	16
Áhítatok	16
Árnyék Megelevenítése	16
Ballisztikus Támadás	16
Fénykontroll	17
Gyengítés	17
Hangkontroll	17
Hang Létrehozása	17
Lángkontroll	18
Lebegés	18
Molekulafelrázás	18
Molekula Manipuláció	18
Szélkontroll	19
Tárgy Megelevenítése	19
Tehetetlenségi Gát	19
Test Irányítása	20

5. Fejezet - Pszihometabolika

Tudományok	21
Állati Rokonság	21
Árnyékalak	21
Energiaelnyelés	21
Életerőelszívás	21
Halálmező	22
Metamorfózis	22
Teljes Gyógyulás	22
Áhítatok	22
Adrenalin Kontroll	22
Betegség Elnyelése	23
Beültetett Fegyver	23
Bioviasszacsatolás	23
Dupla Fájdalom	23
Ektoplazma Alak	23
Elmozdulás	24
Erőmegosztás	24
Életerő Átadás	24
Felerősített Érzékek	24
Felfüggesztett Életműködés	24
Hús Vértet	25
Kaméleon	25
Kiterjesztés	25
Korhadás Okozása	25
Macskaesés	25
Megemelt Erő	26
Mozdíthatatlanság	26
Öregítés	26
Összehúzó	26
Savkiválasztás	26
Sejthelyreállítás	27
Testegyensúly	27
Testfegyver	27
Testfeletti Elme	27
Testkontroll	27

Teljes Pszionika Kézikönyv Tartalomjegyzék

6. Fejezet - Pszihoportáció

Tudományok	28
Lényidézés Más Létsíkról	28
Mások Teleportálása	28
Száműzetés	28
Teleportálás	29
Valószínűségi Utazás	29
Áhítatok	30
Asztrális Kivetítés	30
Álomutazás	30
Dimenziókapu	30
Dimenzióséta	31
Időugrás	31
Teleportálás Időzítő	32
Téridő Horgony	32

7. Fejezet - Telepátia

Tudományok	33
Elmeösszekapcsolás	33
Elmetörlés	33
Fejlesztett Láthatatlanság	33
Kivetés	33
Pszihikai Összemorzsolás	34
Sorsösszekapcsolás	34
Személyiségcsere	34
Szonda	34
Tömeges Uralkodás	35
Uralkodás	35
Vasakarat Tornyá	35
Áhítatok	35
Azonosítás	35
Álmodozás	35
Behízelgés	35
Ellenszenv	36
Elme Erőd	36
Elme Gát	36
Elmeszúrás	36
Empátia	36
Élet Érzékelése	37
Érzelemlkivetítés	37
Érzéksalódás	37
Fájdalom Okozása	37
Fóbia Erősítés	37
Gondolatelrejtés	38
Gondolatküldés	38
Gondolatolvasás	38
Gondolatpajzs	38
Hallás Összekapcsolás	38
Hipnózis Utáni Szuggesztio	38
Igahallás	39
Irtózás	39
Ízlelés Összekapcsolás	39
Kapcsolat	39
Látás Összekapcsolás	40
Láthatatlanság	40
Legyőzhetetlen Erők	41
Megtestesülés Ismeret	41
Mentális Gát	41
Pszihikai Hírvivő	41
Pszihikai Megszemélyesítés	42
Pszionikus Csapás	42
Személyiségkorbács	42
Szinapsziszavarás	42
Tisztelet	42
Tudatzár	43
Vonzás	43

8. fejezet - Metapszionika

Tudományok	44
Auramegváltoztatás	44
Felbecsülés	44
Felruházás	44
Pszihikai Műtét	45
Pszihikus Klón	45
Személyiségkettéválasztás	45
Ultracsapás	46
Áhítatok	46
Felerősítés	46
Felfokozás	46
Felnagyítás	46
Felövezés	47
Felzabálás	47
Harci Transz	47
Kiszakítás	47
Meghosszabbítás	48
Összefogás	48
Összetartás	48
Pszihikus Erőelszívás	48
Pszionika Érzékelése	49
Pszionikus Felfújás	49
Sztázismező	49
Tartály	50
Visszapillantás	50

9. Fejezet - Egy pszionikus világ

Lássuk mink van!	51
Égessük meg!	51
TSR világok	51
Pszionika és Mágia	52
Szörnyek, Gonosztevők és Egyéb NPC-k	53
Élő Pszionika	53
A Lebegő Asztal Lovagjai	53

Melléklet

Baku	54
Agyvakond	54
Agyi Parazita	55
Agyevő, Felnőtt	56
Agyevő, Lárva (Ustilagor)	56
Shedu	57
Gondolatevő	58
Su-Monster	58
Csavargó	59
Szörnyek Aktualizálása	60
Aboleth	60
Couatl	60
Szürketörpe	60
Grey Ooze	60
Ki-rin	60
Agyszívó	60
Tarrasque	60
Sárga Penész	61
Yuan Ti	61
Külső Létsíkok Lényei	61
Aasimon	61
Baatezu	61
Gith	61
Morti	61
Tanar'ri	61
Titán	61
Yugoloth	61