

## Papok hitének ereje



### A papokról általában

#### A Hit

A papok legfontosabb tulajdonsága a hitük és annak erőssége. Változása jelentős lelki tusát - csökkenés - vagy hihetetlen elhivatottságot - növekedés - sugall. Általában a papok hajlamosak a vallási fanatizmusra, a hittételek feltétel nélküli elfogadására és alkalmazására. A jutalom persze nem marad el. Minél jobban követi a pap az Istene által kiszabott utat, annál erősebb hitében, ebben annál nehezebb megingatni és varázshatalma is növekedhet. A vallási fanatikuskok hihetetlen nagy hatalommal rendelkezhetnek, de - mint minden szélsőséges dolog - nem hosszú életűek. Ezek az emberek a legveszélyesebbek, akivel halandó találkozhat. Vallásuk alaptéziseit szigorúan követik, attól sohasem térnek el. Ha önhibájából nem teljesíti Istene akaratát, akár még a varázshatalma is gyengülhet.

Mindennek megvan a maga árnyoldala is. A Daemonok, akiket különböző praktikák idéztek e földre, képesek megérezni az erős Hittel rendelkező személyeket és azokat megpróbálják a lehető leggyorsabban eltávolítani a közelükből, hol intrikával, hol kísértéssel, hol fizikai erőszakkal. Teszik ezt azért, mert egy nagyhatalmú pap bármikor visszaűzheti őket



eredeti otthonukba. Léteznek közdaemonok, amiket a daemonhercegek kifejezetten azért nevelnek, tartanak, hogy a nagy hatalmú papokat vadásszák. Kevesen tudják, de ilyen a hírhedt Shereb is.

Minél erősebb a pap hite, a ranglétrán annál feljebb kerülhet, de ez sem mindenhol igaz. Domvik titkos inkvizíciójában például nincsenek kiemelkedő Hittel rendelkező személyek, de ők is jóval az átlag felett vannak. Ez azért van így, mert néha meg kell állniuk a beavatkozást, hogy a „fertőzés” gócháoz férjenek hozzá. Ezt egy magas Hittel rendelkező inkvizitor nem teheti meg. Egy ilyen papnál minden bűnösnek az ítélőszék előtt a helye.



## Játéktechnika

A Hit mint képesség jelenik meg a MAGUS rendszerében. Minden a pap főkasztba tartozó személy - a paplovagok is - 10+k10-zel dobnak a karaktergeneráláskor. Ez meghatározza Hitük kezdeti erejét. Kezdeti, hiszen a Hit a többi képességtől eltérően dinamikusan változik attól függően, hogy mennyire követi az Istene által előírt utat.

Ez a képesség nem új képességként jelenik meg, hanem az Akaraterő helyébe lép. Ha a karaktert a Kaland Mester Akaraterő próbára szólítja fel, akkor a Hit értékét kell használni. Ez jelzi a karakter hitének erejét, azt, hogy mennyire képes ragaszkodni, kitartani. A Hit változásai természetesen minden másra is kihatnak, kezdve a mágia-ellenállástól a fájdalom pontig.

A Hit nagysága döntő mértékben befolyásolja a pap mágikus hatalmát. Ezt a következő képpen kell kiszámolni. A Hit 10 feletti részét meg kell szorozni a karakter szintjével. Ekkor megkapjuk a pap Maximális Mana pontjainak számát. Látható tehát, hogy az erős Hittel rendelkező papokat Istenuk jobban támogatja, mint a gyengébbel rendelkezőket. Fontos még, hogy a 18 és a fölötti érték már erőteljes vallási fanatizmussal jár együtt. Itt már nem lehet félrenézni, hiszen akkor azonnal veszít egy pontot Hit értékéből.

Az egyre magasabb szintek más és más viselkedést írnak elő. Egy 13-as Hitű papnak elég havonta egy jelentős áldozatot tartania és az ünnepeket megülnie, de nem kell ennél komolyabban a hitérettel foglalkoznia. 16-os értéknél már szinte kötelező a napi ima - nem összekeverendő a MP-ok visszanyerésére szolgáló imával - és a legalább heti áldozat. Persze ha ebben önhibáján kívül akadályoztatva van, akkor természetesen nem következik be a csökkenés.

A KM akármikor, indoklás nélkül változtathat a Hit értékén. Ezt általában a pap helytelen vagy

helyes viselkedése váltja ki, de etikus a játékost előre figyelmeztetni, hogy ilyet szándékozik elkövetni. Ha mégis megteszi a dolgot, akkor a KM ítéletére van bízva, hogy mennyire csökkenti vagy növeli az értéket. A változás mértékét sohasem köteles megindokolni. Mivel az egyes Istenek más és más követendő utat írnak elő, ezért lehetetlen lenne itt leírni az összes Istenre vonatkoztatva a helyes és helytelen dolgokat. Érdeemes a pap karakter létrehozásakor ezt előre meghatározni, hiszen ezzel a későbbi vitákat el lehet kerülni. Általánosan elmondható, hogy minél magasabb a Hit értéke, annál szigorúbban kell követni Isten útját, minél alacsonyabb, annál könnyedebben.

Ha a Hit értéke 10-re csökken, akkor a karakter nem minősül a továbbiakban papnak. Ekkor a képesség ismét Akaraterőnek tekinthető és a képességeknél leírtak szerint növelhető, vagy sem. Ha a karakter visszanyeri Istene jóindulatát, akkor természetesen újra mint Hit képesség kell használni. Fontos, hogy más Isten szolgálatába sohasem léphet a karakter - kivételek persze vannak - ezért csak a saját Istene jóindulatában bízhat.

2004.02.22.

Szerző: Spartas

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely