

## Tooma pap



Tooma, a Hadak Ura a törpe panteon egyik legkedveltebb istene Kadal, a Tárnakat Rengető és Bul Ruurig, a Mélységek Ura mellett.

A Bátrak és Vakmarók Barátja, a Fegyver Élének Ereje, Tooma, a harc istene minden törpe harcos példaképe. Tooma adja az erőt a harcosok karjának, hozzá fohászkodnak minden hadjáratkor, és ő viszi győzelemre a törpe seregeket. Nincs olyan törpe, aki győztes csatából, hadjáratból megtérve ne áldozna oltárán a zsákmányolt fegyverekből. Ősi törpe szokás szerint, a legyőzött ellenfél fegyvere a győzöt illeti, de ezek közül a legszebb mindig Tooma jussa.

Szerte a Tarin birodalom hatalmas csarnokaiban, tágas termeiben mindenütt megtalálhatók Tooma szobrai és oltárai. Az istent leggyakrabban láncinges, elszánt, csatabárdot forgató törpeként ábrázolják, de számtalanszor látható kezében harci kalapács, csatacsákány, sőt néha számszerij is. Fegyvereit vagy két kézre fogja, vagy balján pajzsot visel. Előfordul, hogy hatalmas rackla nyergében ül.

Papjai egyben a törpék legjobb harcosai is. Tooma pap csakis olyan törpe harcosból vagy katonából lehet, aki bebizonyította rátermettségét. Miután a tanonc felesküszik Toomára, még sokáig nem kezdődnek el vallási tanulmányai - előbb a testét edzik acélosra. Ha már elég jó harcos, akkor tanítják tovább tudományokra és a papi mágia fortélyaira.

Istenük szolgálata mellett más lényeges szerepük is van a Fejszés követőinek, ők alkotják ugyanis a törpe seregek tisztikarát. A törpéknél a hadseregben az előmenetel semmiféle rangtól vagy kiváltságtól nem függ, mindig a legjobb harcosok és stratégák kerülnek parancsnoki helyekre. Ők pedig minden kétséget kizáróan Tooma papjai. A hadsereg vezetése mellett az újoncok kiképzését is ők végzik. Előfordul az is, hogy egy magasrangú törpe utazó Tooma papokat visz magával testőrként. A Hadak Urának hívei elsősorban a harcnak élnek, azonban mint minden - vagy legalább is a legtöbb - törpe, értékrendjükben a Rendet és az Életet helyezik előtérbe. A harcot művészetnek tekintik, és legalább annyira fontos foglalkozásnak tartják, mint a kovácsokét vagy a serfőzőkét. Ettől persze még nem lesznek harcművészek, attól meglehetősen távol áll a felfogásuk, abban azonban hasonlítanak, hogy ők sem ontanak vért, csak ha elkerülhetetlenül szükséges. Akad dolguk, hiszen a Tarin hegységből mindmáig nem sikerült teljesen kiirtani az orkokat és goblinokat.

A Tooma pap akkor is kalandozással kezdi az életét, ha történetesen nem vezérli kalandvágy - a papnövendékek (1. Tapasztalati Szinten) egy éves portyára indulnak, hogy segítsék az elesetteket és a bajbajutottakat, és hogy harcoljanak a



törpe nép ellenségei, a goblinok, orkok ellen. Ez idő alatt a pap tapasztalatokat gyűjt és diadalokat arat. A portya leteltével visszatér szentélyébe, ahol immáron teljes jogú papi rangot kap. Az átlag (Nem Játékos Karakter) Tooma papok ritkán hagyják el a Tarin birodalmat portyájuk során. Ez rendjén is való, hiszen az ország nagy és ezek a papok egyfajta rendfenntartó erőt képviselnek. Nélkülük a közbiztonság közel sem lenne annyira jó. A Legnagyobb Harcos követői urukhoz méltó módon próbálnak élni és ez a játékszabályokban is megmutatkozik. A többi paptól eltérően Erejüket k6+12+kf módon dobják, hiszen fizikai erejükre nagy gondot fordítanak. Harcértékeik sem a hagyományos módon alakulnak, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, Szintenkénti Harcérték módosítójuk pedig 10, amelyből 3-3 pontot kell TÉ-jük illetve VÉ-jük fejlesztésére fordítaniuk.

Tooma szférái Természet és Élet, melyekből papjai a litániákat és rituálékat használhatják. A többi pappal ellentétben Tooma papjai minden Tapasztalati Szinten 7 Mana-pontot kapnak, mivel harci képességeik mellett nem figyelnek oda annyira mágikus hatalmuk növelésére. Képzettségeik is eltérnek a megszokott papi képzettségektől.

Első Szinten az alábbiakat tanulják meg:

Képzettség	Fok
Ökölharc	Af
4 fegyver használata	Af
Pajzshasználat	Af
Írás/olvasás	Af
2 nyelvismeret	Af 5, 4
Pszi	Mf
Vallásismeret (törpe)	Mf
Sebgyógyítás	Af
Harci láz	Mf

További Tapasztalati Szinteken újabb képzettségeket kapnak, azonban a tudományos képzettségek elsajátításához Szintlépéskor vissza kell térni mesterükhöz.

Szint	Képzettség	Fok
2.	Vakharc	Af
2.	Legendaismeret (törpe)	Af
3.	Fegyverismeret	Af
3.	Ósi nyelv (törpe)	Af
4.	1 fegyverhasználat	Mf

4.	Történelemismeret	Af
4.	Hadvezetés	Af
5.	Pajzshasználat	Mf
5.	Sebgyógyítás	Mf
6.	Ökölharc	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Fegyverismeret	Mf
9.	Hadvezetés	Mf

A felsoroltakon felül Tooma papjai egyéb különleges képességeket is kapnak. Természetesen használhatják azokat a litániákat, amelyeket Tooma biztosít számukra. 3. Tapasztalati Szinten képesek lesznek saját maguk fanatizálására. Ez a képesség isteni eredetű, hasonló a Fanatizálás nevű papi rituáléhoz, azonban a papnak nem kell rá külön Mana-pontot áldoznia. A varázslatot egyébként nem használhatná, hiszen Tooma szférái között nem szerepel a Lélek. A pap, ha helyzete megkívánja, rövid imát intéz istenéhez, a Harc Atyjához (1 teljes kör). Ezalatt nem harcolhat, nem használhat Pszit és nem is varázsolhat. A kör leteltével a papból fanatikus harcos válik, élvezve a varázslatnál leírt előnyöket. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra.

6. Szinten a fanatizálás hatását a pap kiterjesztheti másokra is. Számára is érvényes a 100m sugarú kör, mint hatótávolság, viszont a harcosok befolyásolásához sem kell Mana-pontot áldoznia. A harci kedv megnövelése érdekében rövid szónoklatot kell tartson Toomáról, melynek végén a közelben állók lelkesen, megnövekedett harci kedvvel fogják várni az összecsapást. Játékos Karakterek és 5. Tsz feletti Nem Játékos Karakterek megkapják a Harcártékmódosítókat, míg a többieknek a Bátorsága nő. A szónoklat jellegénél fogva a fanatizálás csak és kizárólag törpékre van hatással, közülük is azokra, akik tisztelik Toomát (ez gyakorlatilag minden törpe harcosra igaz). Emberekre, elfekre és más fajzatokra ez a lelkesítés semmiféle hatással nincs. Ehhez a szónoklathoz is Tooma hatalmát hívja segítségül a pap, amit csak napjában egyszer tehet.

A 9. Tapasztalati Szintet elérő törpe papokat a megtisztelő Gromgrom Bul Drangthrong megnevezés illeti, azaz az

emberek nyelvén: Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja. A rang fontos szerepet jelent a törpék hadseregében is, amelyet díszes ünnepség keretében ajánlanak fel. Ezt a törpe elfogadhatja vagy visszautasíthatja - egyik esetben sem sértődik meg senki. (A törpék általában elfogadják ezt a ritka megtiszteltetést, azonban kalandozók számára ez nem előnyös, hiszen nem csak kiváltságokkal, de felelősséggel is jár. Háború esetén legyen akárhol, azonnal haza kell térnie, hogy a rábízott sereget vezethesse).

