

Quokal pap



Az aiak nép vallási vezetői - a papság - töltik be az Aiak Birodalom majd minden vezető posztját, s uralkodójuk is - kit a mindenkori főpapok közül választanak meg - közülük kerül ki (abszolút teokrácia). Az aiak pantheon mindössze három istenséget ismer - ám ezen kegyetlen vallás ismerői állítják, hogy még ez is sok...

Quokal-pap (Kígyópap)

A leghatalmasabbként, az aiakok szemében teremtőként rettegett istenség, a Tollaskígyó (Quokal) papságának leírása következik az alábbiakban. A Tollaskígyó személyében ők elsősorban a Tanítót, a Tudás Atyját tisztelik. (Valószínűleg a Keleti Szigetvilágból történő kiszakadás után még sokáig a Szigetvilág őselemi és kozmikus vallását követték - egészen Quokal érkezéséig, aki „megtanította” őket jelenlegi ismert vallásuk szakrális ismereteire. Egyesek szerint ő sem más, mint - Sogronhoz hasonlóan - az ősi gyíknép egy istenné magasztosult tagja. Mások szerint - s ez tűnik hitelesebbnek - pedig a még ősbib démonfejedelmek egyikével van dolgunk.) Az Ő nevét suttogják, ha a halálról vagy a túlvilágról esik szó, s néki tulajdonítanak minden természeti vagy egyéb sorscsapást (ilyenkor a Sosem Nyugvó, vagy Vérselyő Nagyról nevezik).)

Quokal papjai felügyelik az élet mindennapos dolgait: ok a döntőbírák, a tanítómesterek, minden nagyobb intézmény vezetői. Ennek megfelelően társadalmi pozíciójuk igen előkelő, még a kisebb (alacsony TSZ.-ű) papok is nagy megbecsülésnek örvendenek. Főpapsága adja a mindenkori uralkodót.

Szférák: Lélek, Halál, Természet

(A Lélek Szférát könnyebben használják: a mana-pontok egy hatodával kevesebb mennyiséget kell a varázslatra szánniuk. A Halál szférát a többi paphoz hasonlatosan érik el, míg a Természet szférájából csak a Kis Arkánumot használhatják.)

Quokalnak nincsenek harcos-papjai, bár a hadvezetés legnagyobb aiak tudorai egytől-egyig az ő papjai. A Quokal-áldozópap (Kígyópap) értékei: Megfelelnek a MAGUS rendszerének átlagos értékeivel. Ne feledjük a rasszból eredő módosítót!

Különleges képességek, kötelezettségek és hátrányok

iten (a karakter kidolgozásakor) minden éért csak fele annyi Kp-t kell fizetni. lső szinten!

iti Szinttől a papok képesek naponta lhasználása nélkül az alábbi varázslatok



- használni: Parancsszó, Bénítás, Kétkedés, Rettetés, Intó jel. (minden esetben úgy kell kiszámítani a varázslat erősségét, mintha a pap a maximálisan elérhető mana-pontját - beleértve az egy hatodával csökkentett mennyiséget is - a varázslatba fektette volna. Természetesen a mana-pontok megmaradnak)
- Tizedik Szinttől (innét számít főpapak) a papnak a kígyókéhoz hasonló villás nyelve nő (illetve átalakul), szeme sárgás, a kígyókéhoz hasonló pupillájú lesz. Ugyanakkor rendkívül ellenállóvá válik a nekromancia-alapú varázslatokkal szemben: minden ilyen jellegű és ellene irányuló varázslat 10 E-vel kisebb mértékben jön létre (ez alatt pedig elenyészik) Kivétel ez alól a gyógyítás. A mérgekkel szembeni ellenállásuk is megnő (+2), a kígyómérgekre pedig teljesen immunisak lesznek.
- A papnak minden esztendőben legalább négyszer véráldozatot kell bemutatnia. Ennek áldozata csakis értelmes, gondolkodó lény lehet. Ha ezt nem teszi meg, kiesik istene kegyéből, s gyakran ő maga is áldozatként végzi... (mesélik, az aiak templomok mélyén gyakran hallani a szerencsétlen kárhozott lelkek panaszos, szélzúgáshoz hasonló kórusát)
- Gyógyítani kizárólag magukat és az aiak nép hívő tagjait tudják, de szigorú feltétel, hogy minden gyógyítás után megfelelő mennyiségű vért (Fp, Ép) kell áldozniuk. A gyógyítás előtt nekik is meg kell áldaniuk a beteget/sérültet. A gyógyítás csak akkor biztos, ha aiak templomban történik, egyébként sikertelenségre is esély van (KM dönti el ennek mértékét) Ilyenkor a mágia csődöt mond, vagy kevésbé lesz hatékony (szintén a KM dönti el)
- A rájuk eső, nyílt napfény zavarja őket (már első TSZ-től) Egy órán belül kellemetlenné válik (-5 TÉ,VÉ -10 CÉ de varázsolni tud), két óra múlva már kimondottan zavaróvá (-10 TÉ,VÉ -25 CÉ, a tíz szegmensnél hosszabb varázslási idejű varázslatoknál sikertelenségi esély - KM dönti el mértékét)
- A tűz jobban sebzí őket (már első TSZ-től) mint másokat. Minden egyes E után a tűz sebzése +1 Sp.

Felszerelési tárgyak

Quokal papjai nem szeretik a vérteket - védelmüket mágia (lásd lejjebb, egyedi varázslatok) látja el. Fegyverük egységesen az yneven is jól ismert kígyókard, illetve annak rövidebb változata, a kígyótőr(ezzel végzik rituális szertartásaikat is), melyet saját mérgükkel (lásd lejjebb egyedi varázslatok) preparálnak.

Egyedi varázslatok

Méregköpés

Szféra: egyedi

Mana pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a Kígyópap képessé válik egy maró, savas hatású kínméreg köpésére, mely reá (és Kígyópap társaira) hatástalan. A méreg - vagy inkább sav - körönként 1k6 Sp-t sebez, és igen elcsúfítja a bőrt (Szépség csökkenés - KM dönti el) Ha a pap előzőleg megáldja saját kígyókardját, fegyverére is kenheti a zöldes, nyáladákszerű matériát. Ilyenkor az rászárad a kardra, sebzésnél további, igaz már kisebb +k3 Sp sebzést okoz. A mérget maximálisan öt láb (öt méter) távolságra köpheti. A varázslat 5 mana pontonként erősíthető 1 E-vel, s ilyenkor az időtartam is +5 körrel nő.

Kígyóbőr

Szféra: egyedi

Mana pont: 10

Erősség: 6

Varázslás ideje: 7 szegmens

Időtartam: 15 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A meleg, párás, trópusi éghajlatokon - mint amilyen Anvaria nagyobbik része - nemigen lehet nehéz vértékben feszíteni. Ám

hogy mégse maradjanak védtelenül, a papok istenüktől kapnak praktikus segítséget. A varázslat elmondása után a pap bőre a kígyókéhoz hasonló, pikkelyek borította, ellenálló természetes páncéllá válik. A védelem mértéke függ a pap szintjétől is:

1 - 5 TSZ.: a kígyóbőr 3 SFÉ-vel rendelkezik, és tökéletesen véd az időjárással szemben.

5 - 9 TSZ.: a kígyóbőr 5 SFÉ-vel bír, szintén tökéletesen véd az időjárással szemben, és képes a környezetéhez hasonló mintát felvenni, akár pillanatok alatt. Rejtőzéshez + 70 % (Ehhez le kell vetkőznie a papnak, amennyiben egész testét el kívánja rejtetni)

10 TSZ -től: a kígyóbőr 7 SFÉ-vel bír, szintén rendelkezik az előző két tulajdonsággal, és infralátással nem érzékelhető a pap testének hőmérséklete.

Az MGT minden esetben 0 (hiszen a saját bőreként viseli) A varázslat erősítése 10 mana pontonként 1 E, és az időtartam is kitolódik +6 körrel.

2001.11.15.

Szerző: Larv és Nephir

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz és a MAGUS-Site G-portal oldalon is. (A cikk a szerzőkből kiindulva minden bizonnyal az Anvaria project része)