

Adron-pap



Adron a pyarroni pantheon legtitokzatosabb tagja, a fény és mágia ura. Hatalmát kevesen ismerik, a beavatottak azonban tudják, Pyarron legbőkezűbb istenének szolgáivá, yevi képviselőivé lettek. Adron kevés figyelmet szentel az egyszerű halandóknak, papjainak sorsa ellenben mindennél jobban foglalkoztatja. Ritkán avatkozik az Elsődleges Anyagi Sík eseményeibe, akár egymaga, akár más istenek oldalán. Ám papjain keresztül, a számukra kijelölt feladatok megválasztásával és támogatásával többet ártott már a Halál híveinek, mint sok más istenség. Mondják, kevés isten akad, ki oly kevésbé lenne érzelmei rabja, mint ő. Indulatainak minden körülmények közt tökéletes ura, s ezt megköveteli papjaitól is. A fény és a mágia anyagtól mentes, a lét egy tisztább, elvontabb formája – energia, így uruk is távol áll az anyagi világtól, Ynevhez csak papjaival kötődik, akik maguk is igyekeznek Adronhoz mind hasonlatosabbá válni. Többre tartják a szellemi örömeiket a test gyarló gyönyöreinél, szívesebben élnek a jövőnek, mint az adott pillanatnak. Életük állandó küzdelem Ynevért, a kontinens népeiért, a Halál és Sötétség hívei ellen.

Különös módszereikről legendák keringenek, mivel az emberi törvények sokszor nem egyeznek meg azokkal az elvekkel, melyeket e papok magukénak vallanak. Az életet, ha lehet, igyekeznek

ugyan megkímélni, ám céljaik elérésének érdekében sokszor nincsenek tekintettel semmiféle más értékre - legyen az pénz vagy hatalom. Lopnak, csalnak is ha kell, mondván: a cél szentesíti az eszközt, s a kavarodás, amit ezzel okoznak, mindenképpen kisebb, mintha küldetésük ostoba emberi törvények betartásának esne áldozatul, teret engedve ezzel a Halál erőinek. Természetesen minden esetben mérlegelnek, tiszta fejjel, érzelemmentesen - ám céljuk elérésében senki és semmi nem gátolhatja meg őket büntetlenül.

Kevés példa akad arra, hogy Adron-pap öncélúan cselekedjék; szinte minden esetben az istene által kijelölt küldetés végrehajtásán munkálkodik. Ezek a küldetések lehetnek életre szólóak, de akár rövid kalandok is, melyek komoly veszteséget okoznak Orwella vagy Tharr híveinek. (Megjegyzendő: ha egy kalandozó társaság tagjai között akad Adron-pap, a játékosok soha nem lesznek híján fontos és veszedelmes feladatoknak.) A küldetéseket maga Adron jelöli ki, a pap álmában vagy transzban értesül feladatáról. A Pyarroni istencsaládban talán Adron rendelkezik a legkevesebb követővel. Az általa uralt fény és mágia kevés közember életében bír fontossággal, ugyanis számukra a Napkorong és a Holdak jelentik a fényt, melyeket inkább Kyel vagy Arel befolyásába sorolnak.



Előfordul ugyan, hogy az éj baljós sötétje ellen Adronhoz szóló imák csendülnek halandók ajkain, de a hívek száma meg sem közelíti Arel, Ellana vagy Dreina követőit.

Adron templomai ritkák a városokban, kivételt csak Doran, Lardor és a Fehér Páholy székhelye, Pyarron jelent. Iskoláik és szentélyeik ritkán lakott hegyvidékeken, erdők mélyén bújnak meg. Csak az lelheti meg őket, kinek a hely papjai felfedik a templom rejtékét - igazi elszigeteltségben élnek itt a hívek. A szentélyek örökkön égő fényben úsznak, drágaköveken táncolnak a mágikus sugarak. Emberi szemnek különös, hideg, mégis bensőséges szépség árad az oltárokból s a szent termekből. A papok nesztelenül suhannak derengő falaik között; a belépő úgy érezheti, elhagyta a megszokott, emberi világot, s egy sosem látott, különös faj rejtekébe jutott. Megmagyarázhatatlan a hely idegen szépsége, különösen akkor, ha a szemlélődő tudja, valójában ember alkotta helyben, gyönyörködik. Adron papjai minden tekintetben különös emberek. Maroknyian vannak csupán más istenek szolgálóihoz képest, mégis sokkal többet tesznek világukért. Nem hívek toborzásának, inkább Ynev lakói - emberek, elfek, törpék - védelmének szentelik életüket. Értékrendjük megváltozik, látóköriük kiszélesedik, párját ritkító rálátással szemlélik a világ dolgait. (Az NJK Adron-papok műveltsége minden esetben 15 fölötti érték, ám a 18-19 sem ritka.) Lényegében ennek tulajdonítható idegenségük is. Különös, kényelmetlen érzés lesz úrrá mindenkin, aki hosszabb ideig egy Adron-pap társaságában tartózkodik. A szótlan, hideg tekintetű, mégis bölcsességet sugárzó alakok megközelíthetetlennek tetszenek, s csak a legerősebb lelkűekben, no meg a legbeképzelttebbekben nem ébresztenek kisebbségi érzést. Végtelenül kifinomultak, öltözködésben, viselkedésben, gondolkodásban egyaránt. Nem fordult elő - legalábbis bizonyíthatóan soha, - hogy Adron-pap száját káromkodás hagyta volna el. Tisztelettel bánnak a gyengébb nemmel, ám csak igen kevés Adron-papnak adatott meg, hogy elvárásainak mindenben megfelelő társra leljen. Ha azonban mégis megtalálta élete választottját, soha nem hagyja el, hű és igaz társa lesz haláláig.

Az Adron-papok képességeiket és hatalmukat tekintve valahol a papok és a varázslók közt helyezkednek el. Mágiájuk sokrétűbb szinte minden mágiahasználóénál, fegyveres képzettségeik azonban nem érnek fel a papok tudásával. Több,

szélesebb körű ismeretet kell elsajátítaniuk, mint más istenek követőinek, ezért szintlépésükhöz is több Tp szükséges. Az eltérésekből következő különleges képességek és tulajdonságok ehelyütt kerülnek leírásra:

Képzettségek

A papoknál általánosságban leírt képzettségeken kívül a következőkkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok
1 fegyverhasználat	Af
Alkímia	Af
Mágiahasználat	Af
Legendaismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Ősi nyelv ismerete	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettség	Fok
2.	Élettan	Af
2.	Mágiahasználat	Mf
4.	Herbalizmus	Af
6.	Alkímia	Mf
7.	Ősi nyelv ismerete	Mf

Az Adron-pap harcértéke

A mágia istenének papjai a fegyverek helyett varázslataikban bíznak, ezeket tökéletesítik, ezek tanulása tölti ki napjaikat. Tudásuk e téren messze meghaladja paptársaikét, de a fegyverek használatának gyakorlására nem marad elegendő idejük. Harcértékeik eszerint módosultak. Az 1. Tapasztalati szinten a következő értékekkel rendelkeznek:

KÉ alapjuk 4, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. A szintenként kapott Harcérték módosító értéke 6, amiből 2-2 pontot kell TÉ-jük és VÉ-jük fejlesztésére szánniuk Tapasztalati szintenként, a többit tetszésük szerint oszthatják el harcértékeik között.

Az Adron-pap különleges képességei

Szó esett már különös mágiájukról, mely hatalmasabbá teheti őket szinte bármely más isten papjánál. Adron követői a papok szférái közül az Élet és Lélek szférákban rendelkeznek befolyással. Ezen felül használhatják a bárdmágiák minden fényvarázslatát - amely a bárdok mágiájának jelentős részét jelenti.

Már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a Mágiahasználat képzettséggel mesterfokon, de esetükben a felhasználható 10 Mana-pont szintenként növekszik, 2 Mp-vel. Természetesen ezekből a „varázslói” Mana-pontokból papi vagy fénymágiát idézni nem lehetséges - mint ahogy a papi Mana-pontok sem alkalmazhatók mozaikmágiára.

További különleges képességük, hogy 3. Tsz-en bal szemük képes lesz hólátásra, a fény urának papjai tehát sötétben is látnak.

8. Tsz-en - ha a pap is úgy kívánja - jobb szeme helyére hosszú szertartással vörös rubint ültetnek be. A szertartás többek szerint a drágakómágia egy különös, csak Adron papjai által gyakorolt formája. A beültetett kő segítségével a pap továbbra is tökéletesen lát, akárha saját szeme lenne. Ezen felül a kő segítségével Pszi-pontjaiból alkalmazni tudja a következő Kyr-diszciplínákat: Asztrál szem, Mentál szem,

Aura érzékelés. A szem által közvetített hatás működésében más, mint a leírt Kyr diszciplínák, az eredmény azonban megegyezik, így leírásukra ehelyütt nem térünk ki. A szerteágazó mágia és sok elsajátítandó tudományos képzettség miatt Adron papjai nehezebben lépnek Tapasztalati szintet társaiknál. Szintlépésre nem a papok, hanem a boszorkánymesterek táblázatát használják. A nagyobb tudásért tehát hosszabb, keményebb tanulással kell megküzdeniük.

1994.04.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin Lévf./3.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely