

M.A.G.U.S. Kalandozók Krónikái

Misztikus erők – Pszi alapkönyv

szabályrendszer verzió: 0.39

Készítette:

Magnus (Nagy Huszár Imre)

Raon (Erdélyi István)

Tartalomjegyzék

Pszi utak és alkalmazásai.....	3
Bevezetés	3
Misztikus világkép	3
Pszi utak.....	4
Természetes út.....	4
Ősi út.....	5
Pyarroni út.....	5
Slan út	6
Misztikus út.....	6
Szabad pszi.....	7
Pszi alkalmazások.....	8
Felépítés	8
Alapmozaikok	8
Kötélék	8
Forma	8
Misztikus erőforrás	9
Pszi utak alkalmazáslistái és azok költségei.....	9
Pszi alkalmazások áttekintő táblázata.....	13
Pszi diszciplínák használata.....	15
Pszi diszciplínák leírása.....	15
Pszi diszciplínák.....	16

Pszi utak és alkalmazásai

Bevezetés

A gondolkodó elme hatalmas erőforrásokat rejt, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk a testünket, befolyásolhatjuk annak működését, és ezáltal az anyagi világ törvényeit, vagy akár mások tudatát, testét is.

A lehetőségeknek sokféle értelmezése ismert (lelki erő, pszi, chi energia), és sokféle módszertan épült fel az alkalmazásukra.

Ezeket fogja össze a Pszi (Ψ) tudománya.

Számos jelentős kultúra kereste már a választ arra, hogy pontosan mi is a pszi – hogy például mágiának tekinthető-e. Voltaképpen senkinek sem született rá meggyőző válasza.

A pszi egyértelműen misztikus jellegű, mert ez is a valóság formálásának egy eszköze. A "Személyes Aura kiterjesztésének mágiája", amellyel a mágiához képest is különleges hatások hozhatók létre – ellenben mégsem az, mert ennek olyan korlátjai is vannak, amelyek a mágiahasználatban nincsenek.

Azért sem lehet mágia, mert nem használ mana erőforrást – bár ez esetben az ősfajok mágiája sem az, hiszen ők is saját erőforrást használnak hozzá.

Egyes bölcsek odáig merészkedtek, hogy a pszit az ómágia mintájára az ifjú fajok saját őseréjének titulálják, amelyből épp csak elkezdtek kihasználni a benne rejlő lehetőségeket.

A hetedkor végére az általános nézőpont így megmaradt annál a mértéktartó megközelítésnél, hogy a pszi nem mágia, de misztikus erő, nem varázslat, de valóságformálás, csak nem külső, hanem belső erő, a lélek kivételes adománya.

Misztikus világkép

A Pszi lehetősége minden lélekben ott rejlik, és ez esetenként teljes képzetlenség esetén is megnyilvánulhat. Avatott mesterek úgy tartják, hogy a tudatalatti régiókban rejlik ez a fajta erő, és ezt különleges (jellemzően életveszélyes) helyzetekben akaratlanul is elő lehet hívni. Maga az előhívás is többféleképpen történhet: a túlélő ösztön éppúgy segíthet benne, mint a belső elmélyülés, vagy a gyémántkeménységűre csiszolt akarat.

A különböző utak, iskolák, módszertanok ezekre a lehetőségekre épültek, ezeket járják körbe.

Az MKK rendszerében ez, és csakis ez közöttük a közös nevező. A pszi iskolák többi részletükben alapjaiban másféle megközelítésekkel bírnak, és teljesen másféle módon, teljesen máshogy hozhatnak létre hasonló, közel hasonló, vagy éppen részleteiben már nagyságrendileg is egyedi hatásokat.

Hasonlóságok

- Bármilyen Pszi útról beszélünk, kivétel nélkül mindegyik pszi misztikus erőforrást használ hozzá.
- Minden úthoz tartozik egy beavatás, amely meghatározza a pszi misztikus erőforráshoz való viszonyulás módját.
- Minden út alkalmazáslistákból dolgozik.
- Minden út alkalmazáslistáira jellemző, hogy vannak közöttük alapvető, fejlesztett és titkos alkalmazások.
- Az alkalmazások egy része közös, azaz minden útban megvannak rá a megfelelő módszerek.
- Bármelyik útnak lehetnek egyedi alkalmazásai.

Különbözések

- Minden útra jellemző, hogy a pszi misztikus erőforrást milyen módszerrel éri el.
- Minden útnak külön szabályai vannak, amelyek kivétel nélkül, az összes alkalmazásukra érvényesek – ugyanis ezek képezik le a fő, elvi különbözéseket.
- Az egyes utakkal közös alkalmazások csakis annyit jelentenek, hogy az egyes utak teljesen más megközelítésekkel hozhatnak létre hasonló vagy közel hasonló hatásokat. Ezen esetben a részletek jelentik a fontos különbségeket.

Pszi utak

Minden pszi útnak van:

- Eszménye: amely megadja a fő elvi irányát.
- Követelménye: amely megadja a kereteket.
- Beavatása: amely megadja a misztikus erőforráshoz való viszonyulást és a misztikus világgépet.
- Iskolája: amely kijelöli a konkrét tanításokat.
- Szabálya: amely megadja az adott út egyedi , játéktechnikai jellegzetességeit.

Ismert pszi utak:

- Természetes út
- Ósi út
- Pyarroni út
- Slan út
- Misztikus út
- Szabad pszi

Természetes út

Eszmény: "szabad lélek" , "végtelen lélek"

Ez az út azon módszerek gyűjtője, amelyek a szó valódi értelmében még nem is nevezhetők pszi használatnak. Ismertebb formában ez a *lelkierő* köztudomású értelmezése. Ami ugyan szintúgy az akaraterő fókuszán, de nem az elme csiszoltságán, nem a tudat kontrollján alapul – viszont végeredményként a pszi alkalmazásokhoz hasonlatos hatásokat hozhat létre.

Listájában csak néhány alkalmazás szerepel, melyek hatásai korlátozottak.

Bármilyen iskola jellegnél jellemzőbb rá, hogy alkalmazásai a Karakterek egyedi vonásai. Erőforrás felhasználása a legkevésbé hatékony – mégis akad olyan alkalmazása, amely bármilyen csiszolt elmének is a becsületére válna.

Követelmény

- Nem lehet másféle Pszi beavatása. Bármilyen újabb Pszi beavatással ez az út elveszik.

Beavatás: túlélési próba

A kontrollálatlanság miatt a természeti út beavatása is különleges: első megnyilvánulásához mindenképpen olyan élethelyzet szükséges, amely előhívja ösztönös alkalmazását. Ez lehet közvetlen életveszély is, de a természeti népek többsége felismerte ezt a lehetőséget, és a felnőtté váláshoz kötött szertartásai (női és férfipróba) is ezt a cél szolgálják.

Iskola: külön iskolája, tanítása nincs, csak néhány alkalmazása, ami vagy villámgyors, ösztönös reakció adott helyzetben, vagy diszciplína helyett egyszerű, tanult szertartás. Ezért gyakorlatilag bárki képes lehet az alkalmazásukra: ez lényegében attól függ, hogy ki hova született, milyen környezetben nőtt fel, és ott milyen szokások uralkodtak. Használata sok esetben értelmezhető veleszületett képességként is.

Szabály

- Az alkalmazó nem tudja kontrollálni a misztikus erőforrás felhasználását, ezért bármelyik alkalmazása mindig az elérhető pszi pontok adta maximális hatás szinttel jön létre.
- Az elhasznált misztikus erőforrás visszaszerzésére csakis természetes módon (pihenéssel) van lehetőség.
- Az út alkalmazáslistái egyvel kevesebb Kp-ba kerülnek.

Ősi út

Eszmény: "a halandó lét határain túl", "a zavar harmóniája"

Jellemzően régi korok öröksége, letűnt fajok és népek hagyománya – ebből adódóan Ynev civilizációs központjaiban kifejezetten ritka, a zárványkultúrákban és a peremterületeken elterjedt módszertan.

