

Antoh-pap



Antoh a vizek, tengerek, viharok istennője a Pyarroni istencsaládban. Szeszélyes, kiszámíthatatlan, akár az általa uralt tenger, s vad, mint a vihar, melyet megidéz. A víz sok filozófiában a kettősség jelképe, akár ellentéte, a tűz. A víz nélkülözhetetlen, ahol nincs, ott élet sincs - ugyanakkor gyilkos, pusztító áradat, ha energiái elszabadulnak. A csendes, sima víztükör a béke és harmónia szimbóluma - a szél korbácsolta hullámok, szilaj habok a vadság, az elemi erő üzenetét hordozzák.

„A víz felőrli a legkeményebb sziklát, elsüllyeszti a leghatalmasabb gályát is. A víz nem más, mint maga az erő” - vallják Antoh papjai, és senkinek nincs oka kételkedni igazukban. Aki tisztában van a hajózás veszélyeivel, jól tudja, hogy a tengerek úrnőjét nem tanácsos magára haragítania. Különösképp félnek a nagyobb vizektől azok az utazók, akik nem jártasak az úzás „művészetében” - hiszen Yneven ezt nem tanítják meg mindenkinek. A hajóra szállók ezért gyakorta áldozatot mutatnak be útjuk előestéjén a viharok hozójának, bízva abban, hogy a fohász meghallgatásra talál. Antoh azonban nem mindig figyel fel rájuk, sőt, sokszor ha meghallja is, nem törődik vele. Rettegjék csak a halandók a vizek erejét, ne remélgék, hogy apró-cseprő áldozataikkal befolyásolhatják egy istennő akaratát. Ritkán fordul elő, hogy Antohot papjain kívül bárki is jobb belátásra tudja bírni, ha egyszer egy

hajónak a látványos pusztulás sorsát szánta. Az istennő, ha kedve épp úgy hozza, inkább örömet leli az elszánt, vakmerő hajósokban, akik dacolva a veszéllyel, nap mint nap kifutnak a tengerre anélkül, hogy lépten-nyomon jó időért könyörögnének. A tapasztalt tengerészek nem pusztá víztömegnek tartják a tengert, magát az istennőt látják benne. Nem is Antohhoz, egyenesen a tengerhez szólnak - tudják, szavuk ugyanúgy célba talál. Ezeket a bátor hajósokat kedveli az istennő, ám ez nem jelenti azt, hogy csupán tréfából ne szabadítana rájuk végzetet hordozó vihart. Esetenként ez korántsem a harag, inkább az elismerés jele. A vihar szinte soha nem olyan erős, hogy minden reményétől megfossa a hajóst. Antoh ilyenkor játszik, akár egy gyermek. Figyeli a tengerjárót, miként áll helyt a megpróbáltatásokban, miként fordítja szembe tudását és kitartását a szelek, a hullámok erejével. Élvezi a küzdelmet, bárhogy érjen is véget. Meglehet, volt idő az emberiség történelmének hajnalán, amikor még versengést látott mindebben, de gyorsan ráébredt, hogy a halandók törékeny járművei semmiképpen sem kerülhetik el a véget, ha ő úgy kívánja. Sokat szelídült azóta a szeszélyes úrnő. Ma már csak játszik, s kacag a halandókon. Ám szilajsága mit sem változott.



Furcsa viszony fűzi papjaihoz is. A tenger erejét csak a leghatalmasabb papok törhetik meg igazán, így hiába van egy hajón Antoh valamely papja, ez korántsem biztosíték még a nyugodt révbe érésre. Antoh hatalmat ad híveinek, ám nekik sem engedheti meg, hogy korlátlanul uralmuk alá hajtásák a tengert - ezt pusztán istennőjük közvetlen segítségével tehetik meg. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy bár számos olyan hajó süllyedt már el viharban, melyen Antoh-pap utazott, arra még nem volt példa, hogy ő maga ne élte volna túl a katasztrófát, s ne került volna biztonságosan a partra. Antoh papjai kissé kilógnak a többi pap sorából, hiszen gyakorta állnak "világi" személyek közvetlen alkalmazásában. Kereskedők, utazók, hadvezérek, esetleg halászok nap mint nap hozzájuk fordulnak támogatásért, ha vízre kell szállniuk. Így igen sokan nem is templomban szolgálnak, hanem hajókon: kapitányok, gazdag kereskedők, tengernagyok mellett. Ők segítik a hajózást a Quiron-tengeren és a Gályák Tengerén éppúgy, mint a kontinenst ölelő vizeken.

Ha egy Antoh-pap mégis kalandozni kezd, szeret a szabadban, folyók, tengerek mellett utazni. Gyakorta szegődnek harcosként hajókra, netán hadiflották tisztjeiként járják a világot. Értenek a fegyverforgatáshoz, jártasak a tengeri küzdelmekben, általában a hajózás minden területén megállják a helyüket. Mágiájuk segítségével lesújthatnak az ellenséges hadakra, a vizeket fordítva ellenük. Befolyással bírnak a szárazföldi viharok felett is, érdekeik szerint szólítva őket (pl. hátráltatva a felmentő csapatok érkezését, vagy éppen ellenkezőleg, megakadályozva a várostromot, amíg segítség nem érkezik).

Antoh szent szimbóluma villámot idéz, színe mély ezüstkék, akár az óceánok víztükre verőfényes időben.

Képzettségek

Az általánosságokban leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek az 1. TSZ-en:

Képzettség	Fok
3 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Időjóslás	Mf
Térképészet	Af
Vadászat/halászat	Af
Úszás	Mf
Hajózás	Mf
Csomózás	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettség	Fok
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Csomózás	Mf
5.	Térképészet	Mf
7.	Kötélékből szabadulás	Mf

Az Antoh-pap fegyvertára

Az Antoh-papok harci értéke megegyezik a Pap kasztnál leírtakkal. Szinte sosem látni rajtuk nehéz vértetet, hiszen ezekben úszni még ők sem tudnak. A bőrpáncélokot már szívesebben felveszik, bár ezek is megszívják magukat vízzel, s elnehezülnek. Leginkább vértetet nélkül érzik jól magukat, jóllehet ők is tudják, hogy egy-egy összecsapásban néha kifizetődik a kényelmetlenség. Kedvelt fegyvereik „hétköznapi” megfelelőit hajósok is használják: háló, szigony, csáklya. Ezek mindegyikével jól bánnak, noha tengeri ütközetekben gyakran inkább rövid, széles pengéjű kardot forgatnak, pajzs nélkül, mivel ez szűk helyen előnyösebb. Fegyverdobás képzettségük általában szigonyra vonatkozik, ám a hajítótőr használata sem ritka.

Különleges képességek

Antoh papjai az Élet és Természet szféráinak varázslatait használhatják, de istennőjük több különleges képességet is biztosít számukra. Ily módon a tengerek és viharok fölött nagyobb a hatalmuk, mint amilyennel egy hasonló szintű, Természet szférát ismerő egyéb pap rendelkezik. A Vízfakasztás varázslatot naponta egyszer Mana-pont befektetése nélkül alkalmazhatják. A Vihar és Időjárás ellenőrzés varázslatok időtartama kétszerese a leírtaknak, ha azokat az Antoh-pap nyílt vízen (tavon, folyón vagy tengeren) alkalmazza. Megkapják ezen kívül a boszorkánymester Természeti mágiájának három varázslatát, a Jégverést, Szél irányítást és Szökőár teremtést. Ezeket az ott leírtaknak megfelelően használhatják, de csak nyílt vízen. A fentiekből is látszik, hogy az Antoh-pap hatalma nagyobb, ha folyón, tavon, vagy tengeren alkalmazza varázslatait. Mindezeket felül a 8. TSZ-en

megkapják a Vízváltás képességét, amit hetente egyszer alkalmazhatnak, folyón vagy kisebb tavon. Ez annyit jelent, hogy pusztán koncentrációval megállíthatják a folyó futását, vagy száraz területet nyithatnak a tavon - tehát átkelhetnek.

1994.03.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin I.évf./2.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely