

# KM100 szabályrendszer

*Pszi*

Nonprofit szabályrendszer a M\* világához  
Ailtas, 2008



Creative Commons License

Ezen dokumentum maga, továbbá részletei, vagy másolatai kizárólag a Creative Commons

[Nevezd meg!-Ne add el!-Így add tovább! 2.5 Magyarország](#)

Licenc feltételeinek megfelelően használható fel.

## Tartalomjegyzék

Kérdések, nyitott dolgok a Pszível kapcsolatban.....	3
1#. Max hány foka lehessen a "Pszí alkalmazás" fortélynak?.....	3
3#. Legyenek-e a Pszi iskola képzettségek egyes szintjeinek is követelményei?.....	3
4#. Kyr pszi iskola ???.....	3
5#. A Max Hatótáv a "Pszí alkalmazás" fortély egyes fokainak leírásánál jó-e?.....	3
6#. Melyik iskolának mi legyen az erőssége/gyengesége?.....	3
A Pszi "összetevői".....	3
„Pszí-alkalmazás” fortély fokai.....	5
Pszí iskolák.....	5
iskolák erősségei, gyengeségei.....	6
Ösfajok pszíje.....	6
Diszciplínák alkalmazási szintjei.....	6
Összpontosítás képzettség.....	7
Mágiaellenállás.....	7
Diszciplínák Átütése.....	7
Diszciplínák táblázata.....	8
Diszciplínák leírása.....	11
Statikus pajzs.....	11
Dinamikus pajzs.....	12
Szellemnyelv.....	13
Pszí fortélyok diszciplínái.....	14
Regenerálódó elme.....	14
Védelem regenerálása.....	14
Testhő változtatás.....	14
Tetszhalál.....	14
Zárt elme.....	14
Abszolút látás.....	14
Tudati háló .....	14
Lehallgatás.....	14
[ELAVULT] Pszi pont igények iskolák szerint.....	15
Régi Iskolák.....	15

## Kérdések, nyitott dolgok a Pszível kapcsolatban

### 1#. Max hány foka lehessen a "Pszí alkalmazás" fortélynak?

(4 körülire gondoltam)

### 3#. Legyenek-e a Pszí iskola képzettségek egyes szintjeinek is követelményei?

Szerintem igen. Ugyanúgy, mint a többi képzettségnek is.

### 4#. Kyr pszí iskola ???

Eddig a "Kyr pszí" a varázslók privilégiuma volt és lényegében a Mana visszanyerési technikák ismeretét jelentette.

Kérdés: Legyen külön Kyr iskola, ami gyakorlatilag sima – kyr alapú – pszí és északon használják, vagy ott is a Godoni-eredetű terjedt el?

Ha az utóbbi és a "Kyr energia-gyűjtés" "csak sima diszciplína", akkor melyik iskola alól legyen felvehető? Pl. egy Toroni varázsló milyen pszí iskolát vesz fel? (Ne feledjük: a hatodikori Kyr-pszí gyakorlatilag csak a Mana visszanyerésére korlátozódott!)

### 5#. A Max Hatótáv a "Pszí alkalmazás" fortély egyes fokainak leírásánál jó-e?

??

### 6#. Melyik iskolának mi legyen az erőssége/gyengése?

Beidézem Noro által leírtakat, szerintem ezt is vitassuk meg:

Noro:

"Ettől függetlenül, szvsz a mentál a dzsenn iskola erossége, a godonié az érzékelés (Fogadalom c. regény, ahonnet valamelyest megtudható, milyen szoros kapcsolatban állhattak a godoniak a belso síkokkal & a manahálóval), a kyreké alapvetoen segédeszköz (a mágiához), esetleg a kommunikáció lehet erosségük, a kráni pszít pedig a démonikus óbirodalomból származtatnám (nem az aquiroktól, hiszen azok közül csak a legkorcsabbak használnak pszít), akárcsak a slant(!) - utóbbi a déli hegyek szerzeteseinél alakult ki, és ki tudja hogyan jutott északra (talán a szigetvilág közvetítésével). Ennek valóban a fizikai sík és az önkontroll az erossége.

Gyengeségei: a dzsenneknek az asztrál, a godoninak talán a fizikai (az asztrált már azért sem kéne mindenhova beírni, mert unalmas:), a kyreknek egyáltalán a dolgok közvetlen befolyásolása, az elfeknek valszeg a fentiek közül az összes (náluk is van szvsz egy ilyen segédeszköz-feeling, de errol túl kevés az infó), kránnal kapcsolatban pedig elég nehéz lenne feltételezni, hogy van gyenge pontjuk egyáltalán :D

A siopával kapcsolatban kérdés, hogy mi az? Mentalista vagy UT-pszí harcos? Az elobbi kommunikáció-érzékelés alapú (a dzsennekhez szvsz kevés köze van, hiszen nem manipulatív természetű, inkább kyr-godoni), az utóbbi erosen elfajzott fizikai. Mindketto viszonylag újkeletű, de azért nem múlt századi. Mondjuk hetedikori"

## A Pszí "összetevői"

A pszí tömören a következőképpen épül fel:

- „Pszi-alkalmazás”: 4 fokú Fortély, meghatározza a pszi használatának fokát.
- Pszi iskolák : Átlagos típusú képzettségek.
- $1 \Psi_p = 2KP$
- A nagyon erős diszciplínákat külön fortélyban (15KP) kell felvenni egy megadott iskola alá
- **Pszi kisiskolák? (pl. fejtáncoknak)**
  - **esetleg ezek inkább háttérek legyenek (30KP). Megadja a Slan egyes diszciplínáinak megtanulásának lehetőségét.**

*A fenti tagolású pszi-rendszer azért jó, mert könnyen be lehet illeszteni új kultúrkört, sőt annak esetleges saját, speciális iskoláit, vagy diszciplínáit is.*

## „Pszi-alkalmazás” fortély fokai

- 1.fok
  - Ha valaki felveszi 1.fokon a Pszi alkalmazás fortélyt, akkor választania kell egy pszi iskolát is, amit kötelezően azonnal növelnie is kell legalább 1.képzettség-szintre.
  - Szintenként 4Ψp vehető fel
  - Passzív: az alkalmazó csak magára képes a diszciplínákat alkalmazni
  - Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: 0 (vagy +1 már itt is??)
  - Pszi pontok visszatérése meditációban: 1 óra alatt
- 2.fok
  - Szintenként 4Ψp vehető fel
  - Aktív: magára, vagy egy célszemélyre képes hatni, akit lát.
  - Max hatótáv: 20m, +5méterenként +1Ψp
  - Követelmény: Intelligencia: 0, Önuralom: +1, Összpontosítás: 3. szint
  - Pszi pontok visszatérése meditációban: 30 perc alatt
- 3.fok
  - Szintenként 5Ψp vehető fel
  - Aktív: magára, vagy legfeljebb 2 célszemélyre képes egyszerre hatni, akiket lát, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer.
  - Max hatótáv: 100m, +5méterenként +1Ψp
  - Követelmény: Intelligencia: +1, Önuralom: +2, Összpontosítás: 6.szint, pszi-iskola 6.szinten
  - Pszi pontok visszatérése meditációban: 10 perc alatt
- 4.fok
  - Szintenként 5Ψp vehető fel
  - Ez a mester szint. Egyben a legerősebb "hálózat" jellegű diszciplínák követelménye is.
  - Aktív-háló: magára, vagy több jól látható emberre képes egyszerre hatni, vagy egy valakire, akit nem lát, de jól ismer.
  - Max hatótáv: 500m, +5méterenként +1Ψp
  - Követelmény: Intelligencia: +2, Önuralom: +3, Összpontosítás: 9.szint, pszi-iskola 12.szinten
  - Pszi pontok visszatérése meditációban: 1 perc alatt
- 5.fok (Titkos fok. Legyen?)

	Pszi alkalmazás foka			
	1.fok	2.fok	3.fok	4.fok
Meditációban	1 óra	30 perc	10 perc	1 perc
Nyugalomban				
Úton				

\*Harcban, súlyos sebesülten, kábultan, bódultan nem regenerálódnak a pszi pontok.

## Pszi iskolák

- Átlagos képzettségek követelményekkel
- A diszciplínákat 4.képzettség szinttől használhatóak, első három szinten csak elméleti a tudás
- Nem minden diszciplína tanulható az egyes iskolákban.

- Sőt, az egyes iskoláknak megvannak az erősségei, gyengeségei. Pl. a Godoni iskola az érzékelés jellegű iskolákban erősebb (könnyebben használja).
- Iskolák:
  - Godoni eredetű (Pyarron, Shadon, Gorvik(?))
  - Dzsenn eredetű (dzsad?),
  - Birodalmi (Krán, Gorvik)
  - Kyr gyökerű (Északi szövetség területe, Toron)
    - (Kyr gyökerű mit takar?? Lásd a 8.kérdést!)
  - Slan
    - pár alap diszciplína tartozik alá, és minden slan technika 15KP-ba kerül (fortélyként kell felvenni)
  - Elf

### iskolák erősségei, gyengeségei

- Godoni alapú (Pyarroni, Shadoni, Gorviki)
  - Mindent tud (kivéve slan és extrák)
  - Erősség: Mentál dolgok
  - Gyengeség: Asztrál, és ???
- Dzsenn eredetű (Dzsad )
  - Erősség: Mentál dolgok
  - Gyengeség: Fizikai, asztrál?
- Birodalmi (Aquir eredetű) (Kráni-gorviki)
  - Erősség: Fizikai
  - Gyengeség: **TODO**
- Elf
  - Erősség: Önmagára ható érzelmi, mentális dolgok
  - Gyengeség: má
- Kyr gyökerű (Északi szöv, Toron)
  - **TODO**
- Slan

### Ősfajok pszíje

- Ősi dzsenn pszi
- Ősaquir??
- Óelf
- Ryeki démonikus
- Sárkány
- Démonikus

### Diszciplínák alkalmazási szintjei

A diszciplínák használatának kifinomultsága attól függ, hogy az iskolát, amelybe tartozik, milyen magas (képzettség)sinten ismeri a karakter. Minden diszciplína leírásában kifejtjük, hogy az egyes képzettség-szinteken mire képes vele az alkalmazó.

Pl. a karakter egy "Telekinézis" diszciplínát az iskola 3.szintjén használva nagyon lassú lebegtetésre tudja használni.

Az iskola 12.szintjén viszont már olyan sebességgel képes azt használni, hogy az irányított tárgyat akár bele is tudja vágni valakibe/valamibe.

A  $\Psi$ p költség viszont megegyezik - ez esetben a tárgy súlyától függ. Tehát mindkét esetben mondjuk  $1 \Psi$ p/kg (ez csak has érték).

A leírt alkalmazási szintek csak biztos tudásból vehetőek igénybe, nincs lehetőség képzettségpróbára!

## Összpontosítás képzettség

Azért említjük itt ezt a – látszólag nem ide tartozó – képzettséget, mert bizonyos esetekben kapcsolódik a pszí használattól. Ez a képzettség alapestben nem köthető sem a mágiához, sem a pszíhez. Olyankor van rá szükség, mikor nem megszokott körülmények között kell alkalmazni koncentrációt igénylő feladatot. Ez viszont lehet akár varázslás, vagy pszí használat is, de a kötélén egyensúlyozás is ide tartozik, ha közben üvöltöznek az illető fülébe, vagy lőnek rá.

## Mágiaellenállás

Átkerült a Mágia doksiba

## Diszciplínák Átütése

Lásd a Mágia doksit.

# Diszciplínák táblázata

	Megjegyzés	Godoni	Dzsenn eredetű	Bírodalmi	Kyr eredetű	Slan	Elf
Iskola jellemzői	Miben erősek az egyes iskolák.				Érzékelés alapú diszc.-ban jók	Magára ható, fizika. követelmény. „Slan” háttér (50KP)	
Abszolút látás TÁP							
Aranyharang							
Asztrálszem							
Auraérzékelés							
Belső idő (szellemi! KM is beléptethet!)							
Csettintés							
Dinamikus pajzs							
Ébredés							
Ébresztés							
Egyensúly							
Emlékelidézés							
Érzékelésítés							
Érzéktisztítás							
Fájdalomcsillapítás							
Hatodik érzék	Magas „Észlelés” képzettség követelmény.						
Kiáltás							
Láthatatlanság észlelése							
Lehallgatás TÁP							
Mágikus tekintet							
Membrán							
Mentálszem							
Pszeudó							
Pszi lökés							
Pszi ostrom							
Pszi roham	Milyen módosítókkal, sebzés-szorzóval, stb.						
Regenerálódó elme TÁP							
Statikus pajzs						Nehezebb bontani.	
Színesztézia TÁP							
Telekinézis	A bonyolultabb, több irányú, nem látásirányú mozgatások nehezebbek, így magasabb iskola képzettséget igényelnek						
Telepátia							
Testhő változtatás TÁP							



	Megjegyzés	Godoni	Dzsenn eredetű	Birodalmi	Kyr eredetű	Slan	Elf
Tetszhalál TAP							
Tiszta elme							
Transz							
Tudati háló TAP							
Tulajdonság növelés	Faji max fölé nem mehet						
Tulajdonság(pont) növelés							
Védelem regenerálása TAP							
Zárt elme TAP							
Zavarás							

Slan							
	Megjegyzés	Godoni	Dzsenn eredetű	Birodalmi	Kyr	Slan	Elf
Wuxia							
Halálos ujj							
Testuralom							
Testkontroll (Tetszhalál)							
Jelentéktelenség							
Érzéketlenség							
<del>Harcos Elme</del>							
Éteriség (Levitáció)							
Pusztító ököl							
Kitérés							
Kitartás (+Átütést kap a kéz)							
Energia-felszabadítás							
Megfélemlítés							
Lélegzet visszatartása							
Vágy kioltása							
Kaméleon							
Felejtés							
Összpontosítás							
Egyedi, Harcművész-iskola specifikus technika							

Codex diszciplínái							
	Megjegyzés	Godoni	Dzsenn eredetű	Birodalmi	Kyr	Slan	Elf
Asztrálfátyol							
Asztrálköd							
Átlényegülés							
Befogadás							
Emlékezés							
Empátia							
Érzékenység							
Ezüsttükör (asztrálmágia ellen)							
Feloldódás							
Gyémántharang							
Gyémántpajzs							
Hangulat							
Harmadik szem							
Hazatérés							
Igaz látás							
Jelenlét							
Kőbálvány							
Lélekerő							
Lélekfátyol							
Lélekharang							
Lélekpajzs							
Litánia							
Mágiaézőkelés							
Mentálfátyol							
Mentálköd							
Önvizsgálat							
Rejtőzés							
Tagadás							
Teaszűrő (mérgek kiszűrése)							

Shadowrun diszciplínák							
	Megjegyzés	Godoni	Dzsenn eredetű	Birodalmi	Kyr	Slan	Elf
Irányérzék (SR)							
Öngyógyulás (SR) (testkontroll)							
Hőmérséklet tolerancia (SR)							
Idegütés (SR) Többet sebez, de csak KT-t							
Távoli csapás (SR)							

# Diszciplínák leírása

## Statikus pajzs

**Iskola:** Tudati védelem

**A besorolás már nem e szerint lesz! Az iskola már mást jelent! (Pl. Pyarroni, stb)**

**Követelménye:** **TODO**

**$\Psi_p$ :** lásd a leírást!

**Időtartam:** lásd a leírást!

**Hatótáv:** speciális

**Korlátozások, hátrányos helyzet, egyedi jellemzők:**

- Építése magának az alkalmazónak:  $1E = 2\Psi_p$
- Építése másnak (nehezebb):  $1E = 3\Psi_p$
- **Építési idő: ???**
- Asztrálpajzs építéséhez tartós lelki nyugalom szükségeltetik (mondjuk legalább 1 hete).  
**Valamilyen próbát is lehetne dobálni.**
- Mentálpajzs építéséhez pedig higgadtnak kell lenni (??) (mondjuk legalább 1 hete)
- **Esetleg lehessen torz ideológiákból, eszelős, őrült érzelmekből is pajzsot építeni?**
- A Mentálmágia mágiaiskola képzettség szintje hozzáadódik a mentál statikus pajzs max értékéhez
- Az Asztrálmágia mágiaiskola képzettség szintje hozzáadódik az asztrál statikus pajzs max értékéhez
- A pajzs nem örökkévaló. Karban kell tartani, frissíteni kell, különben "elkopik" szép lassan. A "Tudati védelem" iskola szintjétől függ, hogy mennyi idő alatt bomlik le.
- A másnak épített pajzs még gyorsabban bomlik (mondjuk 10x gyorsabban)
- **Karbantartása: újjá kelljen építeni, vagy lehet „renoválni”??**
- A szélsőséges érzelmek, őrület, idegbetegség az asztrál pajzsokat hosszú távon intenzívebben "erodálják". (mennyire gyorsuljon fel a bomlás?)
- A megrögzöttség, kényszerbetegség, stb. pedig a mentál pajzsokat rongálja.
  - **Varázsláskor legyen érezhető a pajzs jellege?**

**Bónusz:-**

**Külön Fortély:** nem

**Kapcsolódó pszí-fortélyok:** **TODO**

**Alkalmazási szintjei:** minél magasabb szintű a „Tudati védelem” iskola, annál később „bomlik le”.

3 -	xyz
6 -	
9 -	
12 -	
15 -	

**Leírás:** A Statikus pajzsok az elme külső behatásoktól való védelmét hivatottak megvalósítani. Az asztrális statikus pajzs értelemszerűen az asztrálsíkon, míg a mentálpajzs a mentálsíkon véd. A pajzsok Erőssége hozzáadható az asztrális, illetve a mentális mágiaellenálláshoz.

A statikus pajzs felépítése után hosszú ideig megmarad, nem kell koncentrálni rá, vagy pszí pontot „tárolni” benne. Mindazonáltal nem örökkévaló, egy idő után lebomlik (ez a körülményektől függ), valamint az egyes lelki hatások is „erodálhatják”.

## ***Dinamikus pajzs***

**Iskola:** Tudati védelem

**Követelménye:** **TODO**

**$\Psi_p$ :** lásd a leírást!

**Időtartam:** lásd a leírást!

**Hatótáv:** speciális

Fenntartása mellett más diszciplínát alkalmazni: "Könnyű" Összpontosítás próbát kell dobni.

**Korlátozások, hátrányos helyzet:**

**TODO**

**Bónusz:** -

**Külön Fortély:** nem

**Kapcsolódó pszí-fortélyok:** **TODO**

**Alkalmazási szintjei:**

3 -	xyz
6 -	
9 -	
12 -	
15 -	

**Leírás:** A Dinamikus pajzsok szintén az elme külső behatásoktól való védelmét hivatottak megvalósítani. Az asztrális dinamikus pajzs értelemszerűen az asztrálsíkon, míg a mentálpajzs a mentálsíkon véd. A pajzsok Erőssége hozzáadható az asztrális, illetve a mentális mágiaellenálláshoz.

A dinamikus pajzs fenntartása enyhe összpontosítást igényel és csak éber állapotban alkalmazható. Ha az alkalmazó dinamikus pajzsot épít, akkor az arra fordított  $\Psi$  pontok ideiglenesen a pajzsban tárolódnak, így csökken az aktuális max  $\Psi_p$  mennyiség.

## Szellemnyelv

**Iskola:** Kommunikáció

**Követelménye:**

**Ψp:** **TODO**

**Időtartam:** **TODO**

**Hatótáv:** **TODO**

**Korlátozások, hátrányos helyzet:**

- Távolság:
  - **Sima alkalmazás: (képzettség szint) x mérföld (vagy 100m?)**
  - **Meditációban: (képzettség szint) x 100 mérföld?**
  - **Látni kell a partnert, vagy nem? Ha nem, akkor mi legyen a "jól ismerem", akkor tudok neki üzeni fél-szabállyal?**

Ez szerintem soha nem működött jól. ; Legyen több pszí pont? ; Kinek lehessen üzeni látatlanul?

**Bónusz:** (pl. egy képzettség X.szintje után kevesebb Pp, vagy spéci módon használhatja)

**Külön Fortély:** nem

**Kapcsolódó pszí-fortélyok:** **Tudati háló, Lehallgatás**

**Alkalmazási szintjei:**

3 -	xyz
6 -	
9 -	
12 -	
15 -	

**TODO: Kidolgozni a többi diszciplínát is!**

**Template**

**Iskola:**

**Követelménye:**

**Ψp:**

**Időtartam:**

**Hatótáv:**

**Korlátozások, hátrányos helyzet:**

**Bónusz:** (pl. egy képzettség X.szintje után kevesebb Pp, vagy spéci módon használhatja)

**Külön Fortély:** (igen/nem)

**Alkalmazási szintjei:**

3.szint -	xyz
6.szint -	
9.szint -	
12.szint -	
15.szint -	

# Pszi fortélyok diszciplínái

## Regenerálódó elme

- A karakternek gyorsabban regenerálódnak a pszi pontjai. (dupla sebesség).
- Többször is felvehető!
- Kell ez? A iskolától függően most is más már a visszarérés üteme.

Követelmény: **TODO**

## Védelem regenerálása

- Külön felvehető pszi-fortély legyen? (Inkább ne, mert aki nem veszi fel, az nagy hátrányba kerül)
- Legyen nagy pontigénye (1VÉ=3 Pszi pont)

Követelmény: **TODO**

## Testhő változtatás

Ez a Slan technika kiszivárgott az „alsóbb” iskolákba, így külön Fortélyként megtanulható egyszerű Pszi diszciplínaként is a Testkontroll diszciplína alatt.

Követelmény:

## Tetszhalál

Ez a Slan technika kiszivárgott az „alsóbb” tradíciókba, így külön Fortélyként megtanulható egyszerű Pszi diszciplínaként is a Testkontroll diszciplína alatt.

Követelmény:

## Zárt elme

Képes az elmeifürkészést becsapni. Fejvadászok, orvgyilkosok kedvelt diszciplínája.

**Kidolgozni**

## Abszolút látás

**TODO: Leírni.**

Követelmény: Pszi-Harmadik szem iskola: **6.szint**

## Tudati háló

Olyan, mint a Pszi-mesteres haonwelli a novellában (sequaidon háló-szerűség).

Követelmény:

- Pszi-Kommunikáció iskola – 12.szint
- **Összpontosítás - 12. szint**

Pszi pont igény:  **$Z + N \times (\text{háló tagok száma})$**

## Lehallgatás

Le lehet hallgatni pszi kommunikációt.

**Kérdéses: hatótáv, pszi pont igény, stb (TODO)**

Követelmény:

- **Összpontosítás - 9. szint**

## [ELAVULT] Pszi pont igények iskolák szerint

Általános pszi iskolák						
	Fok	Godoni alapú	Kyr gyökerű	Dzsenn eredetű	Aquir eredetű (Birodalmi)	Elf
Csettintés	Af	1	1	1	1	1
Dinamikus pajzs	Af	X / E	X / E	X / E	X / E	X / E
Egyensúly	Af	2 / E	2 / E	3/E	2 / E	1 / E
Emlékfelidezés	Af, Mf	1 / E	1 / E	1 / 2E	2 / E	1 / 2E
Ébredés	Af	1	1	0	2	1
Ébresztés	Mf	1	1	0	2	1
Érzékelésítés	Af, Mf	2 / E	3/E	3/E	2/E	2 / E
Érzéktisztítás	Af	1	2	1	1	1
Fájdalomcsillapítás	Af, Mf	1 / FP ??		1 / FP ??		1 / FP ??
Hatodik érzék	Af, Mf, Ff	5	4	5	5	??
Pszi lökés (átdolgozni!)	Mf	Leírás; X=5	Leírás; X=4	Leírás; X=5	Leírás; X=5	Leírás; X=6
Pszi ostrom	Mf	3 + leírás	3 + leírás	3 + leírás	3 + leírás	3 + leírás
Pszi roham	Af	Összes $\psi$ pont	Összes $\psi$ pont	Összes $\psi$ pont	Összes $\psi$ pont + bónusz	Összes $\psi$ pont - büntetés
Statikus pajzs	Af	5 / E	5 / E	5 / E	5 / E	5 / E
Telekinézis	Mf	Leírás; X=5	Leírás; X=4	Leírás; X=5	Leírás; X=5	Leírás; X=6
Telepátia	(Af), Mf	Leírás; X=5	Leírás; X=5	Leírás; X=4	Leírás; X=6	Leírás; X=4
Tulajdonság javítás	Af, Mf	Leírás; X=5	Leírás; X=6	Leírás; X=6	Leírás; X=4	Leírás; X=4

## Régi Iskolák

~~TODO: Na ezek alá kéne betenni az egyes diszciplínákat. Ha van új, azokat is. Még nincsenek az iskolák kőbe vésve, szóval lehet még variálni velük.~~

- Harmadik szem iskola
  - Érzékelések, „szemek”
- Szellemnyelv iskola
  - Kommunikáció alapú diszciplínák
- Testkontroll iskola
  - Tulajdonságnövelés
- Szellemkéz iskola
  - Telekinézis, Lökés, Roham?
- Tudatkontroll iskola
  - Emlékezés, Ébredés, Jelentéktelenség(Slan?)
- Tudati támadás iskola
  - Kínokozás, Pszi ostrom, Mágikus tekintet
- Tudati védelem iskola
  - Statikus pajzs, Dinamikus pajzs, Membrán(fortély?)
- Kyr energia-gyűjtés iskola:
  - Csak "Mozaikmágia" tradícióval rendelkező veheti fel ; Tartalma: a 3 féle Mana-visszanyerési módszer
- „Spec. kultúrkör függő iskola”
  - Ez csak a felvett Pszi kultúrkörben tanulható! Van, hogy csak 1 db-spéci diszciplínát

*tartalmaz. Pl. „Ryeki-Félelemkeltés” diszciplína*

**Megjegyzés**

*Tetszhalál, a Jelentéktelenség és esetleg a Testhő szabályozás is Slan technika, nem Pszf diszciplína.*