Az elme csiszoltsága helyett a gyémántkeményre edzett akaratra épít. Csakis erre az útra jellemző, hogy belső elmélyüléskor a passzív, meditatív, befelé forduló irányultság helyett az elme aktív, a halandói lét határait feszegető, kifelé figyelő jellegét helyezi fókuszba.

Jellemző alkalmazástípusa a *mantra*, jellegzetes regenerációs módszere a meditáció helyetti *révülés*.

Használói az esetek döntő többségében még mindig nem iskola formában, hanem alkalmazásokként tanulják. Alkalmazásai már szélesebb skálán mozognak, és bár hatékonyságuk többségében nem éri el a tudományosan fejlesztett metódusok lehetőségeit, mivel alapvetően más tudatszinten működnek, egyes esetekben lehetnek velük szemben kivételes előnyeik is.

Követelmény

- Nem használhat meditációt.
- Mentalitás vagy Ösztön Jellemző szükséges hozzá.

Beavatás: révülés

A révült állapot elérése minden esetben külső tényezőhöz kötött. Ez lehet dobszólam, hallucinogén anyag, vérző seb, stb.

Iskolák

- Utódok Ősi Útja
- Sámánút

Szabály

- Egy órát meghaladó alkalmazásai óránként 1 Ép kimerülés sebzéssel járnak.
- Alkalmazója képes lehet az Életerő pontjait Pszi erőforrásként kezelni, 1 Ép=1 Pszi pont értékben.
- Mantra Kötelékkal használható.

Pyarroni út

Eszmény: "tisztá elme", " a képzett pszi használók tudata úgy viszonyul egy képzetlenéhez, akár a csiszolt drágakő a hegymélyből kibányászott nyers formákhoz"

Pyarronban évszázadokon át tartó kutatással eljutottak oda, hogy a Pszi tudománya a tanult-csiszolt elme alapvető képessége lehet, és a korábbi koroknál nagyságrendekkel nagyobb elterjedéssel bírhat. A hetedkor végére ez az út lényegében már bármelyik civilizációs központban bárki számára elérhető.

A képzés során az alkalmazó elsőként azt tanulja meg, hogy szerezzen tudatos irányítást az elme erőforrása felett. Megtanulja irányítani az akaratát, majd belső elmélyülésekkel a pszi alkalmazásokhoz szükséges összpontosítást. Ezután a fejlődés iránya az energiák lehető leghatékonyabb felhasználására irányul.

Jellemző alkalmazástípusa a *diszciplína*. Alkalmazásai lényegében mindent lefednek, ezért az univerzálisság a legfőbb előnye.

Követelmény

- Alkalmazója nem használhatja a Természetes vagy Ősi utat.

Beavatás: meditáció

Iskolák

- Pyarroni út

Szabály

- A pyarroni út alkalmazáslistái eggyel kevesebb Kp-ba kerülnek.

Slan út

Eszmény: "az igazi tökéletesség a test és lélek harmóniája"

Ynevi mértékkel mérve is kivételes, nagy gonddal őrzött tudás, amely kizárólag a harc- és kardművész iskolák sajátja. A niarei szerzetesek sok évezredes tapasztalatán alapuló metódus a test és tudat feletti tökéletes önuralommal olyan alkalmazásokat tett lehetővé, amelyekre semmilyen más út nem volt képes. Ezzel ez lett a testi-lelki egység lehetőségeinek magasiskolája.

Oktatása során fokozatosan építik fel a nehézségi lépcsőket, felhasználva a pyarroni módszerek által nyújtott lépésenkénti fejlődési lehetőséget is. A Slan-pszí jellemzően csak a saját lélekre fókuszál, és nem törekszik a mások felett gyakorolt hatások tökéletesítésére.

Jellemző alkalmazástípusa a *mantra*.

Követelmény

- Kötelező Művész Mentalitás vagy Ösztön.

Beavatás: meditáció

Iskolák

- Slan

Szabály

- Diszciplína és Mantra Köteléssel is használható (választható).

Misztikus út

Eszmény: "a tudatosság a lélek hatalma"

A Kyr Birodalomban dolgozták ki elsőként azt a módszertant, amellyel a pszí bármilyen kiemelkedett elme számára elérhetővé vált – és ez olyan erős hatással bírt a világra, hogy a tudásanyagot a későbbi, másféle (godoni, pyarroni) forrásokkal való kiegészítés után is kyr-metódusnak hívták.

A hetedkor végére már ez a varázshasználók alapvető alkalmazásainak iskolája. Jellemzően a külső hatásokra fókuszál, így alkalmazásai segítségével az elme minden más Ψ alkalmazásnál hatékonyabban támadható és védhető. Legnagyobb vívmánya, hogy az alkalmazók számára pszí energiákkal segíthet Mana-pontokhoz jutni. Jellemző alkalmazástípusa a *diszciplína*.

Követelmény

- Mágiahasználat Jellemző.

Beavatás: meditáció

Iskolák

- Kyr-metódus
- Godoni-út
- Kráni-út

Szabály

- Minden iskolának van egyedi, mások számára elérhetetlen alkalmazása.

Szabad pszi

Eszmény: "a lélek belső ereje korlátlan hatalom"

Minden tekintetben a Pszi használat csúcsa: amikor az alkalmazó már nem konkrét formulákkal, hanem az akaratával, a mozaikmágiához hasonlóan, a helyzethez és a környezethez illeszkedve hozza létre a kívánt hatást.

Leghíresebb beavatottjai kétségkívül a dzsennek, akiknek faji adottságuk is a pszi magas fokú használata. Más jeles képviselői Pyarronban találhatók, ahol mindig is nagy hangsúlyt fektettek az ész felsőbbbségére, így szinte természetes módon alakult ki, hogy a magasmágia mellett a pszi tudományát is megpróbálják a lehető legmagasabb szintre emelni.

Ezen iskolák legismertebb mesterei a *siopák*.

Mind a mantra, mind a diszciplína alkalmazástípust ismeri.

Követelmény

- Pszi szabad felhasználás egyedi vonás (5 Kp).

Beavatás: meditáció

Iskolák

- dzsenn
- siopa
- Pyarroni Szabad út

Szabály

- Mantra Köteléssel is használható.
- Alkalmazója képes lehet az Életerő pontjait Pszi erőforrásként kezelni, 1 Ép=1 Pszi pont értékben.

Pszi alkalmazások

Felépítés

Minden pszi alkalmazás a következő mozaikokból épül fel:

- Alapmozaikok (Hatás szint, Hatóidő, Hatóterület, Hatótáv)
- Kötelék
- Forma

Alapmozaikok

Lásd Alapkönyv, Misztikus hatások fejezet.

Kötelék

Minden pszi alkalmazása *Belső kép* pszi-kötelékekkel jön létre – és ennek két típusa ismert:

- *Diszciplína* (meditatív elmélyülésen alapul) – ez minden alkalmazás alapértelmezése.
- *Mantra* (szövegek vagy szimbólumok szisztematikus ismétlésén alapul).
 - Fenntartása a diszciplínánál több figyelmet követel, ezért az alkalmazása alatt az alkalmazója – 2 KKT módosítót kap bármilyen más tevékenységre.
 - +1 Hatóidő járul a legalább egy kör hosszúságú alkalmazásokhoz (vagy legfeljebb addig, amíg a mantra tart – amelyik kisebb) .

Szabály

- A Belső kép pszi-kötelék a Kötelékek fejezetben megadottak szerint pusztán akarattal, némán és mozdulatlanul hozza létre a köteléket.
- Kizárólag Személyes Aurára és azon belülré hathat (Személyes Aurát célzó kötelék).
- Nem hozhat létre a Személyes Aurán túlmutató, fizikailag érzékelhető hatást.
- Lehetőséget ad a pillanatnyi kapcsolatra és a folyamatos kapcsolattartásra is (ez utóbbi esetében folyamatos koncentráció szükséges, valamint a cselekedet típusától függően Fő vagy Kiegészítő cselekedett).
- Az MKK rendszerében a diszciplínát tekintjük alapértelmezett alkalmazásnak, ezért a pszi alkalmazásokra a továbbiakban ezt a megnevezést használjuk.

Forma

Minden pszi alkalmazás egyedi misztikus formával, a *Személyes Aura* formával jön létre.

Misztikus erőforrás

A Pszi energia mennyiségét Pszi-pontokban (Ψ p) mérjük.

Szabály

- Értéke bármilyen erőforrás esetén a Misztikus erőforrás (Pszi) Jellemző szintje * 6 pont.
- Egy Pszi-alkalmazó csakis a maximális Ψ p-jainak (max. Ψ p) megfelelő számú Ψ pontot használhat fel.
- Az aktuális Ψ p-ok száma azt mutatja, hogy a Pszi-alkalmazó max. Ψ pontjaiból mennyit tud még felhasználni.
- A Ψ pontok regenerálódásához az elme megfelelően pihentető állapota szükséges, ennek időtartama legalább 30 perc. Ψ pontok ezt követően nyerhetők vissza a különböző helyzetekben, az alábbi táblázat szerint.

Pszi pontok visszanyerése

Tevékenység	Szükséges idő
Visszanyeréshez szükséges állapot elérése	30 perc
Meditáció	5 perc / 1 Pszi pont
Alvás, révülés	10 perc / 1 Pszi pont
Pihenés (tétlenség)	30 perc / 1 Pszi pont
Könnyű séta, léptetés lovon	1 óra / 1 Pszi pont
Utazás, ügetés lovon	2 óra / 1 Pszi pont
Vágta, erőltetett menet, fárasztó utazás	Lehetetlen

Pszi utak alkalmazáslistái és azok költségei

Misztikus erő lista – alapvető pszi tanok: 2 Kp = 1 alapvető pszi lista

Misztikus erő lista – fejlesztett pszi tanok: 2 Kp = 1 fejlesztett pszi lista

Misztikus erő lista – titkos pszi tanok: 2 Kp = 1 titkos pszi lista

Egyedi pszi alkalmazások: 1 Kp = 1 db egyedi alkalmazás

Természetes út – alapvető tanok

- Emlékfelidézés
- Ébredés
- Érzéktisztítás
- Érzékelésítés
- Harci láz
- Képességjavítás
- Kötődés/Elbocsátás szertartása
- Lélekjelenlét
- Órjöngés
- Roham

Természetes út – fejlesztett tanok

- Elszakadás
- Összpontosítás
- Üres elme

Természetes út – titkos tanok

- Hatodik érzék

Ősi út – alapvető tanok

- Asztrál szem
- Emlékfelidezés
- Érzéktisztítás
- Érzékelésítés
- Figyelemfelkeltés
- Harci láz
- Jelentéktelenség
- Képességjavítás
- Kötődés/Elbocsátás szertartása
- Mentál szem
- Roham
- Statikus pszi pajzs

Ősi út – fejlesztett tanok

- Auraérzékelés
- Dinamikus pszi pajzs
- Elszakadás
- Érzékelhetetlenség
- Harmadik szem
- Mágikus tekintet
- Összpontosítás
- Pszi ostrom
- Telepátia
- Transz
- Tudatnyitás
- Üres elme

Ősi út – titkos tanok

- Auraolvasás
- Aurarejtés
- Belső idő
- Hatodik érzék
- Képességrontás

Pyarroni út – alapvető tanok

- Asztrál szem
- Auraérzékelés
- Dinamikus pszi pajzs
- Emlékfelidezés
- Érzéktisztítás
- Érzékelésítés
- Figyelemfelkeltés
- Harci láz
- Harmadik szem
- Jelentéktelenség
- Képességjavítás
- Kötődés/Elbocsátás szertartása
- Mentál szem
- Roham

Pyarroni út – fejlesztett tanok

- Elszakadás
- Emlék felidézése
- Ébresztés
- Megfékezés
- Összpontosítás
- Pszi ostrom
- Statikus pszi pajzs
- Telepátia
- Tompítás/Megzavarás

Pyarroni út – titkos tanok

- Aurarejtés
- Auraolvasás
- Abszolút látás
- Hatodik érzék
- Képességrontás
- Membrán
- Membrán máson
- Zavarás

Slan út – alapvető tanok

- Dinamikus pszi pajzs
- Emlékfelidezés
- Ébredés
- Érzéktisztítás
- Érzékelés
- Figyelemfelkeltés
- Jelentéktelenség
- Képességjavítás
- Kiáltás
- Kötődés/Elbocsátás szertartása
- Roham
- Tetszhalál

Slan út – fejlesztett tanok

- Auraérzékelés
- Chi harc
- Elszakadás
- Emlék felidézése
- Érzékelhetetlenség
- Kitérés
- Összpontosítás
- Statikus pszi pajzs
- Telepátia
- Testsúly változtatás
- Transz

Slan út – titkos tanok

- Abszolút látás
- Aranyharang
- Aurarejtés
- Belső idő
- Membrán
- Membrán máson
- Halálos ujj
- Hatodik érzék
- Képességrontás
- Zavarás

Misztikus út – alapvető tanok

- Auraérzékelés
- Asztrál szem
- Dinamikus pszi pajzs
- Emlékfelidézés
- Ébredés
- Érzéktisztítás
- Érzékesítés
- Figyelemfelkeltés
- Harmadik szem
- Képességjavítás
- Kötődés/Elbocsátás szertartása
- Mentál szem
- Pszi ostrom
- Roham

Misztikus út – fejlesztett tanok

- Emlék felidézése
- Ébresztés
- Elszakadás
- Erősített Pszi ostrom
- Érzékelhetetlenség
- Mágikus tekintet
- Megfékezés
- Összpontosítás
- Statikus pszi pajzs
- Telepátia
- Tompítás/Megzavarás
- Transz

Misztikus út – titkos tanok

- Abszolút látás
- Auraolvasás
- Aurarejtés
- Hatodik érzék
- Képességrontás
- Membrán
- Membrán máson
- Statikus pszi pajzs – máson
- Zavarás

Egyedi diszciplínák

- Elnyűhetetlen Statikus pszi pajzs
- Energiagyűjtés
- Godoni transz
- Haláltánc
- Hideg halál
- Transceps hálózat

Pszi alkalmazások áttekintő táblázata

A=alapvető tanok

F=fejlesztett tanok

T=titkos tanok

E=egyedi alkalmazás

Pszi diszciplína neve	Természetes út			Ősi út			Pyarroni út			Slan út			Misztikus út			E.
	A	F	T	A	F	T	A	F	T	A	F	T	A	F	T	E
Abszolút látás (Denevérlátás)									x			x			x	
Aranyharang												x				
Asztrál szem				x									x			
Auraérzékelés					x		x				x		x			
Auraolvasás						x			x						x	
Aurarejtés						x			x			x			x	
Belső idő						x						x				
Chi harc											x					
Dinamikus pszi pajzs					x		x			x			x			
Elszakadás		x			x			x			x			x		
Elnyűhetetlen statikus pszi pajzs																x
Emlékfelidezés	x			x			x			x			x			
Emlék felidézése					x			x			x			x		
Emlék felidézése					x			x			x			x		
Energiagyűjtés Meditációs Formula																x
Energiagyűjtés Kivonás																x
Energiagyűjtés Kisajtolás																x
Erősített pszi ostrom														x		
Ébredés	x			x			x			x			x			
Ébresztés								x								
Érzékelhetetlenség					x						x					

Pszi diszciplína neve	Természetes út			Ősi út			Pyarroni út			Slan út			Misztikus út			E.
	A	F	T	A	F	T	A	F	T	A	F	T	A	F	T	E
Érzékelésítés	x			x			x			x			x			
Érzéktisztítás	x			x			x			x			x			
Figyelemfelkeltés				x			x			x			x			
Godorni tranz																x
Halálos ujj												x				
Haláltánc																x
Harci láz	x			x												
Harmadik szem					x		x				x		x			
Hatodik érzék			x			x			x			x			x	
Hideg halál																x
Jelentéktelenség				x						x						
Képességjavítás	x			x			x			x			x			
Képességrontás						x			x			x			x	
Kiáltás										x						
Kitérés											x					
Kötődés/Elbocsátás szertartása	x			x			x			x			x			
Lélekjelenlét	x															
Mágikus tekintet					x									x		
Membrán									x			x			x	
Membrán máson									x			x			x	
Megfékezés								x						x		
Mentál szem				x			x						x			
Összpontosítás		x			x			x			x			x		
Őrjöngés	x															
Pszi ostrom				x			x							x		
Statikus pszi pajzs								x			x			x		
Statikus pszi pajzs - máson												x			x	
Roham	x			x			x			x			x			
Telepátia					x			x			x			x		
Testsúly változtatás											x					
Tetszhalál										x						
Tompítás/megzavarás								x								

Pszi diszciplína neve	Természetes út			Ősi út			Pyarroni út			Slan út			Misztikus út			E.
	A	F	T	A	F	T	A	F	T	A	F	T	A	F	T	E
Transceps hálózat																x
Transz					x						x					
Üres elme		x			x											
Zavarás									x			x				

Pszi diszciplínák használata

Szabály

- A Misztikus alkalmazások szabályai fejezetben megfogalmazott irányelvek itt is érvényesek.
- Ahol a Hatás szint módosítóról van szó, ott a Hatás szabályokból kiemelendő az alábbi: minden Hatás szint után egy KKT módosítót ad egy Jellemzővel kapcsolatos próbához.
- A diszciplína létrehozásához aktív akarat és az adott útra jellemző összpontosítás szükséges.
- Több Pszi-diszciplína egyidejű alkalmazása csak akkor lehetséges, ha az elsőként használt fenntartása nem igényel további Pszi használatot kizáró összpontosítást.
- Amennyiben a diszciplína egy másik lényre hat, alkalmazásához tisztán látni kell az alanyát (arcvonások felismerhetőek legyenek). Ez a gyakorlatban szabad szemmel, segédeszközök nélkül, jó látási viszonyok és nappali megvilágítás mellett legfeljebb 100 ynevi lábat jelent. Egyes diszciplínák ennél megengedőbbek (például a Telepátiának van olyan lehetősége, amikor elég ismerni a másik felet), ezek kivételként fel vannak tüntetve az adott diszciplína leírásában.

Pszi diszciplínák leírása

Név: a diszciplína neve.

[zárójeles szöveg, értékek]: amennyiben a diszciplína neve mellett található zárójeles megnevezés, az az eredeti diszciplína egy változatát jelzi, amelyre a zárójelben szereplő értékek vonatkoznak. Ha valamely értéknek nincsen zárójeles változata, abban az esetben minden változat ugyanazt a paramétert használja.

Hatás szint: megmutatja, hogy mekkora hatás szinttel jön létre a diszciplína.

Hatótáv: megmutatja, hogy mekkora hatótávval jön létre a diszciplína.

Hatóidő: megmutatja, hogy mekkora hatóidővel jön létre a diszciplína.

Hatóterület: megmutatja, hogy mekkora hatóterületen jön létre a diszciplína.

Alkalmazási idő: megmutatja, hogy a diszciplína létrehozása hány fő cselekedetet igényel, továbbá, hogy hány Pszi pontba kerül.

Speciális jelleg: bármilyen egyedi jellegzetesség.

Keretek: Mi a hatása? Hogyan működik? Mire jó? Mire nem?

Szabály: a konkrét hatások szabályai

Pszi diszciplínák

Abszolút látás (Denevérlátás)

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 3

Speciális jelleg: a Hatóterületen túl minden sötétségbe burkolózik

Keretek: A diszciplína alkalmazója képesség válik a normál látásától független érzékelésre – a „lelki szemeit” használja. Mivel alapvetően térben lévő a tárgyak érzékelésén alapul, nagy előnye, hogy teljes sötétben is működik. A misztikus erőkkal végrehajtott álcázások, elrejtések közül csak azok működnek ellene, amelyek a fizikai test akadályképző voltát is megváltoztatják (például légiessé teszik).

Szabály

- Az alkalmazó mindent a szürke különböző árnyalataiban láthat.
- A érzékelést a fizikai akadályok ugyanúgy gátolják, mint a normál látás esetében.
- Ez a fajta látás síkban lévő, külön nem rendelkező formák érzékelésére nem alkalmas (például írást nem lehet elolvasni vele).
- A sötétségből és a fényhatásból eredő hátrányok megszűnnek.

Aranyharang

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1

Speciális jelleg: védekezés

Keretek: Az alkalmazó képessé válik testét a páncélokkal egyenértékű védelmivé alakítani.

Szabály

- Első Hatás szinten , Hermetikusan Zárt páncél képességet ad.
- Az első Hatás szint után minden Hatás szint +1 SFÉ-t biztosít.

Asztrál szem

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2

Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: A diszciplína az asztrálsíkon való érzékelésre, az asztráltestek fürkészésére alkalmas.

Szabály

- Minden siker egy releváns információt árul el a fürkészés tárgyáról.
- Az alkalmazás segítségével érzékelhetővé válnak az asztráltest egyes rétegei (Érzet, Érzelem, Szív – bővebben lásd Tapasztalati mágia, Asztrálmágia fejezet).
-
- Ha az áldozat elvétí Mágikus védelem ellenpróbáját, világossá válik az érzelmei forrása és célja is.
- Továbbá az is kideríthető, ha valakihez Asztrál-fonál vezet. Hogy kitől kihez, az csak akkor deríthető ki, ha az alkalmazó mindkét felet kifürkészte.
- A Szem alkalmazója vagy a Km-re bízta, hogy mesélje el, mi az, amit lát, vagy célirányosan kérdezhet.

Auraérzékelés

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 4
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Az alkalmazó érzékeli a Személyes Aurákat.

Szabály

- Az alkalmazó legfeljebb Hatóterület sugarú gömbben képes lesz megállapítani, hogy hány Személyes Aura van jelen. Ezek pontos helyzetével is tisztában lesz.
- Amennyiben rálátása van a lényekre, tárgyakra, abban az esetben meg tudja mondani, hogy rendelkeznek-e Személyes Aurával – azaz benne vannak-e az érzékelt létszámban vagy sem.

Auraolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: Alkalmazója célzottan információkat tudhat meg a vizsgált Auráról.

Szabály

- Minden siker egy releváns információt ad.
- Az alkalmazó megállapíthatja, hogy a vizsgált Aura rendelkezik-e gyanús lenyomattal. Vagy bármilyen misztikus beavatással. Ennek típusáról, részleteiről nem lesz tudomása, csak egy igen/nem információhoz jut hozzá.
- Megtudhatja a célszemély Mentalitását\Ösztönét is is.

Aurarejtés

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2
Speciális jelleg:

Keretek: Az alkalmazó képessé válik álcázni a Személyes Aurájának lenyomatát, így jelenlétét a mentális és asztrális világban is.

Szabály

- Az Aurarejtés segítségével látszatra megváltoztatható valamennyi misztikus erő, valamint az alapvető mentalitásbeli, vagy gondolati sémák lenyomata is.
- Auraolvasás, Asztrál és Mentál szem vagy hasonló, mélységében vizsgálódó diszciplínák és varázslatok esetén ellenpróba dönt.

Belső Idő

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: 8 Befolyás pontba kerül Fő vagy Kiegészítő cselekedetenként

Keretek: A Slan Pszi mentális alkalmazásának tökélyre vitele. Nem csak a gondolati folyamatokat gyorsítja fel, hanem az információfeldolgozás sebességének növekedése mellett a reakciókat is, így az alkalmazónak minden szempontból több cselekedete lehet (akár harcolhat is) a Hatóidő alatt, míg a külvilág számára csupán ugyanannyi idő telik el.

Szabály

- Választható +1 Fő vagy Kiegészítő cselekedet.
- Hatóidő alatt az Irányítás automatikusan a Belső Idővel felgyorsított alkalmazót illeti meg.

Chi-harc

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A Chi-harc segítségével a Slan a belső energiáit harc közben a teste szolgálatába állíthatja. Ettől lesz a Slan több minden egyéb pusztakezes verekedőnél és fegyverhasználónál – ez maga a harc művészete.

Szabály

- Az alkalmazó fegyvere – akár a puszta keze is – *Mágikusnak* számít.
- Az alkalmazó a második és minden további Hatás szint után +1 KKT módosítót kap a Fegyverhasználatra.

Dinamikus pszi pajzs

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 1 (saját maga)/1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc)/2 (10 perc)
Hatóterület: 1 (saját maga)/1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2
Speciális jelleg: Kombinált alkalmazás

Keretek: A tudat elsődleges épített védelme.

Szabály

- Az Épített Védelmet minden 10 Ψ p- után +1-el növeli, ám a Hatás szintnél nagyobb épített védelem növekedést és az aktuális Ψ p-ok számánál többet tárolni nem lehet.
- A Dinamikus Pajzsokban tartott Ψ p-ok beleszámítanak a karakter aktuális Ψ p-jaiba, azaz a Dinamikus Pajzsban működő Ψ p-ok és a diszciplinákra felhasználható pontok összessége a karakter max. Ψ p-ja.
- Felépítése után – ellentétben a Statikus Pajzssal – bármikor erősíthető, azaz további Ψ p-ok adhatóak hozzá. Ez minden alkalommal egy Fő cselekedetig tartó, meditatív összpontosítást igényel.
- Ugyanezen a módon ki is vonhatók belőle Ψ p-ok, amelyek így szabadon felhasználhatóvá válnak.
- Dinamikus Pajzs más elméje köré nem építhető.
- Fenntartásához éber állapot és folyamatos (bár gyenge) összpontosítás szükséges.
- Ha az elmét valamilyen sokk éri, vagy a tudatot megbénítják, a Dinamikus Pajzs azonnal lebomlik és a benne tárolt Ψ p-k elvesznek.
- Mivel alvás közben nem fenntartható, minden ébredés után újra kell építeni.

Elszakadás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: védekezés

Keretek: Az alkalmazója szándékosan távol tartja a tudatát a testét érő fizikai benyomásoktól. fájdalomtól, ezáltal látszólag bármilyen kint el tud viselni.

A diszciplína kiválóan alkalmazható például a kínzás elviselésére vagy bármilyen hasonló hatás következményeinek elkerülésére. Fontos, hogy a diszciplína csak a fájdalomérzetet teszi semmissé, ha az alkalmazó Ép-i elfogynak, akkor a harci szabályok szerint következik be az ájulás, majd a halál.

Szabály

- Alkalmazója a Hatóideig semmilyen körülmények között sem ájul el, és cselekvőképes marad.
- A Hatóidő lejártával, ha az adott helyzet indokoltá teszi, azonnal elájul.

Elnyűhetetlen statikus pszi pajzs

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 1 (saját maga)/1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (egyszeri)/1 (egyszeri)
Hatóterület: 1 (saját maga)/1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2
Speciális jelleg: Kombinált alkalmazás

Keretek: Ez a *Statikus Pajzs* felépítésében gyökeresen különbözik a *Pyarroni módszer* segítségével létrehozottól: alapvetően a rés nélküli tökéletességre, az egyenletesség abszolútumára törekszik.

Szabály

- Lásd Statikus Ψ -pajzs.
- Létrehozása egy Hatás szintet igényel, minden további Hatás szint adja a KKT módosítókat.
- Megkapja az *Elnyűhetetlen* egyedi vonást (lásd Alapkönyv, Páncélok képességei fejezet).
- Ezt Statikus Ψ -pajzsot senki sem képes lerombolni, csak maga az alkalmazó szüntetheti meg.
- Efféle pajzsot az alkalmazó csak saját elméje köré képes felhúzni.

Emlékfelidezés [Emlék felidézése]

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga)(3 (100 ynevi láb)) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 1 (saját maga)(2 (1 lény))
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1 (4)
Speciális jelleg: (Mágikus támadás)

Keretek: A diszciplína helyszínek, szövegek, vagy események megjegyzésében, illetve régi – egyébként már elfelejtett – emlékek felidezésében nyújt segítséget.

Szabály

- Ha a Ψ -alkalmazó valamit szeretne úgy az elméjébe vésni, hogy arra később minden részletében visszaemlékezzen, akkor rövid meditációval beleégetheti ezt az elméjébe. Az emlék nagyságrendjének a Hatóidő szab határt (azaz például szöveg esetén a szöveg nem lehet hosszabb annál, mint ami a Hatóidő alatt elolvasható).
- Hatóidő után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés (vagy diszciplína alkalmazása) nélkül felidézhető.
- Ha a Ψ -alkalmazó olyan emléket kíván felidézni, melyet nem a fenti módon tárol az elméjében, akkor a diszciplína használatával felidézett emlék a Hatóidő tartamáig tökéletesen éles lesz, ám utána kifakul az elméből.

Energiagyűjtés [Meditációs Formula, Kivonás, Kisajtolás]

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: -

Keretek: A varázslók tudományának alapja. Segítségével a varázsló összegyűjtheti a világegyetemet átható mágikus energiát (Mana-pont), amelyből a varázslatait létrehozza. Természetesen egyszerre maximum csak annyit, amennyit képes befogadni.

Többféle formulája ismert.

Szabály

- *A Meditációs Formula* (1 Ψ -pont max. Mana pont 1 óra alatt) alkalmazásához a varázslónak meditációs körben kell tartózkodnia és ott 1 óra hosszan transzállapotban meditálnia (lásd Transz diszciplína).
 - Ha a meditáció bármely okból félbeszakad, az Energiagyűjtés sikertelen.
 - Ha az 1 órás meditáció zavartalanul véget ér, azzal a varázsló sikerrel gyűjtötte össze a mágikus energiát.

- *Kivonáshoz* (5 Ψ p = Max mana pont 6 Fő Cselekedet alatt) a varázslók olyankor folyamodnak, ha kifogytak a tárolt energiából, és sürgősen utánpótlásra van szükségük.
 - Hat Fő Cselekedetig tart, és sem Transz, sem Meditációs Varázskör nem kell hozzá.
- *A Kisajtolás* (1 Ψ p = Max Mana pont 1 Fő Cselekedet alatt) Alkalmazásakor a varázsló nem a felesleget vonja el a környezetétől, hanem kisajtol belőle minden energiát, amennyit csak tud.
 - A folyamat eredményeként a varázsló Hatóterületén a növények elszáradnak és az élőlények kínzó fájdalmat éreznek. Minden lény annyi Ép-t veszít, amekkora a varázsló Misztikus Erő Forrás (Mana) Jellemzője.
 - A varázsló saját maga is elszenvedti ezt a veszteséget.

Ébredés [Ébresztés]

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga)(2 (20 ynevi láb)) **Hatóidő:** 1 (azonnali)
Hatóterület: 1 (saját maga)(2 (1 lény))
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1 (2)
Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: A Ψ -alkalmazó képes kondicionálni magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyás nélkül felébredjen.

Szabály

- Az önszugesztiónak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő múlva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia.
- Mivel az érzékszervek alvás alatt is működnek – noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmen kívül hagyja –, a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket is meghatározhat meg ébredési pontnak, mint a hajnali madárének, az Éjközép teljes sötétje, lova ideges horkantása, stb.
- A diszciplína nem működik, ha a karakter elájult, vagy valamely mentális támadás hatására kapcsolt ki tudata.

Érzékelhetetlenség

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A diszciplína alkalmazója mozdulatlaná dermedve képes látszólag érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotában legtöbbször még a legélesebb érzékszervek (pl.: látás, hallás, szaglás, stb.) számára is nehezebben fedezhető fel.

Szabály

- Az Érzékelhetetlenség folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc, Ψ -alkalmazás, vagy kommunikáció) nem végezhető.
- A Lopózás/Rejtőzés Jellemző próbáinak hatáskörében ad Hatás szintenként +1 KKT módosítót.
- Gyanú felmerülése esetén a megfigyelők Észlelés ellenpróbára jogosultak.

