

## Druida



A druidákról már sokan hallottak. Ők az erdők igazi vándorai és egyben urai is. A druidák nagyon különösek, és valódi hatalmukról valójában csak rendkívül szűk réteg tud. Az erdőt járó kalandozók, és a favágók sokszor meséltek már történeteket megszállt állatokról, különös szertartások zajairól, és egyéb furcsa eseményekről. Természetesen a tudósokat is el kezdte érdekelni a druidákról szóló történetek, és az események után jártak, annak reményében, hogy kiderítik valójában kik ők. A kutatások végeredményéül nem tudtak meg róluk túl sokat (és valószínűleg nem is fognak), de hasznos dolgokat derítettek ki róluk. Eredetüket nem tudták megfejteni, különös varázshatalmuk gyökeréről sem tudtak meg semmit, mert ehhez hasonló egész Yneven csak rájuk jellemző (leginkább a papi mágiára emlékeztet, annak ellenére hogy nincs istenük). Amit viszont megtudtak, hogy egy-egy helyi erdőnek ők a védőszentjei, és területüket ritkán hagyják el. Az erdejük káoszát, kényes egyensúlyát és íratlan szabályait próbálják meg minden jelen való eszközzel megvédeni, lehetőleg erőszak alkalmazása nélkül. Vallásukra csak a természet imádata jellemző, semmilyen civilizált vagy nomád istent nem imádnak (tulajdonképpen ezért sem lehet tudni eredetükről). Ezen kívül kiderítették, hogy a druidák varázshatalmuk ellenére elég jól harcolnak.

Valamint a druidák a társadalom minden megnyilvánulását elvetik, a városokat nagy ívben próbálják elkerülni, és a civilizáció nélkülözhetetlen elemeit is feleslegesnek tartják. Valószínűleg druidák mindig is jelen lesznek Ynev szerte, mert meg tudják védeni magukat a civilizáció veszélyeitől, és mert úgy látszik, akadnak jelentkezők a magányos remetékhez, hogy kitanulják a kaszt minden lényeges elemét a természet szolgálatában.

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

**Jellem:** Élet-Káosz vagy Káosz-Élet annak függvényében, hogy a természet szeretetét vagy a társadalmak utálatát részesítik előnyben.

**Fejlődés:** A druidák a tűzvarázslók táblázata szerint lépnek szinteket.

**Játszható fajok:** Ember vagy félelf, nagyrítkán elfek is lehetnek, esetleg egyéb emberszerűek a KM engedélyével.





## Harcértékek

A druidák jó harcosok a varázshasználók között. Ezt az erdő nemritkán mostoha körülményei megkövetelik tőlük. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 5. Szintenként 8 HM-et kapnak, amiből 2-t, 2-t kötelesek a VÉ-re ill. TÉ-re fordítani, a többivel szabadon rendelkeznek. (Íjakat csak a vadászathoz szoktak használni, semmiképpen nem jellemző rájuk az ellenség távolról való semlegesítése). A harchoz a következő gondolatmenet tartozik hozzájuk: először mindenképpen megpróbálják elkerülni a konfliktust, ha nem sikerül, akkor fegyverhez nyúlnak, és ha ez sem elég, akkor bevetik mélyebben gyökerező varázshatalmukat is. Ez a filozófia passzív személyiségükből ered, ugyanis emberekkel nem nagyon szeretnek érintkezni, és valódi személyiségüket, és hatalmukat sem fedik fel, ha nem szükséges.

## Életerő és fájdalomtűrés

A druidák életerősebbek a többi varázshasználónál, életkörülményeik miatt. Ugyanígy jobban tűrik a fájdalmat is. Így Ép alapjuk 5 és Fp alapjuk 6, amihez szintenként k6+2 Fp járul.

## Képzettségek

A druidák nagyon sok képzettséget megkapnak előre, és később is, ezért más képzettségek elsajátítására nincs sok idejük, ezekkel kell rendelkezniük legtöbbször. Felvenni legtöbbször harci képzettségeket szoktak (amik a jellemükhöz illik). Világi képzettségeket nem sajátítanak el, ha mégis, arra dupla KP-t kell áldozniuk (kivéve amiket megkapnak első szinten). Alvilági képzettségeket semmiképpen nem tanulnak ki, és egyes tudományos képzettségeket sem tanulhatnak, jellemükből adódóan (a képzettségek tanulásával kapcsolatban érdemes a KM-mel egyeztetni!). Az előbbieket miatt KP alapjuk 2, amihez szintenként további 5 járul.

1. szinten az alábbi képzettségeket kapja meg:

Képzettség	Fok/%
4 fegyverhasználat (bot, dárda, rövid íj, tőr)	Af
1 fegyver dobása (dárda)	Af
Időjósítás	Af
Herbalizmus	Af
Pszi	Mf
Idomítás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Erdőjárás	Mf
Vadászat/halászat	Mf
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Hangutánzás	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Emberismeret	Af
Állatismeret	Af
Mászás	20%
Esés	30%
Ugrás	25%
Rejtőzködés	20%
Csapdafelfedezés	30%

A druida százalékos képzettségeire minden szinten kap 30%-ot, amit szabadon eloszthat 5 százalékos képzettsége között, azzal a megkötéssel, hogy 15%-nál többet egyikre sem költhet. A további szinteken a következő képzettségeket kapja meg:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Idomítás	Mf
2.	Állatismeret	Mf
3.	Lovaglás	Mf
4.	Időjósítás	Mf
4.	Úszás	Mf
5.	Hangutánzás	Mf
6.	Fegyverhasználat (bot)	Mf
6.	Sebgyógyítás	Af
7.	Herbalizmus	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
8.	Csapdaállítás	Mf
9.	Futás	Mf



## Különleges képességek

A druidák az állatokkal nagyon jó kapcsolatot tartanak fenn, és egy állat bármikor megérzi, ha druida van a közelében. Ebben az esetben semmiképpen nem zavarja őt. Vadállatok esetén, vagy ha valamilyen okból az állatok megkerülnék, minden szinten 10% esélye van a druidának arra, hogy azok nem állnak az útjába. Valamint ha a druida életveszélyben van, és olyan helyen ahol állatok előfordulnak, akkor bevethetik az állati ordítás képességüket, amire szintenként 15% esélyük van, hogy k3 erős vadállat megsegítik a druidát. Ezt a képességüket naponta legfeljebb egyszer használhatják, használatához nem szükséges semmi, és a vadállatok k3 kör alatt érnek a színhelyre. A képességüket városban is használhatják a KM által megítélt levonásokkal, és ilyenkor az állatok megérkezése k6 kör. Ezen kívül a képesség a használatkor a druida ellenfelei a harc rémülettel módosítóival harcolnak 10 körig.

A druidák szintenként 8 Mp-ot kapnak, ebből varázsolhatják az alábbiakat (érintést szükséges levonásoknál a bal kezük kell):

- Összes (kis és nagy arkánium) Természet és Élet szférába tartozó papi varázslat
- A boszorkánymesteri mágiának a természeti mágia fejezetét
- Egyedi druida mágia:

### Állatalakokká változás

1. kis emlősök: 16 Mp, 10E, varázslás ideje 3 kör, időtartam: 1 óra (8 Mp-ért 2 óra, és így tovább.)

2. nagy emlősök (növényevők): 24 Mp, 10E, varázslás ideje 4 kör, időt. 1 óra (8 Mp-ért duplája)

3. Farkasalak: 40 Mp, 20E, varázslás ideje 5 kör, időt. 1 óra (16 Mp-ért duplája)

4. Tigrisalak: 62 Mp, 30E, v. i. 7 kör, időt. 1 óra (16 Mp-ért duplája)

5. Medvealak: 80 Mp, 50E, v. i. 10 kör, időt. 1 óra (16 Mp-ért duplája)

Az átváltozások mindenképpen HM módosítókat eredményeznek a druidának, és egyéb fizikai előnyöket (lásd bestiárium v. KM). Fegyvereit és felszereléseit állatalakban nem használhatja, de varázsolni ebben az állapotban is tud (tehát mentális képességei nem változnak). Beszélni nem tud állatalakban, ehhez magán kell alkalmazni az állatok beszéltetése című varázslatot. Az állatalakban a druida mindig is egy szép példánya az adott fajnak, és a fajtársakban ez tiszteletet teremt, ami által segítségül hívhat belőlük k3 egyedet (természetesen jelen kell lenniük egyedeknek ehhez, amit a KM dönt el).

A KM feladata eldönteni a kis és nagy emlősök közötti különbséget. A varázslás közben a druida mélyen koncentrálnak. Ha a druidát varázslás közben megzavarják, a koncentráció elveszik, és a Mp-ok elvesznek. A druida a varázslat időtartama alatt visszaváltozhat, de ilyenkor az összes Mp elvész, viszont ha találkozott állati segítővel, azok vele maradnak a varázslat időtartamának végéig.

### Állatok beszéltetése

15 + 4 Mp/állat, v. i. 3 szegmens, 5E, időtartam 1 perc (+4 Mp-ért +1 perc, 8-ért +1 óra, stb.)

A varázslat kétféleképpen alkalmazható: egy engedelmesség - állatok varázslat először, és utána maga a beszéltetés, vagy ha a druida állatalakban van, és magára akarja alkalmazni, akkor csak a 4 Mp-ot kell rááldoznia ahhoz, hogy beszéljen. A hang, amin az állat megszólal mindig az alkalmazó druidáé lesz.

A druidák Mp-jukat egyféleképpen nyerhetik vissza: a természetből vonják ki a felhalmozódott varázsszínenergiát. A visszanyerést csak nappali tiszta időben vagy holdvilágos éjszaka tudják végrehajtani. Ehhez először mély transzállapotot kell elérniük (10 kör és 5 psi p.). Eközben folyamatosan kántálnak egy ismeretlen nyelvű szöveget. Ezután körülöttük levő 20m sugarú körben kell lennie minden élőlénynek, amiből kinyerik az energiát. Körönként 8 Mp-ot tudnak visszanyerni, és csak ilyen formában, tehát nem nyernek vissza fél kör alatt 4 Mp-ot). A következő dolgok jelentik az 1x 8 Mp-ot: másfél tucat kisemlős (kb. 16), 8 nagy emlős, 4



farkas v. tigris, egy medve, vagy 3 fa. Ezen v. egyéb hasonló term. tényezők nélkül Mp-aikat a transz létrejötte után sem tudják visszanyerni. Ha Mp-k visszanyerése közben zavarják meg a druidát, akkor annyiszor 8 Mp-ot nyer vissza, ahány kör már letelt a transz után. (pl. egy 6. szintű druidát félbeszakítanak a transz létrejötte utáni 4. körben, akkor az összesen 24 Mp-ot tudott visszanyerni a 48-ból).

### Egyéb tényezők

Mint tudva levő, a druidák elsősorban a term. ben érzik jól magukat, ott is elsősorban az erdőkben. Minden erdőben levő druidára az alábbi módosítók érvényesek: +1 asztrál, +5 KÉ, +10 VÉ, +10 TÉ, +5 CÉ

Továbbá a druidák a városoktól idegeneknek érzik magukat, ezért a városokban az alábbi módosítók érvényesek rájuk: -1 asztrál, -5 KÉ, -10 VÉ, -10 TÉ, -5 CÉ. Nem csoda, hogyha a druidák a városok parkjai, ligetei felé mennek, itt nem érzékelik annyira rosszul magukat, ezért a negatív módosítójuk itt megszűnik.

Ezen kívül tudva levő, hogy a druidák klausztrofóbiások, vagyis félnek bezártságtól. Házakban, kastélyokban, zárt helyiségekben (kivéve a barlangokat) a városi negatív módosítók duplája érvényesek rájuk (az asztrált kivéve), és minden eltöltött óra után akaraterő próbát kell dobniuk. Ha az nem sikerül, még eggyel csökkenti az asztrált és eggyel az akaraterőt, a KÉt és a CÉt 2-vel a VÉt és a TÉt 5-tel (egyik sem csökkenhet 0 alá). Az 5. nem sikeres akaraterőpróba után már nagyon nyugtalanok lesznek, ingerlékenyek, beszámíthatatlanok. Ilyenkor mindenképpen kifelé törekszenek, akármerre van az. Ha ezután 1 órával sem jutnak ki, akkor a kábulat módosítói érvényesek rájuk, ami az eddigi levonásokhoz hozzáadódnak, kivéve az asztrált, és az akaraterőt (most se csökkenhet semmi

0 alá). Ha most sem jutnak ki egy eltelt óra után, akkor akaraterő- és állóképesség próbát kell tenniük (a levonásokkal), ami ha sikerül, további 1 óráig bírják, ha nem, elájulnak. Ugyanígy minden órában meg kell tenniük a próbákat, ameddig el nem ájulnak, vagy ki nem jutnak (további levonásokat nem kapnak). Ha kijutottak a szabad térre, legalább annyi órát kell eltölteniük ahhoz, hogy visszaálljanak az eredeti értékek (városban a városi értékekig), amennyit benn voltak, és ha öt óránál többet voltak benn, akkor elég min. 6 órát pihenniük.

A klausztrofóbiás értékeken a KM finomíthat, életszerűbbé teheti a bezártság feszélyező gondolatát, és a játékos is jobb, ha alkalmazkodik a körülményekhez. Valamint a druidáknak kezdéskor nincs alaptökéjük.

### A druidák fegyvertára

Az alap fegyverein kívül, ha egy druida kalandozásra adná a fejét, nem tanul meg nagyon más fegyvert használni, ha mégis, azok könnyű és gyors fegyverek (leginkább kardok). A nehéz fegyvereket messze elkerülik.

Vértezetet nem öltenek, legfeljebb valamilyen bőrvértezetet, de semmiféle fémvértet nem vesznek fel magukra.

?09.25.

Szerző: Blake Da Lake

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely