

Noir pap(nő)



Noir az álmok, a csalás, az intrikák, a játékok, a fogadások és a szerencse istennője. A Pyarroni Pantheon legtitkosabb istene. Kiszámíthatatlan, szeszélyes istennő.

Kultusza leginkább Erigowban, Abasziszban, Alidarban, és természetesen Erionban terjedt el, ám Észak es Del más Pyarroni hitű államaiban is megtalálhatjuk templomait, főként a nagyvarosok szórakozó negyedeiben.

Noir a papjai között is szereti a változatosságot, ám közös vonásuk, hogy jellemükben meghatározó a káosz.

Noir papjai általában vidám, önmagukat sem komolyan vevő emberek, akik szeretik a játékokat, a kihívásokat. Gyakorta találhatjuk őket játéklarangok, küzdőterek félhomályában, ahol istennőjük kegyében bízva teszik próbára szerencséjüket. Legtöbbször a játékszenvedély hajtja őket, a nyereség csak hab a tortán. Bar Noir szereti és segíti híveit, kegyeire senki sem számíthat biztosan. Ilyenkor papjai veszteségeiket istennőjüknek szentelt áldozatnak tekintik. Legértékesebb nyerménytárgyaik is általában Noir oltárára kerülnek.

Noir papjai igen jó kapcsolatban állnak az alvilággal, sokszor válnak annak vezető embereivé, így alapozva meg világi hatalmukat. Jól ismerik a különböző kábítószereket, s fontos szerepet töltenek be a kábítószer

kereskedelemben is.

Néha csak a tréfa kedvéért hazudnak, csálnak. Máskor fogadásból vagy egy álm sugallatára veszélyes feladatba kezdenek. Ilyenkor aztán megszállottan követik vélt vagy valós isteni küldetésüket, céljuktól lehetetlen őket eltántorítani. Vallják, a cél szentesíti az eszközt. Erkölcsi aggályaik hiánya kiszámíthatatlan szereplővé teszi őket az élet Nagy Játszmájában.

Adott szavuk értelmezését mindig a körülményekhez igazítják. Furfangosságuk, találékonyságuk messze földön híres / hírhedt. Nem csoda hat, ha mindenhol bizalmatlanság kíséri útjukat. Bar a köznép gyakran bizony kegyetlen és álnok embernek tartja őket, általában nem eredendően rosszindulatúak, 'csak' szeretik a számukra kényelmesebb megoldást választani.

Noir ritkán avatkozik Ynev sorsát érintő kérdésekbe. Néha azonban fogadásokba bocsátkozik (pl. Dartonnal vagy Arellel) a végeredményre. Ilyenkor saját hatalmat és követőit, akikkel almukban kommunikál, az esélyek befolyásolására használja. Noir papjai ezért almaiknak általában nagy jelentőséget tulajdonítanak, istenük útmutatását látják bennük, néha meg akkor is, ha álmaik teljesen esztelenek.



Noir szent szimbólumát a közemberek ritkán ismerik. Ez egy furcsa hatszögletű érme, melynek két oldalán három - három sugár van berajzolva. Az egyik oldalon az ábra felső harmadában Noir stilizált mosolya látható. Noir nem varja el papjaitól, hogy szent szimbólumát hivalkodón viseljek.

Másik szent szimbólum ötlet: egy kis, maszk alakú medál, melynek egyik fele (felfelé görbülő szájjal) ezüstsínű volt; a másik, a szomorú fél (lefelé görbülő.) pedig sötét, vasszínű.

Képességek:

Mint a többi papnál, kivéve Ügyesség 3k6 helyett k10+8+Kf-fel, Gyorsaság 3k6 helyett k10+8-cal, Asztrál k6+12+Kf helyett k10+8-cal történik.

Fegyvertár:

Mint a tolvajoknál. (Könnyű egykezes fegyverek. Könnyű, lehetőleg MGT nélküli vérték. És kedvelik a nyílpuskákat, főleg a kahreit.)

Szférák:

Lelek. Élet és halál: csak a kis Arkánum.
Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Fegyverdobás	Af
Fegyverhasználat	Af
Nyelvismeret	Af 5,4,3
Szexuális kultúra	Af
Álcázás/álruha	Af
Mellébeszélés	Af
Hamiskártya	Af
Méregkeverés/semlegesítés*	Af
Álomfejtés	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
4. Álomfejtés	Mf
5. Hátfeszítés	Af
6. Hamiskártya	Mf
7. Méregkeverés/semlegesítés*	Af

* Csak bódító szerek

Különleges képességek:

- Pénzfeldobás képzettség: +10% + 3%/Tsz
- Álomvarázslatok.

Álomvarázslatok (szféra: lélek)

Altatás

ME: Mp

Mana pont: 12/célpont

Erősség: 6+1E/3Mp

Hatótáv: 10 m sugarú kör

Varázslási idő: 1 kör

Időtartam: 10 perc + természetes ébredés

Az áldozat, ha mágia ellenállását elvetette, mely alomba zuhan, ahonnan 10 percig fel sem rázható. A 10 perc letelte után természetes alvóként viselkedik.

Álom-befolyásoló varázslatok

Az álom-befolyásoló varázslatokat ébren lévő emberre is lehet varázsolni, de az álom csak akkor lép életbe, amikor legközelebb elalszik az áldozat. A pap(nő) természetesen először elaltathatja áldozatát, hogy az álom-befolyásoló varázslat azonnal kifejtsse hatását.

Rémálom, Igaz álom:
mint a megfelelő boszorkány varázslatnál.

Gyógyító álom

ME: -

Mana pont: 1 Mp/2 Fp, 1 Mp/1 Ép

Erősség: 6

Hatótáv: látótávolság

Varázslási idő: 1 kör

Időtartam: 6 óra

A pap gyógyító almot bocsájthat a sebesültre. Áldás nem szükséges előtte. A gyógyulásra 90% az esély általában. Ellentétes jelleműek esetén azonban ez 10%-ra módosul. Ha idő előtt felébred a sebesült, úgy a gyógyulás nem lesz teljes. 2 órán belüli ébredés esetén a varázslat hatástalan. Ezen túl az alvással töltött idő %-ban okoz gyógyulást. Pl. 4 óra alvás után 4/6-szor a befektetett MP-

oknak megfelelő Ép vagy Fp gyógyulás jön létre.

Álom keltés

ME: mentál

Mana pont: 10

Erősség: 6 + 1E/3Mp

Hatótáv: látótávolság

Varázslási idő: 1 kör

Időtartam: 6 óra

A pap előre meghatározhatja áldozata álmait. Kitűnő eszköz „sugallatok” közvetítésére, az áldozat gondolatainak adott irányba terelgetésére.

?

Szerző: Nedien

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

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