Érzékelésítés [Tompítás és Megzavarás]

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) [3 (100 ynevi láb)] **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 1 (saját maga) [2 (1 lény)]
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1(3)
Speciális jelleg: (Mágikus támadás)

Keretek: Alkalmazója az öt alapvető érzékszerv (látás, hallás, szaglás, tapintás és ízlelés) hatásfokát növelheti vagy csökkentheti akarata szerint.

Szabály

- Az Érzékelés próbához ad Hatás szintenként +1 KKT módosítót
- Tompítás és Megzavarás esetén Hatás szintenként -1-et.

Érzéktisztítás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (egyszeri) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: Az alkalmazó megtisztíthatja egyik érzékszervét, melyet korábban valamilyen nagyobb erejű inger eltompított. Például verőfényről a barlang sötétjébe lépve, azonnal „hozzászoktatja” szemét a megváltozott fényviszonyokhoz. Fülsértő ricsajt követő csendben is kifinomultan hallgatózhat. Elűzheti az orrából a korábbi bűz vagy illat szaglást akadályozó utóhatását.

Szabály

- Hatás szintenként 1 negatív KKT tehető semmissé.

Figyelemfelkeltés

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A célpont tudomást szerez a diszciplína alkalmazójáról.

Szabály

- A jelzés ahhoz hasonlatos, mint mikor egy csendes teremben valaki csettint.
- A jelzést csakis a célpont észleli, és a forrását nem, csak az irányát ismeri fel.

Godoni transz

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A diszciplína alkalmazója manapontot gyűjthet.

Jellemző esete, hogy a varázsló a Godoni Transz alkalmazásával Fő Cselekedetenként 2-6 Mana pontot gyűjt a Manahálóból, majd ezt felhasználja varázslatokra – utána pedig visszatér a Godoni Transzba.

Szabály

- A diszciplína alkalmazója az elmélyülést követően Hatás szint számú manapontot tölthet vissza Fő cselekedetenként.

Halálos ujj

Hatás szint: 6/3 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (1 kör) / 3 (1 óra)
Hatóterület: 2 (1 lény) / 2 (1 másik alkalmazás)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 4
Speciális jelleg: Mágikus támadás, kombinált alkalmazás

Keretek: A diszciplínával fizikai sebzés okozható, alkalmazója közvetlenül a Személyes Aurát támadja.

Szabály

- Harci szituációban sikeres támadást igényel fegyvertelenül: az alkalmazónak a mutatóujjával meg kell érinteni áldozatát.
- A Sebzés nagysága a Mágikus támadás sikerességének és az ellenpróbának a különbsége.
- Az okozott sérülés az alkalmazó akarata szerinti – de Hatóidőn belül eső – időpontban keletkezik.

Haláltánc

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A harci láz állapotának magasiskolája, amikor az alkalmazó a tőle telhető legnagyobb áldozatot, az életerejét is a harc szolgálatába állítja.

Több ősi kultúra is kifejlesztette, de a világ leginkább az elf harcosok végső útjaként ismeri.

Szabály

- Az alkalmazó képes az életerejéből külön harci energiákat nyerni. Alapesetben minden feláldozott 1 Ép + 1 Fegyverhasználat JT módosítót ad.
- Legfeljebb Hatás szint mértékű JT módosító nyerhető vele
- Az alkalmazónak próbát kell tennie saját túlélési ösztöne ellen:
 - A Pszi Jellemzője és a Személyes Aurája között ellenpróbát kell tennie.
 - Ha a Pszi Jellemző győz, akkor az alkalmazás olyan harci transzként jön létre, amely körönként egyre jobban beszippantja az alkalmazót, és cserébe egyre nagyobb hatást ad.
 - Ilyenkor minden körben kötelezően további +1 Ép-t áldoz fel a használó a Hatóidő végéig vagy amíg meg nem hal. Ilyenkor:
 - Az ájulás küszöbe 0 Ép.
 - Választhat egyet az alábbi előnyös harci képességek közül:
 - Nagy csapás
 - Nagyobb sebzés
 - Átütő erő
- A próba körében és azt követően két körben (összesen három körben) a Haláltánc működik.
 - Ha az alkalmazó ki szeretne lépni belőle, újabb próbát kell tennie, melynek sikere esetén megszűnik a Haláltánc
 - Sikertelen próba esetén a Haláltánc folytatódik.

Harci láz

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: Csak a harcra és a lehetséges ellenfelekre összpontosító tudatállapot, melyben az alkalmazó jellemzően bármit megtesz a győzelem érdekében.

Szabály

- Alkalmazója Hatás szintenként +1 KKT módosítót adhat a Közelharci Fegyverhasználatához.
- A Hatóidő lejártával a használón Erőtlenség lesz úrrá, mely Hatás szintnyi negatív KKT módosítót ad a Közelharc próbákra, amíg ki nem pihen magát.

Harmadik szem

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 3/3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 6
Speciális jelleg: Kombinált alkalmazás

Keretek: Aki felnyitja a Harmadik szemét, egyszerre érzékelhet az asztrál és mentálsíkon is.

Szabály

- Hatásában technikailag ez annyit tesz, mintha az alkalmazó egyszerre az Asztrál és Mentálszem diszciplínát is alkalmazta volna.
- Az hogy miként ismeri fel és értelmezi a látott jeleket, a meglévő misztikus Jellemzőjétől függ (ez a Jellemző lehet Pszi, Vallás, Mágiahasználat vagy Mágikus tudományok is).

Hatodik érzék

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2
Speciális jelleg:

Keretek: Alkalmazója felerősíti a megérzéseit.

Szabály

- Ezek nem bírnak tényszerű pontossággal, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. Lehetnek jó, vagy rossz előjelűek is.
- A Karakter az Érzékelés Jellemzőhöz kap Hatás szintenként +1 KKT módosítót.
- A Hatóidő alatt nem lehet meglepetésszerű támadást intézni ellene.

Hideg halál

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: Más néven "mortaryoss", vagy "irányított düh". A harci láz állapotának legkülönlegesebb alkalmazása, amely Kyria Hatalmasai révén egykor a kyr Pusztítók kiváltsága volt. Alkalmazója kaput nyit a lelkében a Túlvilágra, egy hívószóval választ egyet a Halál Huszonegy Tartománya közül, és magába fogadja annak hatását. Ha le tudja gyúrni a Halál vonzását, a felszabadult asztrális energiákkal különleges képességekre tehetett szert. Ha nem, becsülettel távozott az élők sorából.

Szabály

- A Halált Huszonegy Tartományában csak a páratlan számúakat tartották nyilván, ezért csakis ezekhez választhatók alkalmazások.
- Az 1-21 között választott (páratlan) szám jelenti azt a sikerességet, amelyet az alkalmazónak el kellett tennie a Halál hívása ellen.
 - A próbát a Személyes Aura Jellemzővel kell tenni.
 - A próba nem lehet sorozatos próba
- Sikeres próba esetén az alkalmazó a választott tartomány számú előnyt kaphatott a Hatóideig, egy választott Jellemzőhöz vagy Származtatott értékhez kapcsolódóan. Minden előny után egyet választhat az alábbiak közül:
 - Az alkalmazó *Mágikus*nak számított, így a fegyvertelen harc esetében is bírt a Mágikus harci képességgel.
 - +1 Irányítás
 - +1 Mozgás
 - +1 Tűrképesség KKT módosító
- Sikertelen próba esetén kettővel csökken a Mentalitás vagy Ösztön Jellemzője (amelyikkel rendelkezik).
- Emellett, mivel asztrális energia felszabadításáról volt szó, a folyamat elkerülhetetlen velejárójaként a Pusztító megszabadult mindenféle érzelmtől is: a pozitív és negatív hatásoktól egyaránt.
 - Az Asztrálmágia szabályai szerint 0 lesz minden érzelmi állapota.

Jelentéktelenség

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik fel a legéberebb őrnek, a legfigyelmesebb szemlélődőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet nem érdemlő senkinek hat.

Szabály

- Az Álcázás/Álruha Jellemző próbáinak hatáskörében ad Hatás szintenként +1 KKT módosítót.
- A tudatos érzékelések felfedezhetik (például az *Auraérezékelés*, *Láthatatlanság Érzékelés*, *Hatodik Érzék*) és lelepleződik akkor is, ha a figyelmes szemlélő sikeres Észlelés próbát dob.
- Ha az alkalmazó már elhagyta a helyszínt, ahol a diszciplína segítségével sikerült észrevétlennek maradnia, akkor hiába járt le a Jelentéktelenség időtartama, nem ébred gyanú senkiben.

Képességjavítás [Képességrontás]

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) (3 (100 ynevi láb)) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 1 (saját maga) (2 (1 lény))
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1(3)
Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: A Ψ erők segítségével látszólag lehetetlen feladatok is végrehajthatóvá válhatnak. A változtatás időleges, a diszciplína hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti képességek.

Szabály

- Hatás szintenként egy Kp értékben fizikai jellegű Egyedi Vonást választhat az alkalmazó, mellyel akár a fizikai jellegű Hátrányos Egyedi vonásait is javíthatja.
- Képességrontás esetén az ellenfél hátrányos fizikai jellegű Egyedi Vonást kaphat.
- Az alkalmazással senkit nem lehet megölni.
- Egyszerre több Egyedi vonás nem változtatható.

Kiáltás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A diszciplína segítségével az alkalmazó fokozhatja támadásának erejét. A támadás rombolóereje megnövekszik – a gyomorból kiszakadó kiáltás ereje segíti.

Szabály

- Az alkalmazó a soron következő támadásra megkapja a Nagy Csapás és az Átütő erő Fegyver képességeket bármilyen közelharc fegyver használata során.
- Ha a támadás sikertelen, akkor Kiáltás energiája elveszik.

Kitérés

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: védekezés

Keretek: Alkalmazója különleges belső ritmusba merül, amely vezérli a lépéseit, és segíthet kitérni a lövedékek és a hajítófegyverek elől.

Szabály

- Lövedékek és hajítófegyverek támadása ellen, a Hatóidő tartamáig, az alkalmazó a védekezés során Hatás szintenként +1 KKT módosítót kap a HÉ-re.
- Kizárólag ez a disziplína jogosítja fel használóját, hogy a lőfegyveres támadás ellen védekezés próbát tegyen.
- Azonban ezen idő alatt nem támadhat és nem végezhet más, koncentrációt igénylő tevékenységet.

Kötődés [Elbocsátás] szertartása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2
Speciális jelleg:

Keretek: A szimpatikus viszony felépülésének elősegítésére (Kötődés) és megszűnésének felgyorsítására (Elbocsátás) szolgáló disziplína.

Szabály

- Minden nap alkalmazni kell, egészen addig, amíg a szimpatikus viszonyban a változás be nem következik.
- Ha egyetlen nap is kimarad, a szertartást előlről kell kezdeni.
- A szimpatikus viszony felépülési és megszűnési sebességének változásáról a Misztikus hatások, Szimpatikus kötelékek fejezet rendelkezik.

Lélekjelenlét

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg: védekezés

Keretek: Alkalmazója erőt vesz magán, hogy bármilyen érzelmi hatást vagy gondolatot semlegesítsen és megszilárduljon a lelki egyensúlya.

Szabály

- Hatás szintenként +1 KKT módosítót ad a Személyes Aurához.

Mágikus tekintet

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 4
Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: A disziplína az Energiagyűjtés mellett a *Misztikus út* másik csúcspontját jelenti. Alapja az a tan, miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a lélek tükre.

Szabály

- Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Mágikus védelem ellenpróbát köteles dobni, amit ha elvét, többé nem képes tekintetét elszakítani az alkalmazótól.
- Az alkalmazó az ellen, aki Mágikus Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni.
- Ez első körben +1 KKT módosítót, majd körönként további +1 KKT módosítót jelent, egészen a Hatás Szintnek megfelelő (alapesetben: +4) KKT módosítóiig, az alany minden Mágikus támadás próbájára.
- A diszciplína célpontja nincs tudatában az ártó szándéknak, a Hatóidő alatt a Mágikus Tekintet megbűvöli az érzékelését.

Membrán [Membrán máson]

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) (2 (20 ynevi láb)) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 1 (saját maga) (2 (1 lény))

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1(3)

Speciális jelleg:

Keretek: A Membránt alapesetben a saját elméje köré építi az alkalmazó, de használhatja másra is – ebben az esetben a közelében (Hatótávon belül) kell lennie, hogy az érzékelés működjön.

Szabály

- A Membrán figyelmeztet az adott elmére irányuló passzív, és aktív pszi-, asztrál-, és mentál (egyszóval az elmét célba vevő misztikus) hatásokra.
- A Membrán magától csak a hatóidő lejártával, vagy a felhasználó öntudatlanná válásakor veszik el. Lebontani a dinamikus pajzshoz hasonlóan Pszi Ostrommal lehet, melynek első csapásától megszűnik működni.

Mentál szem

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2

Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: A diszciplína a mentálsíkon való érzékelésre, a mentáltestek fürkészésére alkalmas.

Szabály

- Minden siker egy releváns információt árul el a fürkészés tárgyáról.
- Az alkalmazás segítségével érzékelhetővé válnak a mentáltest egyes rétegei (Gondolat, Emlék, Tudat – bővebben lásd Tapasztalati mágia, Mentálmágia fejezet).
- Ha az áldozat elvét Mágikus védelem ellenpróbáját, világossá válik a gondolatai forrása és célja is.
- A Szem alkalmazója vagy a Km-re bízta, hogy mesélje el, mi az, amit lát, vagy célirányosan kérdezhet.
- Továbbá az is kideríthető, ha valakihez Mentál-fonál vezet. Hogy kitől kihez, az csak akkor deríthető ki, ha az alkalmazó mindkét felet kifürkészte.

Összpontosítás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1

Speciális jelleg:

Keretek: A diszciplína a megfeszített koncentráció, és a mentális felkészülés lehetőségeit használja ki.

Szabály

- Hatás szintenként +1 KKT módosítót ad egy, közvetlenül a diszciplína alkalmazása előtt meghatározott Jellemző próbájára.

Őrjöngés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: Sok tekintetben hasonlatos a Harci lázhoz, azonban elsősorban a támadásra, pusztításra összpontosít.

Szabály

- Alkalmazója megkapja a Nagy Csapás fegyver képességet, amennyiben közelharc fegyvert forgat, továbbá az első Hatás szint után minden további Hatás szintért +1 KKT módosítót adhat a Fegyverhasználathoz.
- Hátránya, hogy alkalmazójának minden hatodik körben Személyes Aura próbát kell tennie, melyet ha elront, akkor kontrollálatlanul mindenkit megpróbál lemészárolni, aki csak a látóterében van. Ha próbát egyszer elrontotta, utána már nincs lehetősége újradobni: addig őrjöng, amíg a Hatóidő le nem jár.

Pszi ostrom [Erősített Pszi ostrom]

Hatás szint: 4 [5] **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) [3 (100 ynevi láb)] **Hatóidő:** 1 (azonnali) [1 (azonnali)]
Hatóterület: 2 (1 lény) [2 (1 lény)]
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 6 [6]
Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: A tudat védelmére felépített Ψ -pajzsok megsemmisítésére szolgáló diszciplína.

Szabály

- Pszi támadás és Mágikus védelem próbát kell dobni. Ha a támadás nyer, a statikus pajzs megsemmisült – az Épített Védelem pedig csökken
- A Statikus Pajzsok nem bonthatóak Ψ p-onként – egyszerre kell lerombolni
- A Dinamikus Pajzsok viszont akár Pszi pontonként is bonthatók:
 - Ilyenkor a pszi támadás sikerességével csökken az épített védelem Dinamikus Pajzs része.
 - A dinamikus pajzsban tárolt, de lebontott védelemre áldozott Ψ pontok elvesznek.
- Az Erősített pszi ostrom mindenben azonos a Ψ -ostrom alkalmazással, ám emellett még rendelkezik az Átütő erő harci képességgel. Ezen támadási képesség miatt az épített Mágikus védelem kettővel alacsonyabbnak számít.

Roham [Megfékezés]

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga)(2 (20 ynevi láb)) **Hatóidő:** 1 (azonnali)
Hatóterület: 1 (saját maga)(2 (1 lény))
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1(1)
Speciális jelleg: (Mágikus támadás)

Keretek: A diszciplína alkalmazója egyetlen csapásra összpontosítja teste és elméje minden tartalékát.

Szabály

- A diszciplína felemészti az alkalmazó összes aktuális Ψ p-ját, a támadó kénytelen felhasználni minden Ψ p-ot, amivel rendelkezik.
- Alkalmazója alapesetben +2 HÉ-t kap.
- Továbbá minden 6 Ψ p +1 HÉ-t jelent.
- Az így nyert HÉ-k értéke így sem lehet nagyobb, mint a Hatás szint.
- A harc Irányítása automatikusan a Roham alkalmazóját illeti (a Roham körében időlegesen átveszi)
- Alkalmazója a Rohamot követő körben -3 HÉ-t kap.

Megfékezés esetén a diszciplína végrehajtója ezzel a módszerrel megakasztja, megzavarja támadóját:

- Így az elveszíti a harc Irányítását (időlegesen).
- A psi pontokból nyert érték (6 Ψ p -1 HÉ) levonódik a teljes HÉ-ből.

Statikus psi pajzs [Statikus psi pajzs másón]

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 1 (érintés)/1 (érintés) (3 (100 ynevi láb)/3 (100 ynevi láb))
Hatóidő: 1 (azonnali)/1 (azonnali) **Hatóterület:** 1 (saját maga)/1 (saját maga) (2 (1 lény)/2 (1 lény))
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és psi pont: 2(10)
Speciális jelleg: Kombinált alkalmazás

Keretek: A mágikus védelem alapja.

Szabály

- Mindaddig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti, vagy valaki le nem rombolja.
- A Statikus Pajzs felépülése után többé nem befolyásolható: sem elvonni, sem hozzáadni nem lehetséges.
- Védő hatását akkor is kifejti, ha a Ψ -alkalmazó alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hiszen az elmétől függetlenül működik.
- Lebontani is csak újabb meditációval vagy Ψ -ostrommal lehet.
- Hatás szintenként +1 KKT módosítót ad az Épített Védelemre
- A Statikus Pajzshoz felhasznált Ψ p-ok a későbbiekben nem számítanak bele az maximális Ψ p-ok számába.
- Statikus Ψ -pajzs bárki elméje köré (nemcsak ember, de lélekkel rendelkező állat) építhető, ám a más elme köré épített pajzs, akárki építette is (Slan vagy varázstudó), már bárki által alkalmazott Ψ -ostrommal lerombolható. Ezen alkalmazás értékei zárójelben találhatóak.

Telepátia

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és psi pont: 2
Speciális jelleg:

Keretek: Segítségével gondolati úton lehet benyomásokat továbbítani, a hatás szinttől függő mértékben.

Szabály

- Benyomásokat, érzeteket küldeni (3-as hatás szint).
- Konkrét üzenetet küldeni (4-es hatás szint).
- A Ψ -alkalmazó által felidézett képeket is közölni (5-ös hatás szint).
- A Telepátia alkalmazásához a Gondolatátvitel kezdeményezőjének ismernie (legalább egy heti folyamatos kapcsolat: például táborozás, utazás stb.) kell a gondolatokat fogadó személyt. Ebben az esetben a rálátás nem számít –, de ekkor is Hatótávon belül kell lennie.
- Amennyiben a Telepátiában résztvevők látják egymást, a szoros ismertség nem követelmény.
- A Telepátia csak beleegyező alanyra alkalmazható, ellenkező esetben zavaró hatás nélkül automatikusan nem sikerül.
- A Telepátia mindig csak annak a Ψ -alkalmazónak kerül Ψ p-ba, aki a gondolati közlést kezdeményezte.

Testsúly változtatás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és psi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: Az alkalmazó a testsúlya csökkentésével jobb atlétikai képességekre tehet szert.

Szabály

- A diszciplína alkalmazása Hatás szintenként +1 KKT módosítót ad az Atlétika Jellemzőjére

Tetszhalál

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 2
Speciális jelleg:

Keretek: Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak lelassítására.

Szabály

- Ilyenkor az alkalmazó csökkentett életjelet ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra a Hatóidő alatt. Mozdulatlaná válik – olyan ez, akár a halál dermedtsége
- A tudati folyamatok megszűnnek, így lebomlik a Dinamikus Pszi-pajzs, csupán a Statikus marad meg.
- Az Asztrál- és a Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágiájának.
- Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az időtartam lejárta előtt félbeszakítsák a diszciplínát.
- A lelassult életfolyamatok miatt a szervezetbe került mérgek aktiválási ideje háromszorosára lassul, és a sebzésük is harmadolódik.

Transceps hálózat

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 5 (1 ynevi mérföld) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 5 (500 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 30
Speciális jelleg:

Keretek: A kráni transceps hálózat különlegesen összetett alkalmazás: egyszerre csoportos kapcsolattartás, érzékelés és telepátia.

Szabály

- Egy irányító (meridián) segítségével minden résztvevő mindenkivel megoszthatja az érzékeléseit, bárki bárkinek a szemébe láthat, hallhat, bárki bárkinek küldhet emlékképet, üzenetet.
- A Hatóterület a felépülő kapcsolatok számát határozza meg, az n résztvevő összesen $n*(n-1)/2$ kapcsolat létrehozását igényli. Ennek megfelelően egy 500 kapcsolatból álló (alapértelmezetten az 5-ös Hatóterület ennyit jelöl ki) hálózat több mint 30 lény kommunikációját biztosíthatja.
- A Hatóterület más alkalmazásával a Transceps Telepatikus kapcsolatot építhet ki a Hatóterület számú (alapértelmezetten 500 lény) lényvel, azonban ezek nem fognak tudni válaszolni, ha pedig mégis, akkor a saját pszi pontjaikat kell rááldozni és a Telepátia diszciplínát használni.

Transz

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1
Speciális jelleg:

Keretek: A diszciplína segítségével az alkalmazó transzállapotba kerülhet.

Szabály

- A transz eléréshez tíz perc összpontosítás szükséges.
- Ez idő alatt az alkalmazó nem végezhet semmilyen fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul, tétlenül kell állnia, ülnie, vagy feküdnie.
- Az alkalmazó bármikor visszatérhet normális tudatállapotba; más azonban csak nehezen képes kizökkenteni.
- A transzban levő emberhez hiába beszélnek, rázzák, öntik nyakon vízzel, a transz csak Ép vesztést okozó „zavarás” hatására szakad félbe.

Üres elme

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 1

Speciális jelleg: védekezés

Keretek: Az önnön csendünkben való megmerítkezés, az egy dologra fókuszált elme ereje. A teljesen üres elme nehezen elérhető, ezzel növelve az alkalmazó esélyét a mágikus támadások elleni védelemre.

Szabály

- Használója Hatás szintenként +1 Épített Védelem KKT módosítót kap a Mentális és Asztrális mágikus hatások ellen.

Zavarás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és pszi pont: 3

Speciális jelleg: Mágikus támadás

Keretek: Olyan tudati csapás, mely képes kibillenteni az ellenfelet a koncentrációjából, megzavarja meditációját, megtöri a Transzállapotot.

Szabály

- Bármilyen misztikus alkalmazás azonnal megszakad, ha alkalmazója ellen sikeres Zavarást hajtottak végre.
- A sikeres mágikus támadás (ellenpróba után) jelenti azt, hogy a Zavarás sikerrel járt.
- A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, csupán keresztülférkőzik rajtuk, hatását még abban a körben kifejti, és megszűnik.
- Az áldozat a körben nem képes semmi olyasmit cselekedni, amely összpontosítást igényel, például Pszit használni vagy varázsolni.