

## *Druida*



Egy renegát Elf csapat kik nem voltak hajlandók istenként elfogadni a Kalahorákat mert azok nem istenek, Urria pedig elhagyta a szépek népét, úgy döntöttek, döntöttek, hogy továbbállnak addigi lakhelyükről egy másik „lakatlan”, csak állatok és növények, lakta erdőbe. Nem hajlandók elfogadni maguk felett istent még Urriát sem hiszen ha ő elhagyta az Elfeket akkor ők, miért legyenek hozzá hűségesek. A Druida szó Elf nyelvről lefordítva Pyarra kb. Annyit tesz, hogy Természet papjai, de ez nem pontos kifejezés, mert nem papjai a természetnek, hanem szinte már szimbiózisban élnek magával a Természettel.

A Renegát csapatot Rengar Novarris vezette egy Elf herceg, az akkori uralkodó öccse. Az Elf még fiatal volt (csupán 300-400 éves) és ereje teljében. Csapatával felépítettek egy új Erdővárost Natoraniss-t a Természet városát, itt együtt éltek Elfek és állatok, elhagyták az Elfek szokásait miszerint minden cselekedetükért legalább egy rövid imával, tartoznak a természethez, hiszen ők is tagjai Természetnek és ezért fölöslegesnek tartották azt a körülményeskedést. Ez a város egy kisebb mágikus csomópontra épült és az itt élők hamar ki tudták fejleszteni új mágikus képességeiket, mely szorosan kapcsolódott magához az Anyatermészethez. Ekkor már egyik voltak a természettel és megtanulták felvenni a természet formáit,

megtanulták átváltozni állatokká, fákká, mindezt speciálisan kifejlesztett Hatalomszavaikkal tehették.

Egy napon lerohanták a már több tízezer főt számláló településüket az Aquirok. Óriási csata vette kezdetét. Hatalomszavakat kiáltottak egymásra az ellenfelek és a kezek átalakultak karmokká, a fogak agyarakká, a bőr páncélzattá. Hatalmas és véres csata volt az Aquirok serege látványosan megcsappant de vele csökkent a Druidák serege is, ekkor segítséget kaptak Tysson Lar-tól, de Novarris népe és a segédc csapatok elvesztették a csatát hála annak, hogy megérkeztek az Aquir segédc csapatok, a megmaradt néhány Druida szétszéledt Yneven, vérük némileg elkorcsosult, Hatalomszavaikat elvesztették, és Varázslataik jó része is feledésbe merült. Pyarron előtti II. Évezredben még volt egy próbálkozás a Druidák egyesítésére de ezt a Próbálkozást végleg elnyomta egy portyázó Aquir horda ereje. Ma csak magányos mesterek léteznek, belőlük sem sok. 10 évente összegyűlik minden Druida Natoraniss város egykori területén, hogy megbeszéljék mi történt az utóbbi időkben, és itt (ha van) megosszák egymással az újonnan tanult, kifejlesztett mágiákat. Az újbóli városalapítás már meg sem fordul a fejükben, mindenki a maga útját járja, de a mesterükről mindenkori tudják, hogy merre jár, és ha nagy bajba keveredik, amit nem biztos, hogy meg





tud oldani egyedül, akkor azonnal és habozás nélkül a segítségére sietnek, ha megölték, azt megbosszulja. Belső dolgaikról ritkán beszélnek, az egyetlenek, akikkel megértik egymást az Arel papjai, papnői, de a Súlyomasszonyt sem ismerik el maguk felett, feljebbvalónak, istennek.

## Játszható fajok

Elf, Félelf, Ember\*, Kráni Elf\* \*\*, Dzsenn\*, Dzsad\* \*\*\*

\*a KM engedélyével.

\*\*a Kráni Elf nagyon ritkán és csak akkor ha gyerekkora óta (maximum 70-80 év) nem él Kránban, valamilyen módon kiszakadt.

\*\*\*a Dzsadokat én úgy használom, mintha Emberek lennének (semmi plusz, semmi mínusz)

## Jellem:

A Halál jellem semmilyen kombinációban nem szerepelhet. A többit pedig akárhogyan kombinálhatják.

A Druida sosem szegi meg az adott szavát és halálig hűséges barátaihoz, mesteréhez. De ha valaki elárulja, azt addig üldözi, míg egyikük meg nem hal, ez általában az ellenfél és nem a Druida szokott lenni. Nem szívesen öl, de ha kell szemrebbenés nélkül, megteszi. Az áldozatot meg nem siratja, mindazonáltal mindig elmormol egy rövid imaszerűséget érte, nehogy rossz szellemek vegyék hatalmukba a halott testet.

## Kidobás

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	2K6+6
Egészség	K10+8
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+14+Kf
Akaraterő	K6+12
Asztrál	K6+12
Érzékelés	K10+8

Ké	8
Té	18
Vé	73
Cé	15 *
HM/szint	9 (3)
Kp alap	4
Kp/szint	4
Ép alap	4
Fp alap	6
Fp/szint	K6+3

\* Ehhez nem számít bele a faji + mert gyerekkoruk óta így nevelik őket.

Harcértékei hasonlóak a Tűzvarázslókéhoz. Életereje nem túl magas, de fájdalomtűrése magasabb, mint az átlag Varázshasználóké, mert a Természetben való élet megedzette testüket, hiszen neki kell vadászniuk és meg kellett védeniük magukat. Mesterükről-, amitől kezdve képesek voltak harcolni- ők gondoskodnak, hogy ezzel is eddzék őket.

## Képzettségek az első szinten:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat (hosszú íj, Nirtoject)	Af
Erdőjárás	Mf
Vadászat	Mf
Állatismeret	Mf
Mágiaismeret (Druida mágia)	Mf
Mágiaismeret (papi mágia)	Af
Mágiaismeret (óelf mágia)	Af *
Herbalizmus	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
3 Nyelvismeret	Mf**, 4,3
Ósi nyelv ismeret (óelf)	Af ***
Pszí	Mf ****
Futás	Mf
Úszás	Af

További szinteken kapott képzettségek:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Sebgyógyítás	Af
4. Herbalizmus	Mf
5. Méregkeverés/semlegesítés	Mf
7. Fegyverhasználat (Nirtoject)	Mf
8. Mágiaismeret (papi mágia)	Mf
9. Ósi nyelv ismerete (óelf)	Mf

\*Sosem fejleszthetik Af-nál magasabb szintre, Hiszen ma már nincs senki, sem aki megtanítaná nekik ennek a mágiaformának a részletesebb ismeretét, illetve aki meg tudná tanítani az nem, adja tovább ezt a tudást.

\*\*Mesterfokon mindenféleképpen az Elf nyelvet beszéli, míg a másik kettő szabadon választott.

\*\*\*Az állatok és növények neveit már Af-on megtanulja.

\*\*\*\*Pyarroni Mf-nak számít, de a Pajzsait a Slan szerint építi és a Pajzsokat a Kyr metódus szerint, rombolja, valamint használja az Auralátást, illetve a Tetszhalált (nem innen szerezte, de ennek felel meg - óelf hagyomány). Y Pontjait a Slan rendszer szerint kapják magasabb szinteken.

### Különleges képességek:

Elsődleges különleges képessége a Druida-mágia alkalmazása. Első szinten 10 és minden további szintenként 7+1k2 Mp-ot kap. A k2 azért mert attól függ mennyire „szolgálta” a természetet. Ez annyit tesz, hogy nem égette az erdőket, védte az álltakat az emberektől, és a többi fajtól (legjobb tudása szerint, na itt nem Greenpeace-féle tüntetésekre gondolok). Ezt, mint a papoknál befolyásolhatja a KM.

A másik különleges képességük az, hogy 5. Tsz-en, ha fizikai kontaktusban van az Amulettjével és a Vértjével, akkor képes felvenni egy állat alakját. A vérten szerepel egy állat képe, és ugyanez az állat képe

szerepel az amuletten is. Ha a Druida úgy kívánja, felveheti az az állat alakját mely rajta, van (ez lehet Oroszlántól kezdve Skorpióig bezárva akármi). Az átváltozás 2 körig tart. A mérete ugyanakkora lesz, mint a választott állaté de minden át és visszaváltozáskor veszít 1k6 Fp-t (nem csúszhat át Ép-be). Átváltozni ajánlatos ruha nélkül, hacsak nem valami humanoid szerűvé változik (pl.: majom, de akkor is bő lesz- szerintem). Az átváltozás 2k6+2 körig tart attól függően milyen fajtájú az állat, ebből kifolyólag befolyásolhatja a KM az átváltozás idejét. Az átváltozott játékos „fajtájának” tökéletes és kifejlett példánya lesz. Értékei az állatéval lesznek azonosak, azzal a kis eltéréssel, hogy KÉ-re +2-at, TÉ-re és VÉ-re pedig +5-at kap, mivel, mint már említettem, igen szép példány. Az átváltozott formát maximum TSZ×óráig bírja tartani, aztán visszaváltozik, természetesen önszántából ezt bármikor megszüntetheti. Két átváltozás közt minimum 1k3+1 hétnak kell eltelnie, azért, mert mindenkit megvisel az átváltozás és nem mindegy, hogy mennyire. Az átváltozott formában szerzett sebek megmaradnak!

### Fegyverzet:

	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Nirtoject	2	11	14	8	K6+2

Rövid kard hosszúságú fegyver két párhuzamos pengével, melyek ki vannak fenve mindkét oldalukon. Kisebb fegyvereket (a két penge miatt) mint a tör, rövidkard (etc.) könnyen el lehet vele törni már akkor is Af-nak számít, ha nem is bír a képzettséggel a forgató, és az Af-on bírja akkor Mf-nak számít. Mindazonáltal ezt az előnyét nem használják a fegyvernek a Druidák. A mérgek közül legfeljebb csak a leggyengébbeket használj, ez annyit tesz, hogy az egyik hatás semmi a másik pedig legfeljebb émelygés.

**Vért:** SFÉ: 1 MGT: 0

**Kemény vért:** SFÉ: 3 MGT: 0

Vértjeik szépen megmunkált bőrvértek, amelyeken mindig egy állat feje díszel (Oroszlán, Farkas, etc.). A vért a Kaucsukfa nedvével van átitatva ezért könnyen nyújtható (ilyenek a ruháik is, amik egyébként is bő). Erre azért van szükség,



hogy ne szakadjon el átváltozáskor (lásd: átváltozás mágia).

A kemény vértet csak 5. Szinten kapja meg mesterétől, ha visszatér hozzá. Akkor vele marad 2k6+30 hétig, ami alatt átalakítja az eddigi vértjét, amihez mind a kettőjüknek napi 40 Mp-ot kell áldozniuk. Egy megszentelt ligetben (lásd: ligetszentelés varázslat), ez a liget mestere szent ligete. Ekkor a fák és a természet mágikus hatalommal itatja át, mágikusnak fog számítani, és minden elemből (tűz, víz, levegő, föld, erő) 1E-s védőaurát képez a Druida köré (ezért 3-as az SFÉ). Ezt nem lehet megszüntetni, és ha elaltatják a karakter lelkét, akkor sem lehet megsemmisíteni a vértet, sem, varázslattal sem mechanikusan (nem lehet szétszaggatni). A vért gyenge szimpatikus viszonyban van a tulajdonosával. Szóval, ha leveszik róla (levenni le lehet, ha ájult, mert önszántából sosem fogja hagyni) akkor 1k6+1 óra után az visszateleportál a gazdájára. Ha megölik a tulajdonosát, elveszti mágikus tulajdonságát, mivel a mágikus procedúra alatt (csakúgy, mint az Elf Íjknál) beleköltöztetik lelkének egy részét, ami a Druida halála után ismét csatlakozik a lélek nagyobbik feléhez, és ezzel elillannak a mágikus energiák. Ennek ellenére azért megmarad egy nagyon szép bőrvértnek J. Kifürkészni nem lehet a vértet, hiszen a Természet olyan erős mágiával itatja át, hogy nincs az az élőlény az isteneken kívül, aki kifürkészni mágikus tulajdonságait, de mindenki, aki rendelkezik minimum 50 Mp-al megérzi benne az erős mágiát, aki kevesebb az csak azt érzi, hogy mágikus, aki ne rendelkezik semmiféle mágikus tulajdonsággal az semmit sem érez. Nem lehet rá más varázslatot sem mondani, mert ez is lepatan róla, és a varázsjelek, mikor befejezik lehullik róla, és össze lehet őket szedni J, de ezek már nem mágikusak.

### Managyűjtés:

Ha a Druida a természetben van, és fizikai kapcsolata van vele (pl.: mezítláb mászkál a fűvön) akkor percenként regenerálódik 1 Mp-ot. Ha leül meditálni (és szintén kapcsolatban van a természettel) akkor a Mp regenerálódás a triplájára nő, de ehhez a meditációhoz minden megkezdett 7 Mp után elveszik 1 pszi pontjuk (3 Mp -1Ψ, 14 Mp -2Ψ, 31 Mp -5Ψ, etc). A pszi pontvesztés nem úgy történik, mint a Varázslóknál, hogy a Ψ-pontokért

cserébe Mp-ok hanem minden 7 Mp után elvesz, ez abban különbözik, hogyha nincs Ψ-pja akkor is, gyűjthet ugyanúgy Mp-ot, de akkor az Fp-iből vonódik le.

Ha városban van, és nem bír érintkezni az anyatermészettel (nem elég egy fűcsomót kitépni két kő közül az utcán), akkor és csakis akkor amulettjét használja regenerálódásra, aminek segítségével, meditálva (minden megkezdett 5MP-onként 1ψp, illetve lásd feljebb) vissza tud nyerni percenként 1 Mp-t. De ezt csak egy ültében meditálva képes végrehajtani! A meditációból csak Ép sérülés zökkentheti ki, de ő akkor szakítja, meg amikor akarja.

A két képesség nem használható egyszerre, és az amulett sem alkalmazható az anyatermészetben, de különben is minek.

Az amulettet nem tudják elvenni tőle. A mestere egy fájdalmas operáció által (ezt a mesterüktől megtanulják, ha visszamennek, hozzá 15. szint után) beleégetik az ezüstpénz nagyságú amulettet a bőrébe, akárhova akár a karjába, lábába (etc.). Ha kiveszik (nagy nehezen) akkor az a Szimpatikus mágiának hála visszateleportál egy nap után a gazdájához de ekkor újra vissza kell helyezni. A visszahelyezéshez szükség van egy Szent ligethez (lásd ligetszentelés varázslat). A módszer a következő: visszarakja a helyére az amulettet, bekötözi egy megáldott kötéssel, majd meditálni kezd, a meditáció 3 napig tart (ez alatt nincs szüksége a testnek élelemre, és folyadékra, a természetből felveszi), és ez alatt újra „hozzánő” a Druidához az amulett. FIGYELEM ez csak a visszahelyezés behelyezni nem ezzel a módszerrel kell, az nehezebb és csak 15. szinten tanulhatják meg mesterüktől, ha ők is maguk mellé kívánnak venni egy tanítványt, akkor viszont el kell sajátítaniuk a Tanítás képzettségét Mf-on. Ha nem kívánnak tanítani bármikor, küldhetnek megfelelőnek ítélt tanítványt a mesterüknek (minimum 13-as Állóképesség és 15-ös Intelligencia).

## Szintlépés:

Az elején Viszonylag nehezen lépnek szintet de később ez megkönnyebbül.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-210	1
211-425	2
426-860	3
861-1700	4
1701-3400	5
3401-7600	6
7601-15000	7
15001-29000	8
29001-58000	9
58001-100000	10
100001-155000	11
160001-205000	12
További szint:	55000

## Induló felszerelés:

Kapnak 1k6 aranyat. Induláskor megkapják a Nitrojectjüket, a Vértjüket, kapnak egy hosszú íjat, megkapják természetesen az amulettjüket, valamint egy öltözet Kaucsukkal átítatott ruházatot.

## Különleges pszi-diszciplínák:

### Állati beszéd

**Típus:** dalmágia

**Pszi pont:** 2

**Me:** -

**A meditáció ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 1 kör

Ezzel a diszciplínával megéri azt, hogy mit mond az az állat, akit lát, és ő is képes beszélni hozzá. Mások ezt úgy látják, mintha a Druida Elf nyelven beszélne az állathoz az meg visszaugatna, vagy sziszegne vagy, akármi. Azért nem kell

ellenállás, mivel az állat megérzi, hogy jó szándékkal közeledik a Druida és a gyenge tudatalattija, átengedi. Ez még működik olyan bestiákkal, amelynek szerepel a jellemében az Élet vagy a Rend bármilyen kombinációban, de a Halál nem.

Az időtartamot a 2  $\Psi$ p-ért lehet 1 körrel növelni. Ez lehet folyamatos szóval, nekiáll beszélni és az időtartam lejártáig nem, fejezi be akkor folyamatosan, áldozhatja tovább.

## Pszionikus Nitrojaect

**Típus:** dalmágia

**Pszi pont:** 4

**Me:** -

**A meditáció ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 2 kör

A diszciplína létrehozásához nem is igazából meditálni kell, hanem csak ki kell ejteni a megfelelő szót normál hangmagasságon, ez az ősi hatalomszavak gyengén fent maradt változata. A diszciplínával a Druida létrehozhat Pszionikus energiákból egy Nitrojectet melynek értékei teljesen, megegyeznek az igaziéval, de természetesen mágikusnak minősül és nem lehet eltörni még mágikus fegyverrel sem. Az időtartam növeléséhez körönként 6 $\Psi$ p-t kell áldozniuk, ez is tükrözi ősi hatalomszói mivoltát.

?

Szerző: Shalafe del Necro

Forrás: MGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely