

## Kaoraku pap és szerzetes



Kaoraku az egyik legkülönlegesebb isten az összes közül, talán némely rég elfeledett aquir istennel mutat rokonságot. Egyesek egy kihalt Nagy Aquir faj utolsó tagjának gondolják, vagy legalábbis az utolsó közül valónak.

(Summarium I. 'Aquir Erekyék - Caput Draconis' és 'Kaoraku')

Legalább ennyire furcsa emberek papjai is, nem mint teremtőt, hanem a „Legnagyobb Hatalmú A Repülők Népéből”-ként tisztelik.

A papok stílusukban a legközelebb a harcművészekhez állnak. Ez nem is csoda hiszen Kaoraku szerzetesei voltak azok akik évszázados munkával felfedezték a magukban rejlő energiákat és a harcban is felhasználták ezt.

(Ez az amit manapság Chi-nek nevezünk.)

Kaoraku papjai az önmaguk feletti kontrollt gyakorolják, az eszközt ami saját testünk és lelkünk felett hatalmat ad.

Az isteni tanítás szerint:

*„Nem az számít mennyi vagyonunk van es milyen világi hatalommal bírunk, ha saját érzéseinken nem tudunk uralkodni, senkik vagyunk.”*

*„Nézd az orkán erejét és lásd ebben gyengéden hajladozó fát! Ki lennel, az orkán, ki maga felett sem uralkodik s elvesz ereje a szilaj fákön. Légy a Fa!”*

Istenüket nem teremtőnek tartják, csak olyannak aki egyedülként az égiek közül felismerte saját „Kicsinységét”, és ezzel vált a leghatalmasabbá. Lehetünk bárkik, ha ismerjük lelkünk törvényeit és az utunkon szilárdan járunk, már valamelyest mi is isteni lényekké váltunk. Életünk célja legyen a természet törvényeinek megismerése, mint az anyagi világon mint a Lelek síkjain. Ha már tökéletesen összhangban élünk ezekkel es uralni tudjuk magunkat és közvetlen környezetünket, akkor tökéletessé válunk és helyet kapunk Istenünk mellett. Isten szerepe annyi, hogy eldöntse ilyenek vagyunk-e mar, vagy egy új lehetőséget kapunk, hogy ezt megpróbáljuk elérni.

A papok nem építenek templomokat, azokat csak a hívők emelnek maguknak amit aztán egy pap segítségével felszentelnek. Ezek csak azért kellenek - a tanítások szerint -, hogy a lelek kiragadódjon az élet „rohanó” világából es meglelje az utat a természettel való összhanghoz. A papok szerepe annyi, hogy ha valaki rossz útra téved, tanácsra szorul, hozzájuk fordulhat, vagy ha olyan gondja akad a hívőnek amit saját maga nem tud megoldani, rajuk számíthat a probléma megoldásában.





Mindegyik pap a saját „útját” járja csak akkor telepszik meg, ha olyan területet talált ahol elmélkedhet a természet tökéletes összhangjáról. Ez általában egy lakatlan kies vidék, olyan természeti tárgy alatti, ami valamennyire különleges a maga nemében. (állókő, vizeses, barlang stb.) Ritkán többen összejönnek beszélgetni egy-egy templomban, de ezt a tudatlan csak néma üldögélésnek vélheti. Ekkor dönti el a társaság ki a „Vezető Lélek” közülük, majd közülük kerül ki Kaoraku-főpapja, aki a nemes „Minden Vezető Lélek Vezetője” megnevezést használhatja.

A papok nevelése nem egy zárt intézményben, tömegesen zajlik, hanem minden mester csak néhány növendéket oktat, ezeket mindig maga válassza ki, valamint képességeiket kemény próbákon teszteli. Hosszú vándorlásaik alatt tanulják meg a „Tanításokat”.

Néha kis időre betérnek egy-egy szerzetes kolostorba ahol hosszú teológiai vitákat folytatnak az ott élő szerzetesekkel.

A szerzetesek általában ettől némileg eltérő életet élnek, bár más vallással ellentétben itt a legkevesebb különbség a papok, és szerzetesek életvitelében, életszemléletében van. Ok is sokat vándorolnak egyedül vagy tanítványaikkal, de életük nagy részét különböző kolostorokban töltik. 1;2c Nem nagyon érdekli őket a hívekkel való érintkezés, csak saját lelkük tökéletesítésével foglalkoznak.

Szentelt szimbólumuk a Sárkánykarom. Anyaga nincs meghatározva, de bármi legyen is az mindig csodálatos műremek. Mérete 5-10 cm átmérőjű, nyakban szokás viselni láncra fűzve.

Jellemükre annyi megkötés van hogy nem szerepelhet benne a Káosz.

Papok1; 2c 1; 2c

### Képességek:

Dobáskódok a papok szerint kivéve:  
Ügyesség, Gyorsaság, Szépség 2k6+6

### Harcértékek:

Ké	9
Té	11; 2c8
Vé	73
Cé	01;2c
HM/szint	8 (3)
Kp alap	6
Kp/szint	8
Ép alap	5
Fp alap	7
Fp/szint	K6+4

### Képzettségek

Képzettség	Fok/%
4 Fegyverhasználat	Af
Írás/olvasás	Mf
Vallásismeret	Mf
Pszi *	Mf
Történelemismeret	Af
Legendaismeret	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Ökölharc	Af
Időjósítás	Af
Erdőjárás (az adott vidékre)	Mf
Sebgyógyítás	Af
Emberismeret	Af
Kínzás elviselése	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Belharc	Af
3. Mágiahasználat	Af
4. Ökölharc	Mf
5. Kínzás elviselése	Mf
6. Történelemismeret	Mf

\* A pszi használat lejjebb részletezve.

Kp-ikat nem a papnál megszokott módon kapják: 1.Tsz-en 5, majd további szinteken 7 (már elsón is).

## Különleges képességek:

A papi mágia használata a Természet, Lelek szférákból. Ezen kívül számtalan olyan dolgot ismernek amit egy másik pap nem ismer:

1. A pszi használata Mf-nak minősül, de ezen kívül a pajzsait Slan Statikus szerint építi fel.

A pszi ostromot Kyr-metódus szerint alkalmazzak.

Alkalmazzak a Kyr-metódus egyes diszciplínáit, ezek 5. szintől a Mentál es az Asztrál szem valamint

8. szintől az Aura érzékelés.

2. Különleges mágiaként alkalmazzak a Boszorkánymesteri varázslatok közül a Villámmágiából:

- Villámtűk,
- Kisülés,
- Villámpenge,
- Villámvert,
- Villámvarázs I.-II.-III.,
- Visszaverődő villám,
- Forduló villám,
- Villámtagadás,

A varázslói varázslatokból az Elemi Mágiából elemi erőt a következő formákban (Erősítés 2E-n kent történik az ott leírtak szerint, az alap mindig 5E-s, természetesen a pap külön litániaként hozza létre, semmi köze a varázslói elemi mágiához csak a hatás azonos):

- Nyíl,
- Kitörés,
- Csóva,

3. Egyéb speciális varázslataik lent szerepelnek.

## A pap fegyvertára

Általában nem szeretik a kétkezes fegyvereket, csak kicsi fűrge fegyvereket használnak főleg amit a harcművészek is. Legkedveltebb fegyvereik az okol es a hosszú bot, ezeket a harcművészekkel rokon stílusban használják. Pajzsot soha nem vesznek fel, páncélból maximum olyat ami nem gátolja őket a mozgásban.

## Szerzetesek

A szerzetesek mindenben megegyeznek a Második Törvénykönyvben leírtakkal. (Harcérték, Életerő, Képzettségek, Különleges képes.) Képességeik kidobásánál a Benignius-rendi szerzetest vegyük alapul. A fő fegyverük rendjüktől függ de mindig harcművész fegyver.

## Képzettségek

Az általános ismertetésben lévőkön kívül.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc *	Mf
Belharc	Af
Erdőjárás	Af
Futás	Af
Legendaismeret	Af

További szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
4.	Futás	Mf
4.	Erdőjárás	Mf
5.	Herbalizmus	Af
6.	Időjóslás	Af

(\*)Minden szerzetes egy rendjének megfelelő stílust használ. Ezek a harcművészeti stílusok közül valók nem egyeznek meg a Mágus ökölharc képzettségével.

## Különleges képességek

Ismerik az alul leírt varázslatokat es az Asztrális örvény az ott leírt módon jön létre.

Akkor nézzük Kaoraku papjainak speciális varázslatait:



## Érzékelhetetlenség

**Szféra:** lélek, természet  
**Mana pont:** 15  
**Erősség:** 5 (5 Mp/E)  
**Varázslás ideje:** 3 szegmens  
**Időtartam:** 1 kör/szint  
**Hatótáv:** önmaga  
**Mágiaellenállás:** -

Hatásában tökéletesen megegyezik a Slan azonos nevű Pszi diszciplínával.

## Jelentéktelenség

**Szféra:** lélek, természet  
**Mana pont:** 10  
**Erősség:** 5 (2 Mp/E)  
**Varázslás ideje:** 3 szegmens  
**Időtartam:** 2 kör/szint  
**Hatótáv:** önmaga  
**Mágiaellenállás:** -

Hatásában tökéletesen megegyezik a Slan azonos nevű Pszi diszciplínával.

## Levitáció

**Szféra:** lélek, természet  
**Mana pont:** 3  
**Erősség:** 50  
**Varázslás ideje:** 1 kör  
**Időtartam:** speciális  
**Hatótáv:** önmaga  
**Mágiaellenállás:** -

Hatásában tökéletesen megegyezik a Slan azonos nevű Pszi diszciplínával. Kivéve hogy az időtartam közben eldönthető de maximum 12 óra. Bizonyos gondok azért akadnak, a megszakítás elhatározásától számított 1 perc múlva lesz csak éber állapotban. A varázslat időtartama alatt a pap istenéhez válik hasonlatossá, fókuszálhatja gondolatait, nem foglalják le az anyagi test korlátai.

Minden lélekre ható varázslat csak akkor hat ha nagyobb E-je a varázslat E-jénél.

## Asztrális örvény

**Szféra:** lélek  
**Mana pont:** 60  
**Erősség:** speciális  
**Varázslás ideje:** 2 szegmens  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** 5xTsz méter  
**Mágiaellenállás:** mentális vagy asztrális

A varázslat egy nagyon speciális felhasználási formája a mágikus energiáknak. Egyesek a „Sárkány Szavának” nevezik ami sokat elárul a hatásról. A papok csak nagyon ritkán alkalmazzak mert sok utóhatása érezhető. A varázslat csak az asztrál vagy mentál síkon hat, ezt a mágiahasználó dönti el. Mindkét esetben egy törvényszerű lökeshullám indul ki a paptól aminek hatótávolsága fent látható, ezt 1 szegmens alatt éri el és 1 körig marad itt. A hatás nagyon változó, a használó egy viszonylagos becslést adhat ennek típusáról, de mindig a KM dönt a kérdésben. Ilyennek lehetnek felelem a paptól, bénítás, gyűlölet stb. (Csak negatív érzelmek)

Ezek hatóideje változó, általában 10-60 perc a hatástól függően. A paptól 2 mérföldes körzetben lévő összes Membrán jelzi a varázslatot. (Irány nem érezhető)

Az erősség a következőképpen számolható ki:

Mana-pont 2E  
 Pszi-pont 4E  
 FP 3E

Minden szellemi es testi energiát felhasznál a varázslat, a mana pontokból a maradékot, így a pap összeesik ajultan. A karos utóhatások a papon is jelentkeznek, két napig mind az Asztrálja, mind az Akaratereje 2-vel csökken, Pszi es Mana - pontjainak csak negyedét tudja használni. Ezt a varázslatot a halálán lévő pap is aktivizálhatja ekkor a varázslat mindig 60E-s lesz, es a pap minden életenergiáját felhasználja, tehát a pap minden esetben meghal.

1998.03.18.  
Szerző: Krisz  
Forrás: MAGUS Lista  
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is, a szerző neve alatt.

