

Mystaran erikoispapit

Yleistä

Kaikille papeille yleistä on tietyn kuolemattoman kunnioittaminen. Se vaatii papilta paljon aikaa ja hartautta, mutta mahdollistaa palvotun kuolemattoman siunauksen jatkumisen. Jotta pappi osaisi kunnioittaa kuolematontaan oikein, vaaditaan häneltä seremonia -kyky (entinen kuolemattoman kunnioittaminen). Jotta pappi saisi kuolemattomaltaan loitsuja, täytyy papin meditoida tietty aika. Meditointiin kuluu 5 minuuttia per loitsutaso per loitsu, mutta kuitenkin vähintään puolituntia. Meditoinnin on oltava keskeytymätön ja ilman ulkopuolisia häiriöitä.

Alphatia

Nimi: -

Intressit: pasifismi, taiteellisuus

Kykyvaatimukset: Äly 13

Loitsut: I Kaikki

II 1, 2,3, 4, 5, 6, 8, 9, 10

III 1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 11

IV 2, 3, 4, 5, 6, 7

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9

VI 1, 2, 5, 6, 7, 8

VII 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15

Erikoisloitsut: I Kovanahka, Puhdista (DoE 21), II Kivinahka, Värjää (DoE 22)

Vaaditut taidot: Käsityö (maalaaminen, veistäminen tms.)

Erikoistaidot: Arvon arviointi (vain taide-esineet)

Erikoiskyvyt: -1 bonus haarniskaluokkaan, epäkuolleiden käännitys.

Aseet: Tylpät aseet.

Haarniskat: Mikä tahansa.

Haitat: Ei saa vuodattaa verta. Ei saa tappaa kuin "vahingossa" itsepuolustukseksi.

Asterius

Nimi: -

Intressit: kaupankäynti, taloudellinen hyvinvointi, varastaminen

Kykyvaatimukset: Äly 12, Kar 12

Loitsut: I Kaikki

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

III 1, 5, 6, 10, 11, 12

IV 2, 3, 4, 6

V 1, 2, 6, 8, 9

VI 1, 2, 6, 7, 8

VII 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 15

Erikoisloitsut: I Laske kolikot (GAZ11, s15), II Arvioi (GAZ11, s18), II Pitkänäköisyys (GAZ9,

s18), III Hopea kieli (GAZ11, s19)

Vaaditut taidot: Suostuttelu, Arvon arviointi, Lue/kirjoita kieli

Erikoistaidot: Tinkiminen

Erikoiskyvyt: -

Aseet: Samat kuin varkaalla.

Haarniskat: Samat kuin varkaalla.

Haitat: -

Diulanna

Nimi: -

Intressit: tahdonvoima, selviytyminen

Kykyvaatimukset: Rak 13

Loitsut: I Kaikki

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

III 1, 2, 3, 6, 9, 10, 11, 12

IV 2, 3, 4, 5, 6

V 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9

VI 2, 5, 6, 7, 8

VII 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15

Erikoisloitsut: II Mielenpeitto (anti-ESP), VII Mielensulku (RC57)

Vaaditut taidot: Johtajuus, Selviytyminen, Kestävyys

Erikoistaidot: Urheus

Erikoiskyvyt: Epäkuolleiden käännytys.

Aseet: Mikä tahansa. Erityisesti keihäs.

Haarniskat: Mikä tahansa.

Haitat: Vaara, että Diulanna hylkää pappinsa ilman varoitusta, jos tämä ei täytä Diulannan vaatimuksia.

Halav

Nimi: Punatukka

Intressit: sodankäynti, aseiden valmistus

Kykyvaatimukset: Voi 13

Loitsut: I Kaikki

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10

III 1, 2, 3, 6, 8, 9, 10

IV 2, 3, 4, 6

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9

VI 3, 5, 6, 8, 9, 11

VII 1, 2, 3, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15

Erikoisloitsut: -

Vaaditut taidot: Etiketti

Erikoistaidot: Johtaminen (1. ts.), taktiikat (5. ts.), seppä (10. ts.)

Erikoiskyvyt: +2 osumisiin taistelussa humanoideja vastaan, epäkuolleiden käännytys.

Aseet: Mikä tahansa. Erityisesti keihäs, lyhyt miekka ja aurinkokeihäs.

Haarniskat: Mikä tahansa.

Haitat: Pyrkii tuhoamaan humanoidit ja hyökkää aina kyselemättä humanoidien kimppuun. Halavin papin on tehtävä viisaukset tai hän joutuu berserkin raivoon, eikä pakene, antaudu tai ota vankeja. Kun taistelu on ohi täytyy papin onnistua toisessa viisauksessa tai hän jatkaa taistelua lähintä kohdetta vastaan. Humanoidit ovat ymmärrettävästi aina automaattisesti vihamielisiä Halavin pappia kohtaan.

Petra

Nimi: Pyhä puolustaja

Intressit: uskonsoturit, piiritetyt kaupungit

Kykyvaatimukset: Voi 13

Loitsut: I Kaikki

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10

III 1, 2, 3, 6, 8, 9, 10

IV 2, 3, 4, 5, 6

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9

VI 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11

VII 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15

Erikoisloitsut: -

Vaaditut taidot: Urheus

Erikoistaidot: -

Erikoiskyvyt: +1 bonus voimakkuuteen (max. 18), II Kilpi 1/d, VI Suojele normaaleilta ammuksilta 1/d, VIII Tuliseinä 1/d, epäkuolleiden käännitys.

Aseet: Mikä tahansa. Erityisesti heittokeihäs, keihäs, lyhytmiekka ja piikkinuija.

Haarniskat: Mikä tahansa.

Haitat: Erikoiskyvyt toimivat vain oman valtion alueella. Erikoiskyvyn käyttö poistaa yhden saman tason muistissa olevan loitsun, jos ko. tasolta ei ole loitsua muistissa, ei erikoiskykyä voida käyttää.

Koryis

Nimi: Profeetta

Intressit: rauha, hyvinvointi

Kykyvaatimukset: Kar 13

Loitsut: I Kaikki

II Kaikki

III 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12

IV 2, 3, 4, 5, 6, 7

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9

VI 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9

VII 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 14, 15

Erikoisloitsut: I Kilpi, Vesikävely, III Suojele normaaleilta ammuksilta, VI Laske veden tasoa.

Vaaditut taidot: Opettaminen, Parantaminen, Tarinoiden kertominen

Erikoistaidot: Havaitse epäilyttävä käytös

Erikoiskyvyt: +1 bonus reaktiotarkistuksiin, epäkuolleiden käännytys.

Aseet: Ainoastaan työkalu-aseet (sauva, vasara jne.)

Haarniskat: Ei voi käyttää haarniskaa tai kilpeä.

Haitat: Ei saa vuodattaa verta eikä tappaa edes pahoja. Papit luopuvat syntymänimestään ja käyttävät aliasta esim.

Saarnamies.

Rathanos

Nimi: Tulenkantaja

Intressit: Energia, elinvoima, magia

Kykyvaatimukset: Äly 13

Loitsut: I 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

III 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12

IV 1, 3, 4, 5, 6

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9

VI 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11

VII Kaikki

Erikoisloitsut: -

Vaaditut taidot: Magiantieto, Lue/kirjoita kieli

Erikoistaidot: Tulenteko

Erikoiskyvyt: Epäkuolleiden käännytys, I Tulisilla hiilillä kävely ja PH tulta vastaan +1, tuliloitsujen yksi vaikutus

tuplautuu, jos heittää n% tason tai alle, V puolet tuhoa energiapohjaisista hyökkäyksistä, X immuuni tulelle ja kuumuudelle, sekä regeneroi tulesa (eli vaurio muuttuu parannukseksi), XX kyky lumota tuli- ja energiapohjaisia olentoja.

Aseet: Samat kuin maagilla.

Haarniskat: Samat kuin maagilla.

Haitat: Täytyy kunnioittaa Rathanosta tutkimalla jatkuvasti tuleen ja energiaan liittyvää magiaa. Täytyy pyrkiä aktiivisesti tuhoamaan entropian seuraajia. Täytyy polttaa jatkuvasti tulta omassa kammiossaan. Elämäntehtävänä pyrkimys muuttaa ihmisruumis älyllisen energian pyörteeksi. Tulenkantajalla ei ole pelastusheittoa vettä tai kylmää vastaan ja ottaa automaattisesti kaksinkertaisen vaurion ko. hyökkäyksistä.

Valerias

Nimi: Piikki

Intressit: romanssit, intohimo

Kykyvaatimukset: Kar 16

Loitsut: I Kaikki

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10

III 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10

IV 2, 3, 4, 5, 6, 7

V 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

VI 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11

VII 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14

Erikoisloitsut: III Rakkauslaulu

Vaaditut taidot: Soittaminen, Tanssiminen, Etiketti

Erikoistaidot: Näytteleminen

Erikoiskyvyt: Lumoa henkilö 1/d (ruusun kanssa PH -2). 1-4 fania kokoajan ympärillä.

Aseistautuminen (10. ts.).

Aseet: Mikä tahansa.

Haarniskat: Mikä tahansa.

Haitat: Pakkomielle omaa olemustaan kohtaan, jota täytyy kohentaa jatkuvasti. Pukeutuu kalleimpiin vaatteisiin ja koruihin. Täytyy kasvattaa ruusuja. Täytyy käyttää 1000 kp/taso oman tai muiden ulkonäön kohentamiseen, jotta voi nousta seuraavalle tasolle.

Zirchev/Freja&Frei/Faunus/Eiryndal

Nimi: Druidi

Intressit: luonto

Kykyvaatimukset: -

Loitsut: I 1,3,4,6,7,8,9,10

II 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

III 1,2,3,4,5,6,8,10,11

IV 2,3,4,5,7,8

V 1,2,3,5,6,7,8

VI 1,2,3,4,5,6,7,8

VII 1,2,3,4,5,6,7,9,11,13

Erikoisloitsut: Druidin loitsut, IV Kasvien kasvatus, IV Lumoa eläin, V Rautapuu, VI Vuodenajat

Vaaditut taidot: Luonnontieto, Parantaminen, Jäljittäminen, Selviytyminen (metsä),

Ansoittaminen

Erikoistaidot: -

Erikoiskyvyt: Immuuni myrkyille (x ts.), kasvien lumoaminen (x ts.), druidi-ritari seuraajat (x ts.)

Aseet: Kuin druidi.

Haarniskat: Kuin druidi.

Haitat: Ryhmytyksen täytyy olla puhdas neutraali. Ei voi käyttää loitsuja jotka liittyvät hyvään/pahaan. Ei voi

käännyttää epäkuolleita. Ei voi omistaa tai käyttää esineitä jotka ovat alunperin elotonta materiaalia. Tietyille tasoille nouseminen vaatii kilvoittelun.

Lukki-Korotiku

Nimi: Keppostelija

Intressit: oveluus, selviäminen

Kykyvaatimukset: Äly 13

Loitsut: I 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

III 1, 2, 3, 5, 6, 10, 11, 19, 22

IV 3, 4, 5, 6, 9, 13

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 13

VI 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 16

VII 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 15

Erikoisloitsut: II ESP, IV Velhosilmä

Vaaditut taidot: Hiljaa liikkuminen, Kiipeäminen, Varjoissa piileskely

Erikoistaidot: Silmänkääntötemput, Näytteleminen

Erikoiskyvyt: Epäkuolleiden käännitys.

Aseet: Samat kuin varkaalla

Haarniskat: Samat kuin varkaalla

Haitat: Pyrkii paljastamaan juonet ja murtamaan harhakäsitykset/-kuvat. Täytyy tehdä yksi kepponen joka päivä.

Meren Vanha Herra, Protius

Nimi: Merenkävijä

Intressit: meri, merenkäynti

Kykyvaatimukset: Äly 13

Loitsut: I 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10

III 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 18

IV 2, 3, 4, 5, 6, 13

V 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11

VI 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 16

VII 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15

Erikoisloitsut: I Ennusta sää, III Vesihengitys, V Hallitse tuulia, VI Kutsu säätä, VII Hallitse säätä

Vaaditut taidot: Köydenkäyttö, Navigointi

Erikoistaidot: -

Erikoiskyvyt: Uintinopeus sama kuin maalla liikkumisen nopeus. Hukkumistilanteessa 20%+2%/taso mahdollisuus saada yllättävää apua.

Aseet: Tridentti ja verkko.

Haarniskat: Mikä tahansa.

Haitat: Maissa ollessaan merenkävijät voivat meditoida loitsuja ainoastaan 54 metrin säteellä suurista vesistä.

Tarastia (oikeus, kosto)

Vanya (sota, valloittaminen)

_Käännettävissä

øVain käännetty versio