

Spiretor

- Lélekgyűjtő

Toron nyelvén spiretornak nevezik a boszorkánymesterek egyik nagyon különleges típusát, a lélekgyűjtőket. Kiemelkedő tudású és képességű magitorok ők, elsők az elsők között. Páratlan akaraterővel és ellenállással képesek arra, hogy testüket elhagyott lelkeket fogadjanak magukba, és bebörtönözve, később legyűrve őket felhasználják azok tudását saját céljaikra.

A spiretorokat toron boszorkánymesterei között kell keresnünk. Más vidékek boszorkánymesterei rendjeiben nincs hagyománya a lélekgyűjtőknek. Ennek oka, hogy a spiretorok tudománya minden valószínűség szerint a Boszorkányerődből eredeztethető, bár egyes nézetek Ryekig vezetik vissza a lelkek megzabolázásnak módszereit. A spiretorok Toronban is ritkák, mivel csak a legkiválóbbak képesek sikerrel alkalmazni is a megtanultakat, emellett elég hamar bele is örülnek tudományuk gyakorlásába, ezért számuk igen alacsony, szolgálataik pedig méregdrágák. Pökhendi személyek, akik ennek ellenére igen megbecsült tagjai klánjuknak/rendjüknek; társadalmi szinten nem ritkán a famorok kasztjáig küzdik magukat. A spiretorok méltóságteljes, megbecsült emberek, ezt megjelenésük is tükrözi. Előkelő ruhákat öltenek, hajukat hagyományosan száztizenegy fonatban hordják, gazdagon ékszerelik és festik magukat. Előszeretettel alkalmaznak

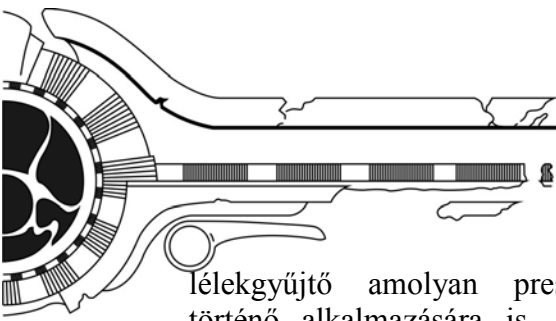
tetoválásokat is, nem csak divatból, eszköztárunkban megtalálható a mágikus tetoválások számos típusa is. Egy klán mindig megbecsüli lélekgyűjtőit, hiszen igen ritkák, és ennek megfelelően vigyáznak is rá, hiszen képességeik nem a saját, hanem a klán tulajdona.

„A spiretor magas, hízásra hajlamos kyr volt. Afféle boszorkánymester; első az elsők között. Hószín haját, akár a többi lélekgyűjtő, száztizenegy fonatba rendeztette, végükre ezüst függőket és gyűrűket húzatott. Egyik sem volt halálos fegyver, mint egyes dámák hajkölteményei, de legalább olyan veszélyesek lehetek-mélyükön mágia remegett. A szája alá és a tokájára festett párhuzamos, fekete vonalaktól sápatag arca vaskos koponyának rémlett a gyenge fényben. Komor pillantásokkal, egy nő hangján magyarázott a concitatornak.” (Jan van den Boomen - Morgena könnyei)

Spiretorrá válás

Egyeseknek megadatik a szerencse, hogy tehetségükre felfigyeljenek már a kezdetekkor, és a klánok kivételes képességeik miatt eleve lélekgyűjtővé képezik őket. Az ilyen karakter első tapasztalati szintű lélekgyűjtőként indulhat játékba - ez a javasolt változat.

Előfordulhat azonban, hogy valaki csak bizonyos tapasztalat megszerzése után lép a lélekgyűjtővé válás útjára - vagy akkor ismerik fel képességeit, vagy akkor kerül olyan helyzetbe, klánhoz vagy kötöttségbe, hogy elkezdjenek spiretort képezni belőle a klánok titkos hagyományai szerint. Így lehetőség van a



lélekgyűjtő amolyan presztízskasztként történő alkalmazására is. Érthető, hogy csak boszorkánymesterek esetében van erre lehetőség, a játékban pedig jelentős szolgálatokkal, megbízhatósággal és feddhetetlenséggel kell megszolgálni egy-egy klán bizalmát. Az ilyen spiretorokat csak az 5 tapasztalati szint elérésétől képzik, azaz a játékosnak ekkor van lehetősége a lélekgyűjtők útjára lépni. Ez gyakorlatilag egy kasztváltásnak felel meg, az ott lefektetett szabályok szerint (pl. Tsz csökkenés). Ilyenkor megtanítják vele a spiretorok képzettségeit, mágiáját, ám a tanulás során leépül - elveszíti - azokat a mágiaformákat, amelyeket a spiretorok nem tanulnak meg.

A lélekgyűjtőt ikerkasztú karakterként alkalmazni NEM LEHET!

Karakteralkotás

A spiretor a boszorkánymesterek egy alkasztját képviseli. Származására nézve csak toroni, vagy ahhoz szorosan kötődő, toroni eredetű klánból kerülhet ki. Fajukat tekintve ember, illetve kyr, kyrvérű lehet, aligha fordul elő, hogy a lélekgyűjtők tudományát más fajúaknak oktassák a toroni klánokban.

A Kaszt első karakteralkotási táblázata:

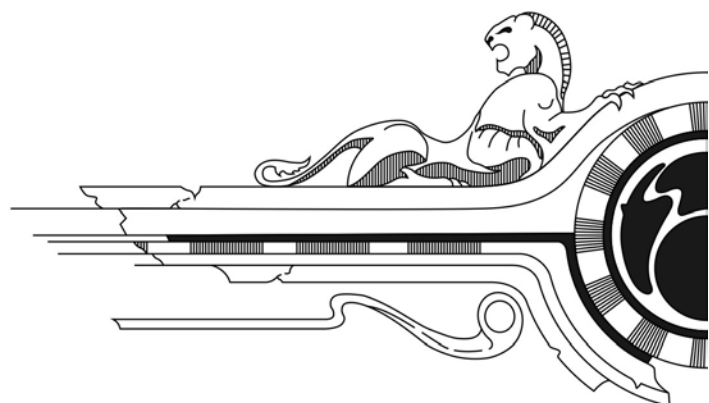
Erő	3K6
Állóképesség	K10+8
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	K10+8
Egészség	2K6+6
Szépség	2K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	K6+12+Kf
Asztrál	K6+12
Érzékelés	3K6 (2x)

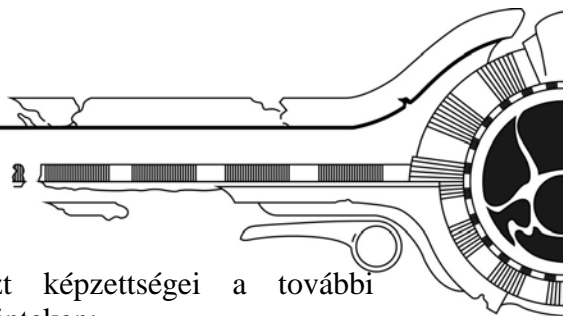
Harcérték

A spiretor Ké-alapja 6, Té-alapja 16, Vé-alapja 72, Cé-alapja 5; amihez minden tapasztalati szinten 6 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 2-gyel növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

A spiretor Ép-alapja 3 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 4, amihez tapasztalati szintenként további K6+1 Fp járul.





Képzettségek

A kaszt Kp-alapja 5, amihez minden tapasztalati szinten további 4 járul.

A spiretor képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
Pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af 3,3
Írás/olvasás	Af
Ósi nyelv ismerete (kyr)	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Alkímia	Af
Mágiaismeret (Nekromancia)*	Af
Álcázás/álruha	Af
Lélektan	Af
Szakma (tetoválás)	Af
Kultúra (Toroni; klán)	Mf
Lopózás	10%
Helyismeret (saját város)	50%

* A mágiaismeret képzettség ez esetben a szokásostól eltérően nem egy mágikus hagyományra (pl. boszorkány) vonatkozik, hanem egy mágiaterületre, azaz nekromancia. Ezen elméleti ismeretek akár több kaszt tudásanyagába, világképébe is bele-belekaphatnak, és főleg a lélekkel kapcsolatos ismeretek. Meg kell jegyezni, hogy ezek, akár csak a boszorkánymesterek egyéb ismeretei boszorkánymesteri hagyományokon alapulnak, és tapasztalati mágia lévén nem mentesek a fölösleges sallangoktól, esetenként a tévhitektől sem.

A kaszt minden tapasztalati szinten kap 5%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között.

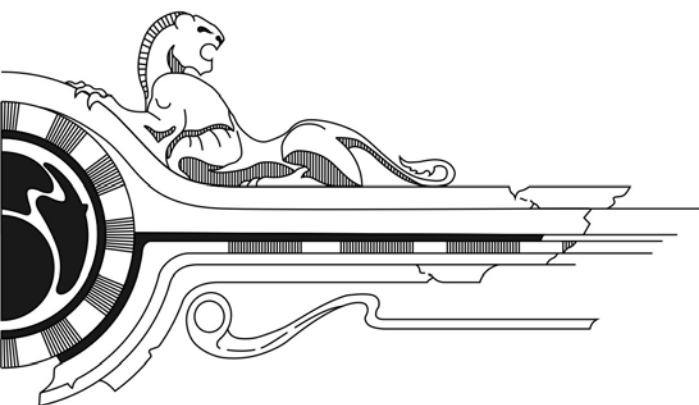
A kaszt képzettségei a további tapasztalati szinteken:

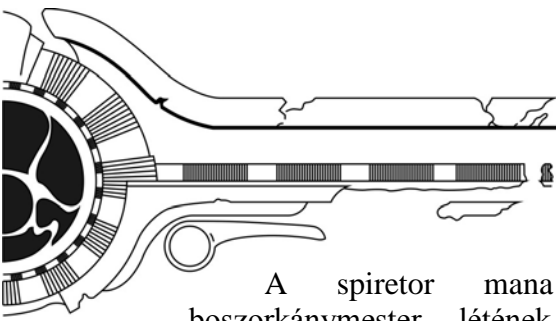
Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Szakma (tetoválás)	Mf
4.	Lélektan	Mf
5.	Mágiaismeret (Nekromancia)	Mf
6.	Ósi nyelv ismerete (kyr)	Mf

Különleges képességek

A spiretorok különlegesen képzett boszorkánymesterek. Ósi hagyományaik alapján olyan magas fokú, bár egy irányba specializálódott pszit oktatnak nekik, amely bár tapasztalati alapokon nyugszik, mégis tartalmaz olyan diszciplínákat, amelyek lehetőségeikben a kyr pszi auraérzékelés, asztrál- illetve mentálszem diszciplínáira hasonlítanak, játéktechnikailag tehát ezeket is alkalmazhatják.

A spiretorok boszorkánymesterek, képesek a boszorkánymesteri mágia használatára, ám jelentős korlátozásokkal. Mivel a boszorkánymesteri mágiák közül elsősorban a spiretorok mágiája fejezetet tanulják meg, NEM tanulják a Rontások, Természeti mágia, Mentál- és Asztrálmágia fejezetek egyetlen varázslatát sem. Tanulják és alkalmazhatják a boszorkánymesteri mágia Átkok és Nekromancia, valamint természetesen a spiretor mágia fejezetét. A boszorkánymesteri Elemi mágia Anyagmágia, Méregmágia és Betegségmágia fejezete alá tartozó varázslatok közül csak azokat ismerik, amelyek 7 vagy kevesebb Mp-ba kerülnek.





A spiretor mana pontja a boszorkánymester létének megfelelően első tapasztalati szinten 7, és minden szintlépéskor 7-tel növekszik. Természetesen képesek elméjüket a Hatalom itala segítségével mana pontokkal feltölteni.

A lélekgyűjtők legfőbb különleges képessége az idegen lélek befogadásának és uralásának képessége, valamint a spiretori mágia használata.

A lélek befogadás játéktechnikája

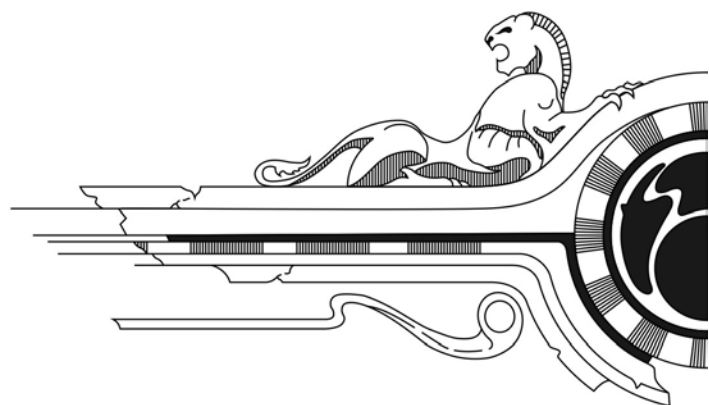
A spiretorokat arra képzik, hogy idegen lelkeket fogadjanak tulajdon testükbe és elméjükbe, hogy megosszák egy másik, sőt, több lélekkel azt, amit az Ynev világát uraló erők egyetlen lélek befogadására hoztak létre. Ez amellett, hogy igencsak próbára teszi a lélekgyűjtőt és nagyon veszélyes is, idegensége, a világ törvényei ellen való volta miatt feketemágiának minősül.

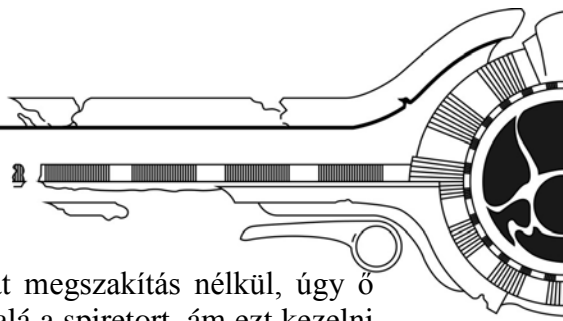
Egy lélekgyűjtő maximum annyi lelket képes magába fogadni és uralni, tudásukat használni, amennyi az akaraterő képessége. Amikor a lélekgyűjtő olyan lelket talál, amelyet magába kíván fogadni, mágiaja segítségével egyesül vele, önmagába börtönzi azt. Ez ellen a lélek mindenképpen tiltakozni fog, hiszen léteivel ellentétes folyamatról van szó, hiszen míg Yneven találkozhatunk egy testben történő lélek kicserélődésével, egy test fölötti uralom átvételével, addig a spiretornak semmi ilyen nincs szándékában, ő magába zárja, foglyul ejti, és szolgálatra kényszeríti az elfogott lelket - kiszakítva így a körforgás természetes folyamatából.

Ha a spiretor sikeresen befogadta a lelket, elkezdheti annak megtörését, ami nem csak, hogy hosszan tartó, de veszélyes folyamat is. Mindannyiszor, amikor a lélek képességeihez akar nyúlni, vagy csak elérkezettnek látja az időt, hogy újabb csatában mérje vele össze erejét, akaraterő-próbát kell, hogy dobjon. Ha sikerrel jár, akkor sikerült a lélek képességét elérnie és a maga szolgálatába állítania, legyen az emlék, tudás vagy képzettség. Ezt annyi alkalommal kell megtennie, amennyi a befogadott lélek akarateroje, s csak ezután uralhatja a befogadott lelket. Ha uralma alá hajtotta, bármikor használhatja annak emlékeit, képességeit, képzettségeit.

Amennyiben egy ilyen akaraterő próba nem sikerül, azaz a lélek erősebbnek bizonyult az adott pillanatban, és a spiretor nem talált fogást rajta. Ilyenkor nemcsak, hogy egyet visszalép a lélekgyűjtő a lélek teljes uralásához szükséges akaraterő-próbák számában, de ezen lélekkel szemben a továbbiakban -1-es módosítóval dobhatja akaraterő-próbáját. Ezek a negatív módosítók halmozódnak, összeadódnak, és egyesével csökkennek az újabb sikeres próbák során, egészen 0-ig. A lélek időleges győzelmének azonban a boszorkánymester anyagi testére is vannak negatív hatásai, ugyanis minden ilyen alkalommal köteles állóképesség próbát dobni, amelynek elvétele esetén rosszul lesz úrrá rajta, a lélek akaraterójének megfelelő óráig. Emellett a lélek fájdalmát fizikai fájdalom is kíséri, és a spiretor maradandóan (!) elveszít K3 Fp-t is.

Amennyiben a befogadott lélek egymás után legalább annyi alkalommal győzelmet arat a boszorkánymesteren, mint amennyi az akaraterójének tíz feletti része, a spiretor még egy asztrál-próbát is köteles





tenni, amelynek kudarca egy asztál-pont maradandó elvesztésével jár.

A boszorkánymesterek ezért nem csak tudás, használható képességek, de szellemi képességeik ismeretében is igyekeznek a megfelelő lelket kiválasztani maguk számára. Ugyanígy létfontosságú lehet a befogadni kívánt lélek jelleme is. Abban ugyanis, minden eltérés a spiretor jelleméhez képest, további -1-es módosítót ad az egymásnak feszülő akaratok csatájához (akaraterő dobásokhoz). Eltérés a komponens hiánya és/vagy rossz helye. Néhány példa: rend - rend halál: -1, Élet - halál-rend: -2, rend-halál - halál-rend: -1 (csak a sorrend rossz), Rend-halál - élet-rend: -2. A jellem eltérése miatti különbség okozta hátrány az összes dobásra jellemző lesz, mivel az uralni kívánt lélek természeténél fogva ellentétet ébreszt a spiretor irányában.

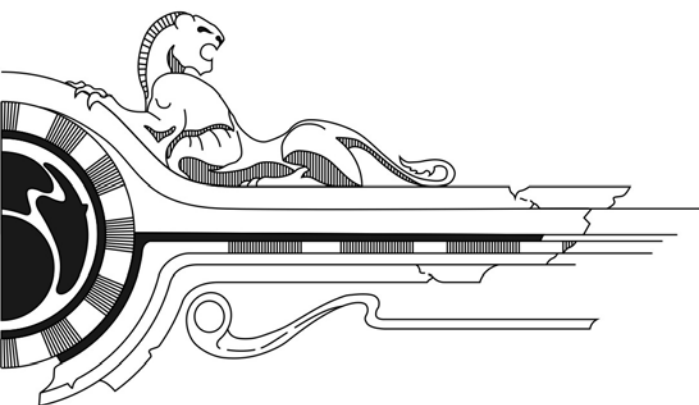
Amennyiben a spiretor győz, és megszakítás nélkül sikerül annyiszor akarata a lélek fölé tornászni, amennyi a lélek teljes akaraterő értéke, úgy a továbbiakban uralja azt. Még ha a helyzet meg is változik, akkor is +1-el dobhat majd akaraterő próbát a lélek ellen a jövőben. Emellett pedig szabadon használhatja annak lehetőségeit, lásd később.

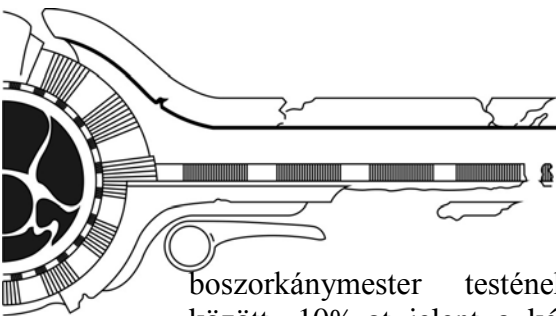
Amennyiben a lélek rendre erősebb, és eléri, hogy az akaraterő harcokban előrehaladva a szükséges - azaz a spiretor egyhuzamban az uralni kívánt lélek akaraterőjének megfelelő számú próbálkozás során vesztett - megdobandó érték 0-ra tolódjon, úgy ő maga kezdi átvenni az uralmat a spiretor fölött. Eztán ő dob majd minden alkalommal próbát, egészen addig, amíg a fenti módon le nem győzi a lélekhívót. Amennyiben a lélek is a spiretor akaraterőjének megfelelő

győzelmet arat megszakítás nélkül, úgy ő hajtja uralma alá a spiretort, ám ezt kezelni nem tudja, hiszen őt nem készítették fel ilyenre, így menthetlenül megőrül. A lélekhívón ez azonban már nem segít, ő ugyanis elveszett...

De lássuk, mit nyerhet a spiretor egy lélek befogadásával, mi az, ami miatt megéri kockáztatni. Ha egy lelket sikerült teljesen legyőzni, akkor amellett, hogy a továbbiakban jár ellene a +1 módosító az akaraterő próbákhoz (ami szintén halmozódik több teljes legyőzés esetén...), a lélekgyűjtő számára szabadon elérhetők annak képességei. Amíg nem teljes az utalom, addig minden egyes képesség elérésének próbálkozása újabb próbát igényel, ami kudarc esetén a fentiekben túl természetesen a képesség elérésének sikertelenségét is okozza. A spiretor képes olvasni az uralt lélek gondolataiban, emlékeiben, gyakorlatilag rendelkezik annak bármikor előhívható teljes emlékkészletével. Ezek alapján birtokába kerülhet a lélek által birtokolt elméleti ismereteknek, képzettségeknek. Fontos a lelkek befogadásának sorrendje, így azok aktuális státusza. Több befogadott lélek esetén fontos meghatározni és vezetni, hogy a lelket hányadikként fogadja magába a boszorkánymester. Ez a sorrend fontos és állandó, persze van mód a megváltoztatására - lásd a spiretor mágiát.

Amennyiben fizikai **képzettséget** kíván elsajátítani a bebörtönzött lélektől, úgy azt is megteheti, ám ilyenkor meg kell határozni az adott képzettséghez szükséges főjellemtípust. (Pl. futás: állóképesség, zárnyitás - ügyesség, birkózás - erő). Ezen képesség minden eltérése a lélek eredeti teste között (tehát amire optimalizálva megtanulta az adott képzettséget, és a





boszorkánymester testének jellemzője között -10%-ot jelent a képzettségre. Ez százalékos képzettség esetében egyértelmű, míg a kétfokú képzettségeknél az Af: 50%, Mf: 90% szabályt kell alkalmazni (Második törvénykönyv), és levonni a különbségért járó büntetést, mint állandó módosítót. Amennyiben „elfogy” a képzettség, úgy nem sikerült megtanulni, és később sem lehet; egy 20-as erejű barbár erőre épülő, 20-as erőt használó és feltételező csatabárd-kezelési technikáját hiába is akarja egy 9-es erejű spiretor elsajátítani. Az ugye vitathatatlan, hogy egy 20-as erejű harcos más technikával fogja forgatni a fegyvert, mint egy 12-es. Hogy melyik képzettség esetében ez a különbség pontosan milyen eltérést, milyen számszerű korlátozást eredményez majd, a KM joga és kötelessége mérlegelni és eldönteni. Az így lopott képzettséget célszerű és szükséges a fenti százalékos módosítókkal együtt lejegyezni, és ennek ismeretében a KM által adott korlátozásokat is vezetni.

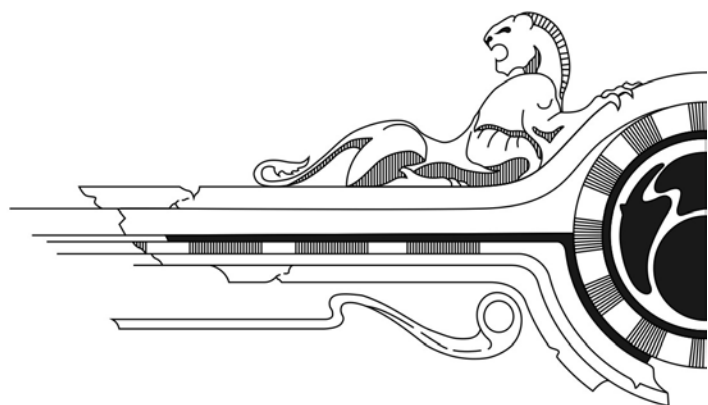
Amennyiben a lélek valamilyen **pszi**-használó volt, úgy a boszorkánymester megkaparinthatja annak pszi tudását, ám alkalmazni csak korlátozásokkal lesz képes azt. Minden „lopott” pszi diszciplínát a lélek sorrendiségének megfelelő szorzóval többszörözött pszi-pontért alkalmazhat a spiretor mivel ő már készen veszi át, nem a saját „lelkére” szabva tanulja meg, gyakorolja be őket. Az esetleges erősítés pszi pont igénye is hasonlóan alakul. Például: a második befogadott lélek tudásához tartozó, 6 pszi-pontba kerülő diszciplínát a lélekgyűjtő 2x6, azaz 12 pszi pontért hozhatja létre.

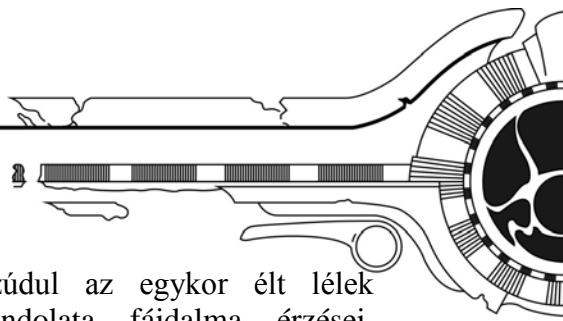
Amennyiben a lélek **mágikus** képességekkel bírt, úgy a spiretor

elbirtokolhatja annak teljes elméleti tudását és ismereti háttérét. Alkalmazhatja is az így ellopott mágikus ismereteket és hagyományokat, de nyilvánvalóan csak korlátozásokkal lesz rá képes. Minden „lopott” varázslatot a lélek sorrendiségének megfelelő szorzóval többszörözött mana-pontért alkalmazhat a spiretor mivel ő már készen veszi át, nem a saját „lelkére” szabva tanulja meg, gyakorolja be őket. Az esetleges erősítés mana-pont igénye is hasonlóan alakul. Például: a harmadik befogadott lélek tudásához tartozó, 10 mana-pontba kerülő varázslatot a lélekgyűjtő 3x10, azaz 30 mana-pontért hozhatja létre.

Emellett az uralt lélek (teljesen uralt!) **tapasztalati szintje** elméleti szempontból (varázslatok, összehasonlítások, feltételek) hozzá adható a spiretor tapasztalati szintjéhez. Ez azonban csak a lélek teljes uralása esetén érvényes, hamarabb sikeres próbával sem vehető igénybe, és akkor sem érhető el, ha a teljes uralom éppen megszűnt.

A spiretor dolgát nehezíti, hogy ha egyszer harcba fogott egy lélekkel, akkor az folyamatosan küzd ellene. Még ha teljesen le is győzte, akkor is rendre el akar majd szakadni fogva tartójától - nincs ezen mit csodálkozni, arra teremtett, hogy egymaga uraljon egy testet. Ha a spiretort lelki sokk éri, ha akaratereje lecsökken akár egyetlen értéket is, a lélek harcba kezd, és ilyenkor ő is kezdeményezheti az újabb akaratereő-próba dobást. Ha a spiretor befogadott egy lelket, nem képes azt eldobni többé. Elfelejtheti, akár be is falazhatja tudata egy zugába, de az onnantól kezdve az ő lelkét terheli, és foglalja a helyet más, befogadható lelkek





elől. Amennyiben a spiretor új lelket fogad testébe, azon lelkei, amelyeket még nem ural teljesen, annyi lépcsőfokot esnek vissza a teljes uralomért folyó akaraterő-próba sorozatokban, amennyi az új lélek akaraterojének tíz feletti része, hiszen az egyébként is egy lélek számára készült rendet a spiretor ilyenkor újra teljesen felborítja. Elméletileg semmi nem zárja ki, hogy a lélekgyűjtő egyszerre több lélekkel harcoljon, ám könnyű belátni, hogy egy kivételes képességű spiretor is csak nagy nehézségek árán képes uralni akár egyetlen lelket is. Éppen ezért a spiretorok jól meggondolják, mikor, és milyen lélek befogadásáért kockáztassanak.

Tanácsok a KM-nek

1. A lélekkel folytatott harc modellezéséhez több kockadobásra is szükség van. Ez, akárcsak a harc alatt, unalmas is lehet, ha nem élvezetesen meséled ki. A lélek folyamatosan harcol a spiretorral, ellenkezik, menekül, elárasztja rossz emlékekkel, fájdalmat próbál kelteni, miközben a spiretor igyekszik akarata alá gyűrni, betörni kapuján, elvenni emlékeit. Érdekesen meséld ezeket a részeket, ne csak „Na, dobjál...” legyen... a spiretornak ez lenne a szerepjátékos lényege, nem a pluszban szerezhető képességek.

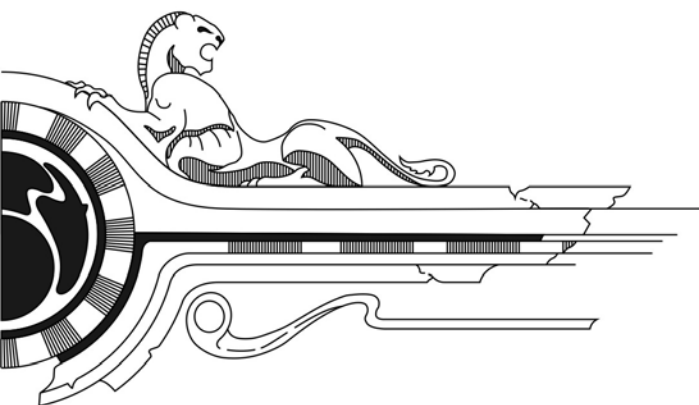
2. Magát a lelkek használatát is érdekesen kell kimesélned, ha azt akarod, hogy a játékosod ne csak számtalan lehetőségétől megrészegülve játssza a spiretor. A lelkek emlékeihez, képzettségeihez, hatalmához nyúló spiretor kis mértékben utat enged a fogva tartott léleknek. Ilyenkor hajlamos átvenni annak mozdulatait, stílusát, nem ritkán az egykori személy hangján szól annak emlékeiről. Ez

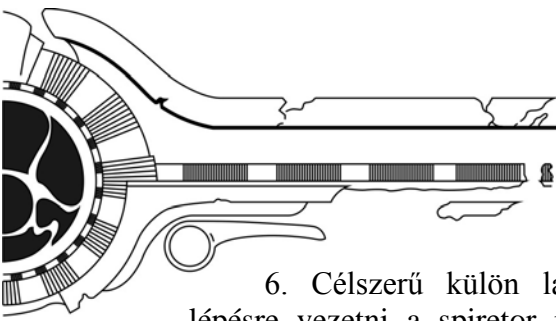
idő alatt rázúdul az egykor élt lélek megannyi gondolata, fájdalma, érzései. Abban a pillanatban teljesen másképpen fogja látni társait, a helyet, ahol van, és a helyzetet, amiben léteznek. Nem veszíti el persze önmagát, de jó adagot kap az uralt lélekből is.

3. A spiretor számos képességet, képzettséget képes összegyűjteni magának. NE engedd, hogy ezt tápolásra használják. Ne engedd a lélekgyűjtőt olyan játékosnak, akit csak ez vezérel!

4. A lélekgyűjtő esetében különös jelentőséggel bír az akaraterő, illetve ennek próbadozása. Célszerű házi szabályként úgy mesélni, hogy a 20-as akaraterő képesség esetén is van esélye a karakternek a rontásra, igaz, minimális. Amennyiben 0-t dob (azaz a szabályok szerint újra dobhatna), dobjon ismét, és amennyiben ismét a 0 jön ki, úgy bukja el a próbát, egyéb esetben a próba természetesen sikeresnek tekinthető. Izgalmasabb, mint ha automatikusan sikeresnek tekintünk minden, módosító nélkül dobott próbát - igaz, a kaszt kidolgozása igyekszik a kikezdetetlen akaraterőjű karakterek számára is megfelelő kihívást biztosítani.

5. Látható, hogy fontos a befogadni kívánt lélek képességei, főértékei (még az életében uralt fizikai testé is), jelleme. Ezeket dolgozd ki, akár egy jobb NJK-t. Fontos lesz! TE dolgozd ki őket, és ne a játékos. Ez egy valós személy volt valaha, nem a játékos tápolási óhaja... ha kell, dolgozd ki röviden a történetét, ez már csak az emlékek, érzelmek miatt is fontos lehet. Ne mutasd meg a lapot a játékosnak, csak annyit közölj, amennyit ismer belőle! Ha nem nyomoz utána, ha nem ügyes, akár be is csaphatja magát egy „fölslegesen” befogadott lélekkel.





6. Célszerű külön lapon, lépésről lépésre vezetni a spiretor minden lelkét. Vezetni, hogy miként áll legyőzésükben, vagy éppen hogyan uralkodnak el rajta szép lassan, a teljes romlásba taszítva...

Tapasztalati szint

A spiretor a boszorkánymester táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1600	4
1601-4000	5
4001-8000	6
8001-16000	7
16001-32000	8
32001-59000	9
59001-90500	10
90501-140000	11
140001-190000	12
További szint:	55000

A spiretor fegyvertára

A spiretorok - akárcsak a boszorkánymesterek, nem a fegyveres harc bajnokai. Elméletileg bármely fegyver forgatását elsajátíthatják, ám mégis legtöbbször a kicsi, könnyen kezelhető és rejthető fegyvereket részesítik előnyben, mint amilyen a különböző török, a kések, vagy a garot, és esetenként előfordul, hogy befogott lelkeik egyikétől tanulják el valamelyik különleges fegyver használatát. Ha harcba kell bocsátkozniuk, leginkább

egyik, harcban nagy tudású, befogadott lelküknek engednek teret.

A spiretorok különleges varázslatai és diszciplínái

Spiretor pszi

A spiretorok játéktechnikailag alkalmazhatják a kyr pszi következő diszciplínáit:

- Auraérzékelés
- Asztrálszem
- Mentálszem

Ezeket a diszciplínákat nem varázslóktól tanulták, nem azonosak azzal, csupán hatásukban olyan közeli, hogy játéktechnikailag érdemes őket akként kezelni.

A spiretorok saját varázslatai

A spiretorok különleges varázslatai azok lélekkel történő manipulálásuk miatt FEKETE MÁGIÁNAK számítanak.

Léleklátás

Típus: boszorkánymesteri, spiretor

Mana pont: 3

Erősség: 5

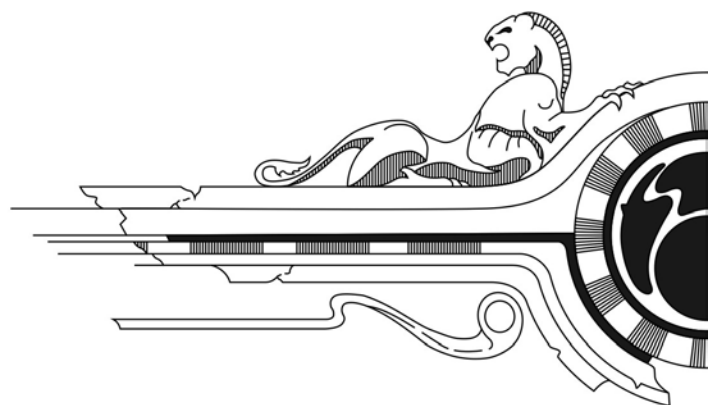
Varázslás ideje: 5 szegmens

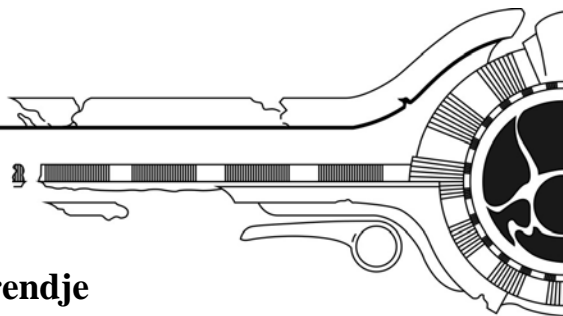
Időtartam: Tsz perc

Hatótáv: 50 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a spiretor harmadik szemét rányithatja a mentálsíkra. Nem szükséges hozzá egy anyagi személyt megjelölnie célpontként, a varázslat segítségével egy 50 láb sugarú környi területet fürkészhethet át, ahol képes lesz a





mentálsík teremtményeinek érzékelésére, és így a lelkek meglátására is. Az így ismert helyű lélekre varázsolhat, pszit használhat. (Mivel ez a varázslat nem bolygatja meg a lélekvándorlást, kivétel a feketemágia alól)

Lélek befogadása

Típus: boszorkánymesteri, spiretor

Mana pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: maradandó

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a spiretor magába fogadhat egy kiválasztott lelket. Csak olyan lelkeket halászhat így be, amelyek szabadok, céltalanul bolyonganak. Ilyen lelkek a frissen meghaltak éppen csak kiszabadult lelkei, de a különböző élőholtak minősülő lelkek, a bebörtönzött lelkek már nem. Az ilyen lelkeket először ki kell szabadítani, fel kell szabadítani gyakran mágikus kötéseik alól.

A lélek inentől kezdve a spiretorhoz kötődik, megkezdődik hatása a többi ott talált lélekre. Amíg a spiretor „rá nem támad”, azaz csatornát nem nyit felé, addig csak létezik, de ártani nem tud a spiretornak, igaz, hasznára sem válhat. Ez akkor szűnik meg, amikor a spiretor érte nyúl, emlékére áhítozik, vagy szánt szándékkal az akarat párharcára hívja. Ekkortól kezdve azonban nincs visszalépés, a lélek teljes legyőzéséig harcol majd a lélekgyűjtő idegen lelkével.

Lelkek sorrendje

Típus: boszorkánymesteri, spiretor

Mana pont: 7 / lépcsőfok

Erősség: 1

Varázslás ideje: 10 kör

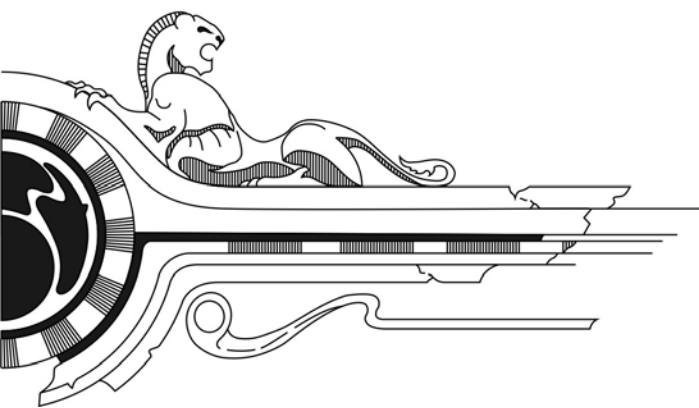
Időtartam: végleges

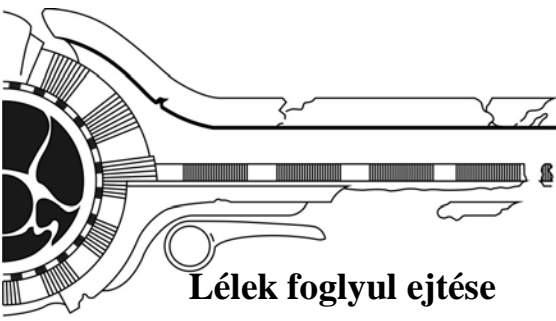
Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: Akaraterő-próba

A spiretor ezzel a varázslattal átrendezheti a testében uralt lelkek sorrendjét, amely igen fontos lehet például a pszi- és mágikus képességek és tudás elbitorlásánál. A varázslat alapesetben annyi Mp-ba kerül, amennyi lépcsőfokkal a kiválasztott lelket magasabb, vagy alacsonyabb helyre kívánja a boszorkánymester rendezni. A varázslatot elegendő a kiválasztott lelken végrehajtani, a többi automatikusan és értelemszerűen tolódik majd.

A lélek azonban ellenkezni fog a sorrend megváltoztatása - a spiretor lelkének belső elrendeződésének megváltozása - ellen. Ez azt jelenti, hogy akaraterő-próbára jogosult a varázslat ellen, amihez járnak a kettejük akaraterő párharcának szokásos módosítói is. (pl. jellemkülönbség, egy teljes győzelmű kör állandó módosítója) A próba kudarca esetén a sorrend változtatása megvalósul, míg sikere esetén a befogott lélek sikerrel állt ellen a sorrend változtatásának. A varázslat erőssége negatív módosítóként adódik hozzá a lélek ellenkező akaraterő-próbájához. A varázslatot a spiretor 4 Mp befektetésével 1E-vel erősítheti.





Lélek foglyul ejtése

Típus: boszorkánymesteri, spiretor
Mana pont: 14
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: maradandó
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal olyan lelkeket is befoghat, és erőszakosan magába fogadhat a spiretor, amelyeknek már van célja, amelyeken már elkezdett dolgozni az idő és a körforgás. (pl. megidézte) Az ilyen lelkeket magába szippantja, és ott akarataival azonnal megpróbálja legyőzni - az első akaraterő-próba. A foglyul ejtett léleknek nincs nyugalmas befogadási időszaka.

Lélek szólítása

Típus: boszorkánymesteri, spiretor
Mana pont: 9
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: Tsz perc
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: mentál

A varázslat segítségével a spiretor magához szólítja a hatótávolságon belül lévő, nem lekötött lelkeket. Azok, ha ellenállásukat elvétik, köré sereglenek, és az időtartam végéig ott maradnak, ám a varázslat nem kötelezi őket semmire. Az időtartam lejártával a lelkek elszivárognak, elsodrónak, de némelyik akár a közelben is maradhat. A varázslat 9 Mp-ért további 5 E-vel erősíthető.

Lélek idézése

Típus: boszorkánymesteri, spiretor
Mana pont: 80
Erősség: 5
Varázslás ideje: 6 perc
Időtartam: maradandó
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

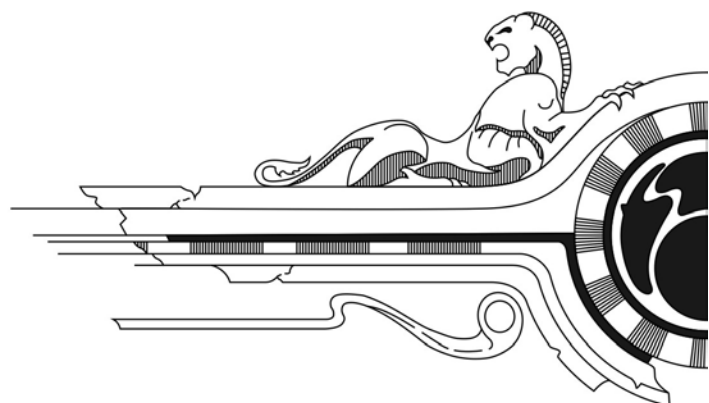
A varázslattal a spiretor egy lelket (Necrografia IX. kategória) idéz az Elsődleges Anyagi Síkra. Amennyiben akarja, úgy ezt a lelket nyomban magába is börtönözheti, és megkezdődik a lélek legyőzésének harca. A lélek képességeivel a spiretor nem lehet előre tisztában, azt a KM-nek kell meghatároznia.

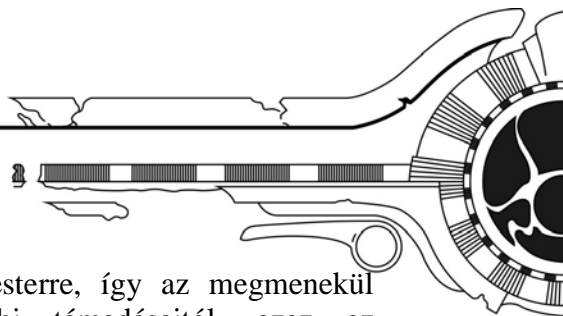
Amennyiben a lélekgyűjtő rendelkezik egy elhunyt személy valamely hozzá kötődő tárgyával, vagy testrészével, annak egy darabjával, úgy a varázslatot végrehajtva konkrétan annak a személynek a lelkét idézheti meg, a lélekidézésre vonatkozó egyéb szabályok szerint. (Lásd varázslói mágia)

Lélek kiszakítása

Típus: boszorkánymesteri, spiretor
Mana pont: 15
Erősség: 2
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: varázslat erőssége

Ezzel a varázslattal a spiretor egy tárgyba, esetleg helyhez kötött lelket szabadíthat ki, illetve szakíthat ki annak helyéről. Fontos, hogy a varázslat csak abban az esetben lesz sikeres, ha a spiretor varázslatának az erőssége eléri, vagy





meghaladja a lelket bebörtönző varázslat erősségét. A lélek ebben az esetben kiszabadul, a spiretor képes annak befogadására is, ám a lélek semmilyen kötelezettséggel nem rendelkezik majd felé. A varázslat 7 Mp befektetésével 2E-vel növelhető.

Lélek elszívása

Típus: boszorkánymesteri, spiretor

Mana pont: 91

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: asztrál és mentál

A varázslattal a spiretor élő személy vagy lény lelkét képes kiszakítani a testéből, annak akarata ellenére. Az így kiszakított lélek friss halott lelkének minősül, és ekképpen létezik tovább, a spiretor azt akár magába is fogadhatja. A varázslat sikeréhez az áldozatnak el kell vétenie mind asztrális, mind mentális mágiaellenállását a varázslat ellen. A varázslat 7 Mp-ként 1E-vel növelhető.

Zárvány

Típus: boszorkánymesteri, spiretor

Mana pont: 25

Erősség: 5

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A spiretor ezzel a varázslattal egy, már befogadott lelket ítélhet csöndre. A magában hordozott idegen lelket egy zárványba szorítja be, amelyben a lélek többé nem lehet hatással a

boszorkánymesterre, így az megmenekül annak további támadásaitól, azaz az akaraterő-próbáktól. Igaz, így ő maga sem érheti el a lelket, annak semmilyen képességét nem használhatja, ahogy akarata alá hajtásával sem próbálkozhat tovább. A lélek végleg a spiretor testébe börtönződik, ott foglalja a helyet a lehetséges maximális lelkek számából, de a varázslat feloldásáig teljesen elszigetelt állapotban marad. Ilyen minőségén egy-egy új lélek befogadása sem változtat. A zárvány ideje alatt egy lélek uraltsági szintje, azaz, hogy mennyire jutott előre a spiretor az akaraterő-próba dobásokban, nem változik. A zárványban sínylődő lélek időlegesen kiesik a befogadott lelkek sorrendjéből is, annak feloldása után pedig eredeti helyére kerül vissza. A zárványt feloldani csak egy újabb, feloldó célú zárvány varázslattal képes a spiretor.

Lélek kitaszítása

Típus: boszorkánymesteri, spiretor

Mana pont: 50

Erősség: 5

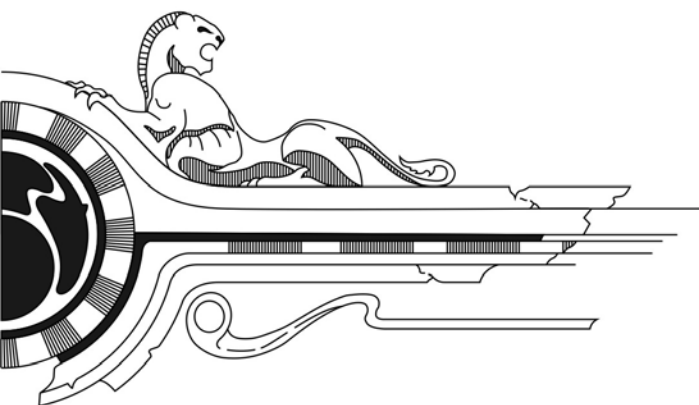
Varázslás ideje: 10 kör

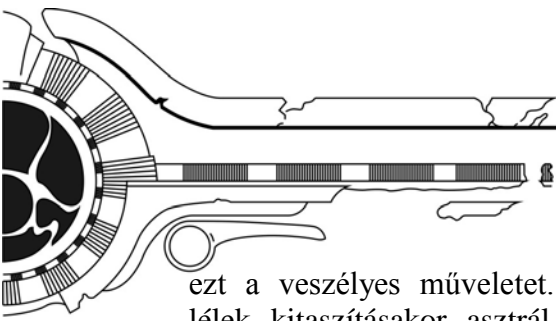
Időtartam: végleges

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a spiretor kitaszíthat magából egy már befogadott lelket, függetlenül attól, hogy teljesen uralja azt, vagy akár a lélek fenyegeti őt elnyeléssel. A folyamat azonban a természet rendje ellen való, hiszen egy élőlény sem dobhatja el saját lelkét, még ha így is gondolná helyesnek. A spiretorok azonban hihetetlen akaraterőjüknek és különleges képességüknek köszönhetően képesek erre, ám csak szerencsés esetben vészeltetik át





ezt a veszélyes műveletet. A spiretor a lélek kitzasztásakor asztrál- és akaraterő próbát köteles dobni, bármelyiket elvétí, menthetetlenül beleőrül a varázslatba. Ráadásul, még ha sikerült is elvégeznie a varázslatot, azután bármikor próbálkozik hasonlóval, az említett próbadozásokhoz -1 módosító járul, ami halmozódik az idők folyamán. A nyúzott lélek meggyógyítására nincs mód, a módosító élete végéig elkísérik a spiretort, és minél többször kísérti az istenek törvényeit, annál nagyobb a valószínűsége, hogy belebukik, legyen akármilyen felkészült is.

Spiretor tetoválások

Lélekfogó jel

Mana pont: 20 (+7)

Feltöltés ideje: 4 perc

Időtartam: 5 perc

A lélekfogó jel arasznyi, tekergőző rajzolatát a boszorkánymester rendszerint csuklóra vagy karra tetoválja. A gondolati parancsra aktivizálódó jel hatásának időtartama alatt képes a 20 lábnyi közelébe kerülni, anyagi testhez-, vagy mágikusan nem kötött lelkeket befogadni. Egy jel csak egy lelket képes befogadni és tárolni, amennyiben több lehetséges célpont közül kell választania, úgy a legkönnyebben elfogható (leggyengébb képességű) lelket szívja magába.

A lélek a jelben károsodás nélkül lehet, ameddig a spiretor fel nem szabadítja, ez idő alatt semmilyen hatást nem gyakorolhat a boszorkánymesterre, és amaz sem rá. A boszorkánymester gondolati parancsal bármikor kivetheti a jelből a lelket, ez a művelet azonban előbb egy újabb mágikus feltöltést igényel. A jel

megsérülése esetén a lélek kiszabadul, és visszatér a körforgásban félbehagyott útjára.

Holtaktól rejtő jel

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 4 perc

Időtartam: Tsz kör

Ezt a kör alakú, kacifántos jelet legtöbbször a faj valamely részére tetoválják, esetleg mellkasra, bár a hiedelmek szerint a fejen, mintegy a gondolatokat álcázva kell, hogy működjön. A tenyérsi jel gondolati parancsra történő működésbe lépését követően elrejtí viselőjét a túlvilág lényei elől. Álcázza viselőjének életerő kisugárzását, ezzel lehetetlenné téve azt, hogy az ezt érzékelő élőholtak észrevegyék. A jel láthatatlanná teszi viselőjét minden, a Necrografia IX. vagy alacsonyabb osztályába tartozó élőholt előtt, a démonok - tartozzanak bármely kategóriába is - megtévesztésére nem alkalmas.

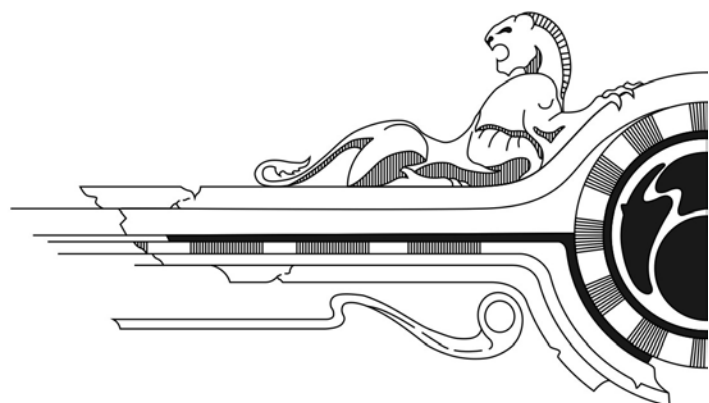
Túlvilág küldötte

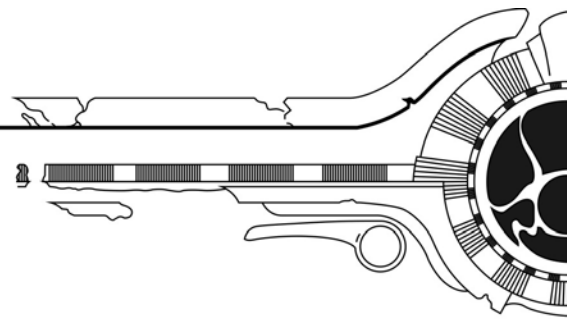
Mana pont: 35 (+7)

Feltöltés ideje: 6 perc

Időtartam: Tsz perc

Ezt a kör alakú jelet legtöbbször a nyak köré tetoválják, hozzáértetlenek gyakran nézik csipketetoválásnak. A jel gondolati parancsra aktiválódik, és ezután az időtartam leteltéig megtéveszti a túlvilági lényeket, érzékelésük számára a spiretort is egynek mutatja körülük. A jel hatására minden, a Necrografia IX. vagy alacsonyabb osztályába tartozó élőholt túlvilági lénynek, élőholtak fogja érzékelni a boszorkánymestert. A jel a





démonok - tartozzanak bármely kategóriába is - megtévesztésére nem alkalmas.

„- Veszélybe? - A concitator élvezte ezeket a beszélgetéseket. Egy spiretor szolgálatait igen nehéz volt megszerezni, önmagukat drágán, tanácsaikat szűk marokkal mérték. Mágikus úton összegyűjtött személyiségeik egykor kiváló tudósok, nagyhírű hadmérnökök, pompás szeretők, fondorlatos boszorkányok voltak. Megannyi szellem, akik a spiretor testében vertek tanyát haláluk után. Az erősebb lélekgyűjtők akár tíz-tizenöt lidérccel is megbirkóztak anélkül, hogy azok átvették volna az uralmat fölöttük.” (Jan van den Boomen - Morgena könnyei)

A spiretor sajátos, egyaránt nagy játékos és mesélői tapasztalatot igénylő alkaszt, a játék vele könnyen fordulhat a sokak által kifogásolt tápolásba. Csak olyan gyakorlott játékosoknak ajánlom, akik valami különleges, valami új formában szeretnék kipróbálni a boszorkánymesterek régóta ismert kasztját. Emellett az alkaszt sajátos fejlődéséből fakadóan a spiretor inkább az életút játékok, mintsem az egy játékos alkalmak szereplője. Versenyeken kifejezetten nem ajánlom a használatát, mivel leginkább csak előnyei; érdekességei és megkötései hiányában pedig táposága érvényesülhet!

A cikk stílusa szándékosan követi és másolja a Toron szabálykönyv stílusát és ábrázolásait.

A cikk rajzai a Toron szabálykönyvben található rajzok reprodukált változatai.

Jan van den Boomen Morgena könnyei című regényének ötlete alapján:

2014.04.02. Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerhely@kalandozok.hu

