

## Szellem pásztor



### Ritka képességgel megáldott varázslók

A szellem pásztorok nem csak átlagos kaszt. A pásztor létet senki sem választja ez született tehetség (vagy átok). A szellem pásztorokat születésükkor csak egy valamiről lehet felismerni; halvaszületett. Ekkor egy közelben bolyongó lelket vonzanak magukhoz úgy, mintha a lélek újjászületne. Egyébként a lélek semmi tudást nem hordoz későbbiekben sem tudja hasznosítani. Ezt a szülők általában fel sem fogják isteni jelnek csodás gyógyulásnak veszik ez annyira ritka, hogy még a bábák sem ismerik fel. Tudásuk 2. jelét 15-16 évesen fedezik fel. Ekkor egy közeli haláleset jobban változtatja meg az életét, mint gondolná. A halott lelke nem tud visszatérni az örökkörforgásba. Ettől a pásztor általában megijed, ha bárkinek elárulja tehetségét bajba kerülhet. Ezért hosszú vándorútba kezd, mennek végén ha túléli nagy varázsló lehet. A vándorlás közben vonzza a többi pásztor míg nem talál egy mestert aki megtanítja lelket irányításának titkát. De a tudásával nem menekült meg a veszélyektől sok helyen az élőlények ösztönösen rettegnek tőle. Minden ország más és más módon viszonyul hozzájuk (Pl.: Shadon üldözik és megégetik a szerencsétlent. A barbároknál vezetőnek választják, Kránban beszervezik különböző

szektákba, mint fegyver használják, az elfek vadásznak rájuk.)

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	3K6 (2x)
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Egészség	3K6 (2x)
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K6+12+Kf
Asztrál	2K6+6

Ké	4
Té	16
Vé	72
Cé	0
HM/szint	5 (?)
Kp alap	7
Kp/szint	7
Ép alap	4
Fp alap	5
Fp/szint	K6+2

### Képzettségek:

Mivel nem készülnek szellem pásztorok, nem tanulnak külön képzettséget.

Válassz egy másik kasztot és használd képzettségeit.

Kivéve a kp-t és a Kp/szint-et



## Különleges képességek:

Látja a lelkeket, legyen testben vagy szabadon  
Használja a lelkek mágiját

## Varázslás

A szellem pásztorok mágija a furcsa mágiák közé sorolandó. Ők lelkeket használnak varázslataikhoz. Minden lélek, ami a közelükben szabadul fel ő lesz a gazdája. Maximum a szintjének 2 kétszeresével megegyező db lelket képes irányítani (ha több pásztor is van akkor az akinek nagyobb a szintje, ha egyenlő akaraterő próbával kell eldönteni. Manáját is lelkekből nyeri képes őket lebontani energiává. Ez annyit jelent, hogy képes egy lélekből max 100Mp-ot kinyerni (a lélek előző gazdájától függ Pl.: egy goblin 30 Mp ork 45 ember 70 egy elf 80). Ezt teheti egyszerre és részletekben. De ha egy lelket megkezdett annak egyéb hasznát nem látja. Csak mint repkedő mana forrás.

Szintenként 10 Mp-ot kap.

A varázslatoknál van egy új érték (lelkek száma (lm)) ez mutatja hány segítő lélek kell a varázslathoz.

## Varázslatok

### Papi:

- Asztrálpillantás 1
- Bénítás 1
- Csapás 3 nem elemi erő, hanem anyagiasult szellemek tartják vissza
- Jellemérzékelés 1
- Káosz kard 1
- Kárhozat 3 nem a saját, hanem a szellemek kínját éli át.
- Mentál pillantás 1
- Parancs 1
- Veszély észlelése 2
- Egyéválás 1 saját lélek emlékeit nézheti meg
- Igaz szó 1/személyek a pásztor hazudhat
- Intő jel 6 a lelkek halálát éli át
- Asztrál fátyol 2
- Asztrálpöröly 1
- Álca 2

- Hang 1
- Mentál fátyol 2
- Mentálpöröly 1
- Rettegés 2
- Lélekcsapda 4 nem kell drágakő
- Elmeszipoly 1 csak saját lélekből

## Boszorkány

- Lebegés 4
- Retsz 3
- Csapdakeresés 4
- Személymegkeresése 1
- Távolság látás 1 csak lelkek szemével

## Boszorkánymesteri

- Életerősívás 2
- Életerőablás 3

## Varázsló

- Mentál mozaikok 1 olvasás 2 írás  
3 kábítás 4 bénítás

## Sámán

- Szellem ujjak 1 nincs fp vesztés
- Madár szem 1 nincs fp vesztés

## Nekromanta:

- Lélekörvény 6
- Koponyacsapás 1
- Lélek átváltoztatás 1

**Egyedi varázslatok:****Végső csapás**

**Mana pont:** 10  
**Erősség:** szövegben  
**Varázslás ideje:** 5 szegmens  
**Időtartam:** -  
**Hatótáv:** 40  
**ME:** -  
**Lelkek száma:** 1

A pásztor feláldozza egyik lelkét, és hatalmasat sebez vele. Sebzés: a szellemben lévő manától függ  $1E=10Mp$ .  $1E=d6$ .

**Szellem kéz**

**Mana pont:**  $10+2/Té+2/Sp$   
**Erősség:** 3  
**Varázslás ideje:** 1 szegmens  
**Időtartam:** egyszeri  
**Hatótáv:** érintés  
**ME:** nincs  
**Lelkek száma:** 1

A varázsló kezét szellemburok veszi körül. Kap egy kis pluszt egy támadás elejéig. A TÉ: 30 sebzése  $1d10+2$  de növelhető.

A pásztor így megüthet csak mágikusan sebezhető lényeket.

**Lélekörvény teremtése**

**Mana pont:** 40  
**Erősség:** 10  
**Varázslás ideje:** 5 kör  
**Időtartam:** maradandó  
**Hatótáv:** -  
**ME:** -  
**Lelkek száma:** 10

A varázslat teremt egy lélekörvényt, lásd bestiárium. A 10 lélek, amit használt a varázslathoz az örvény része lesz. Ezért a kezdeti ereje 70 E. Míg a varázsló él az örvény szüntelenül követi lehet neki parancsokat adni de ez csak irány megadás lehet. Az örvényben lévő lelkeket nem lehet felhasználni.

**Lélek hurrikán**

**Mana pont:** 70  
**Erősség:** 20  
**Varázslás ideje:** 3 kör  
**Időtartam:** 3 kör+szöveg  
**Hatótáv:** 20 láb sugarú kör  
**ME:** -  
**Lelkek száma:** 10

A pásztor körül lelkek kezdenek örvényleni sebezve mindenkinek, aki 20méteres körön belül van. Ez  $4D6$  kör. A varázslat alapból 3 körig van jelen minden  $+10 Mp$  ad egy  $+$  kört de minden  $+$  körben akaraterő próbát kell dobnia, különben a hurrikán elszabadul. Ekkor a lelkek elvesznek a pásztor elájul, és sebződik annyit mint ha az egész varázslat alatt sebződött volna.

**Agyrobantás**

**Mana pont:**  $20+10$ -esnként erősíthető a sebzés  
**Erősség:** 5  
**Varázslás ideje:** 1 kör  
**Hatótáv:** látótávolság (max. 100 m)  
**ME:** mentál  
**Sebzés:**  $3K6+10 Mp$ -onként  $K6$   
**Lelkek száma:** 1

A varázslat az agy fájdalomközpontjára hat, és csak fp vesztest okoz. Minden a varázslatba befektetett Mp után 1% esély van arra, hogy az alany elájul az agyat ért hatalmas sokktól. Ha nem:  $k6$  körig a harc kábultan módosítói érvényesek rá, valamint nem használhat sem pszit sem mágiát. A lélek közvetlen beleszáll az agyába az illetőnek és megpróbál károkat okozni.

**Megszállottá változtatás**

**Mana pont:** 50  
**Erősség:** 10 (8Mp/E)  
**Varázslás ideje:** 2 kör  
**Időtartam:** 10 nap  
**Hatótáv:** 10 láb  
**ME:** asztrál  
**Lelkek száma:** 1

A varázslat hatására egy Lélek költözik az áldozat testébe, amely kényszeríti arra, hogy egy beteges hajlammal végezzen el egy bizonyos feladatot. Hasonlóan, mint a Megszállott a

Bestiarumban. Ez a feladat nem lehet öngyilkosság, de például lehet valami kutatása, valami iránti vágyódás stb. A varázslat lejárta után, az illető Akaraterő próbára jogosul, különben megszállott marad. Ha JK volt, akkor csak megkötésekkel maradhat JK. Olykor egy-egy feladat végrehajtására szokták ezzel rávenni az embereket a papok. A lélekpásztor míg tart a varázslat nem használhatja a lelket.

## Kilépés a testből

**Mana pont:** 38

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 4 kör

**Időtartam:** 2 perc/Tsz

**Hatótáv:** önmaga

**ME:** -

E különleges varázslat segítségével az alkalmazó lelke képes lesz rövid időre elhagyni anyagi testét. Ekkor az anyagi teste tetszhalott állapotban marad a helyszínen (minden szempontból tetszhalálnak tekintendő az állapot, azaz pl. a betegségek, mérgek hatása megáll), lelke pedig szabadon eltávozhat és körbenézhet az anyagi világban (maximum távolság 10 láb / TSz). Ilyenkor a pap lelkére is vonatkozik minden szabály, ami a lelkekre érvényes: láthatatlan és anyagtalan (átmehet minden anyagon, mágikus fegyver sem sebzi); nem varázsolhat, és nem harcolhat, de pszit használhat; a lélektől védő varázskörök védenek ellene és lélekcsapdával elfogható, ilyenkor, ha az Időtartam alatt nem szabadítják ki, végleg elszakad a testétől, azaz meghal. Ugyanez történik, ha közben elpusztítják a testét.

## Lelkek ereje

**Mana pont:** 30

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 3 kör/szint

**Hatótáv:** önmaga

**ME:** nincs vagy másnál mentál

**Lelkek száma:** vált.

A pásztor felhasználja az összes lelket egyetlen varázslathoz az lelkeket magába fogadja őket és átmenetileg át vált gyilkoló géppé. Minden szellem harci képességét minden szellem után kap

egy szabadon elosztható képesség pontot és kap még +5KÉ +10TÉ +10VÉ +5CÉ +1sp. A varázslat alatt a teste is egy kicsit megváltozik, nem érez fájdalmat immunis lesz a mentális asztrális varázslatokra nem hatnak rá a mérgek sem. De ha vége a varázslatnak a varázslás hosszával megegyező ideig kábult lesz, és nem tud varázsolni. (A lelkeknek és a varázslónak is pihennie kell)

## Holt tanító

**Mana pont:** 20

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 1 nap

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** önmaga

**ME:** -

**Lelkek száma:** 1

A pásztor kiválasztja az egyik lelket, aminek egyik szakértelmét mesterfokon vagy magasabban kell ismernie. A lélek képes lesz ezt megtanítani a pásztornak, mintha simán tanulná meg de kétszerannyi időbe kerül és fele annyi Kp-ba Sajnos csak alap fokon tudja megtanítani vagy 2. fokig.

## Lélek vizsgálat

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** -

**Hatótáv:** lélek

**ME:** -

**Lelkek száma:** 0

A pásztor megvizsgálja az egyik lelkét ismerni fogja képességeit tudását emlékeinek fontos részeit.

## Bábok

**Mana pont:** 45

**Erősség:** 20

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** akarat erővel egyező kör

**Hatótáv:** 40 m-es kör

**ME:** -

**Lelkek száma:** vált

A pásztor kiválasztja bizonyos számú lelket és ezek megszállják a közeli holt testeket legyenek azok akármilyenek ezzel élőholt katonákat teremt értékeiket a lelkek határozzák meg.

## Lelkek bosszúja

**Mana pont:** minimum 50

**Erősség:** 100

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** azonnali

**Hatótáv:** 100 m kör

**ME:** nincs

**Lelkek száma:** 10

A varázslatot a lehető legritkábban használják a pásztorok nagy hatalma és költsége miatt. Főleg csatateremen és nagy eseményeken, ahol vesztesre áll a dolog. A pásztor feláldozza az összes lelkét és egy hatalmas láncreakciót indít el. A lelkek megtámadnak minden embert (és intelligens lényt). A kitépik az áldozataik lelkét és azt átalakítják támadásra. A 100 méteres körön belül mindenkinek 100 E ellen kell mentális és asztrális ellenállás dobni, ha elvétí meghal. Ekkor a varázslat nem áll meg hanem tovább terjed. Ha a 100 m-es körön belül megtámadtak mindenkit a varázslat megtámad mindenkit 190 méteres körön belül, de csak 90 E-vel aztán jön egy 270 méteres kör amiben csak 80 E-vel támadnak

a lelkek és így tovább. (340 méter 70 E, 400 méter 60E 450 méter 50E, 490 méter 40E, 520 méter 30E, 540 méter 20E, 550 méter 10E) Utána a lelkek visszatérnek az örök körforgásba, A pásztor a varázslat alatt a saját lelkét feláldozza szó szerint kitépi ezer kín és haldoklás közepette préseli ki belőle az utolsó manát is így kizárva őt az örök körforgásból örökre. Ezt egy pásztor sem kockáztatná meg szívesen.

## Lelkek szeme

**Mana pont:** 1

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** 10 kör

**Hatótáv:** 100 méter

**ME:** -

**Lelkek száma:** 1

A varázsló látni fog a lelkek „szemével” használhatja felderítésre örködésre és vakság esetén. Az idő tartam 1 manaponttal 10 körrel tolható ki akár meddig kitolható de ezalatt nem tud pihenni 100 körönként veszít 1k10 fp-t a sok információ feldolgozása megterheli az elmét.

2005.11.13.

Szerző: Csaba

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is..