Ezen a Szinten lesznek képesek a Hősi Harcra is, amelyet maga Tooma adományoz nekik. Ez a különleges képesség a Hősi lélek nevű rituáléval egyező hatást vált ki, de - akár csak az eddigiek - nem kerül a papnak Manapontjába. Ez közvetlen áldás magától a Legnagyobb Harcostól, amit csak különös alkalmakkor érdemelhet ki híve. Például ha bátran néz szembe az orkok sokszoros túlerejével, hogy asszonyokat és gyermekeket védelmezzen akár saját halála árán is, Tooma megáldja, kérés nélkül is. Ha azonban gyáva módon megfutott, és az orkok utolérték, körülfogták, fohászkodhat akárhogy, Tooma nem fogja meghallgatni.

A 11. Tapasztalati Szintet elérve jutnak birtokába a smaragd mágiájának. Toomához fohászkodva képesek lesznek egy smaragdot mágikus hatalommal felruházni, amit ha fegyver markolatába foglalnak, mágikus fegyvert hoznak létre. Ilyen ékkövet legfeljebb tíz évente egyszer készíthetnek, és hogy pontosan milyen tulajdonságai lesznek, azt Tooma (a KM) határozza meg, aszerint, hogy eddig milyen hősiiesen viselkedett a pap, illetve milyen áldozatokat mutatott be. A smaragdot a pap saját maga kell csiszolja, de ennél is jobb, ha hősi küzdelemben zsákmányolja. A tiszta szerkezetű smaragdot kell választani, olyat, ami képes befogadni a mágiát.

Esett már szó a harc papjainak képességeiről, szóljunk most a fegyvereiről, felszereléséről. A Tooma papok már első Szinten elsajátítják négy fegyver használatát, ezek általában a csatabárd, a

csatacsákány, a harci kalapács és a buzogány. Előfordul, hogy a hajtóbárd, netán a nyílpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak a kezükbe, akkor is csak rövidet vagy hosszút (kétkézesként). A szálfegyvereket és a nagyobb löfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkézes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet.

Bármilyen fegyverrel is tanuljanak meg bánni, lesz egy fegyverük, amelyet mesterüktől, egy idősebb paptól kapnak ajándékba, és amelynek markolatában egy smaragd díszel. Ez a smaragd Tooma isten köve, ezért papjai az ilyen fegyvert a következő módosítókkal használják: +2 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Ez a smaragd egyben a pap szent szimbóluma is, amelynek segítségével varázslatait létrehozhatja. Később, negyedik Szinten ezt a fegyvert tanulja meg Mesterfokon forgatni. Páncélt gyakran hordanak a Háború Istenének papjai. Csak a fém vértetet becsülik, vacak, fércelt bőrholmikat nem szívesen hordanak, csak ha nincs más lehetőség. Kedvelik a láncinget és a sodronyinget, de nem vetik meg a pikkely és lemezvértetet sem. Mellvértet általában csak a Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja visel, rajta annak a törpe ezrednek a harci jelvényével, amelyiket vezet. Felvértet és teljes vértet a törpék ritkán készítenek, és akkor is kevesek kiváltsága, hogy hordhassák. Ha tehetik, sisakot viselnek, rajta a Thongli, az orkölő harcosok jele.

Ruházkodásukban leginkább a zöldet részesítik előnyben, annak is a sötét árnyalatait, mivel ez a smaragd színe is. Ha teljes ruházatuk nem is egyszínű, valahol mindegyikük visel zöldet. Törpe szokás szerint széles bőrvet, vastag pantallót és kemény bakancsot vagy csizmát hordanak. Szakállukat - főleg háború idején - két varkocsba fonják, a végét pedig széles övük alá tűrik, így nem zavarja őket a harcban.

Tooma papjai szigorú erkölcsi rend szerint élnek. Számukra a harc szent dolog, ezért soha nem vetemednének arra, hogy orvul, lesből öljenek meg valakit. Szinte soha nem támadnak meglepetésből, legalább egy-két szegmensnyi időt hagynak az ellenfélnek, hogy méltó módon felkészüljön az összecsapásra. Harc közben igyekeznek minél kevesebb fájdalmat okozni ellenfelüknek - ha meg kell halnia, minél előbb végeznek vele, ha életben akarják hagyni, vigyáznak rá, ne kapjon súlyos

sebet. Ha lehet, nem ontanak vért, de ha a harc elkerülhetetlen, akkor is megpróbálják megkímélni ellenfelük életét. Ez alól kevés kivétel van, az orkok, goblinok és trollok esete azonban mindenképpen ilyen. Tooma papja számára nem létezik nagyobb szegény, mint a gyávaság. Inkább életét áldozza a csatában, semhogy a becsületét veszítse el. Ha egy Tooma papot megfutamodáson kapnak, az egész törpetársadalom kiközösíti, mindaddig, amíg ismét ki nem érdemli a bátor nevet. Megfutamodásával és gyávaságával nem csak társai, de istene haragját is kiválthatja a pap. Ilyen esetekben Tooma (a KM) megvonhat bizonyos előnyöket papjától, attól függően, hogy milyen súlyos volt a vétség. Például, ha tízszeres túlerő elől menekült, úgy, hogy közben senki mást nem fenyegetett veszély, akkor Tooma is elnézőbb, de ha a szentélyébe menekülő asszonyokat hagyta cserben, akkor istene akár az életét is elveheti.

Persze a Legnagyobb Harcos követőinek büszkesége nem azonos az ostobasággal. Mint papok meglehetősen bölcssek, így provokálni nemigen lehet őket. Ha egy ember gyávnak nevezi Tooma papját, az nem fog nekitámadni. Különben is, mit számít egy ember szava... A törpék pedig illet még tréfa kedvéért sem mondanak. Ha azonban a pap úgy dönt, hogy harcba bocsátkozik, akkor csak két lehetősége maradt: győztesen kerül ki, vagy meghal. Elmenekülni gyávaság lenne, amit büszkesége és hite nem enged meg. Ez azonban nem azt jelenti, hogy egymaga száll szembe orkok egész hadával - ez nem bátorság, hanem ostobaság. Tooma papja mindig bölcsen mérlegel, esélytelen küzdelemben nem kezd, hiszen ezt az istene sem akarja. Ez alól egyetlen kivétel van - ha ezzel más életét mentheti meg. Mindenképpen segítenie kell a bajbajutottat, akár az élete árán is. Ilyen esetben sorsára hagyni a szerencsétlent az egyik legsúlyosabb bűn, amit csak a Háború Istenének szolgálja elkövethet. Természetesen ez a szabály csak törpök életére vonatkozik - ha embert, elfet vagy bármi más szerzetet fenyegeti a halálos veszedelem, a pap nyugodtan mérlegelhet, harcba szálljon-e.

A Harc Istenének papjai gyakran mutatnak be áldozatot istenüknek. Hitük szerint a legyőzött ellenfél fegyvere a győztest illeti. A legszebb, legdíszesebb fegyvereket a papok mindig Toomának ajánlják, elhelyezik az oltárán és a kegyét kérik.

Végül lássuk Tooma papjainak saját varázslatait

## Tooma áldása

**Szféra:** élet, természet

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 2 kör/szint

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** különleges

Hasonló a Kis Arkánium Áldás nevű litániájához, ezzel azonban csak fegyvert lehet megáldani, ami a varázslat időtartama alatt az Áldásnál megadott módosítókat kapja: +5 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Igaz ez mindaddig, amíg Tooma jellemével (Rend, Élet) egyező jellemű törpe - vagy akár ember forgatja a fegyvert. Ha más veszi a kezébe, jellemétől függően negatív módosítókat kap. Rend vagy Élet jellemű karakterek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet illetve Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg Káosz, Halál jelleműek -30-at. Ha egyszer megfogták a fegyvert, nem engedhetik el, amíg a varázslat időtartama le nem jár. Ha sikeres Asztrál Mágiaellenállást dobnak, akkor megszabadulhatnak tőle.

A varázslatot nem lehet olyan fegyverre alkalmazni, ami más személyes aurájának védelmét élvezi (viseli vagy fogja). Minden további +1 Mana-pont ráfordításával az Erősséget 4-gyel lehet növelni, az időtartam és a módosítók azonban változatlanok maradnak.

## Tooma ereje

**Szféra:** élet

**Mana pont:** 12

**Erősség:** 12

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 2 kör/szint

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** nincs

A Kis Arkánium ezen litániája segítségével a pap megacélozza saját vagy társa izmait, emberfeletti erővel megáldva azt. A varázslat alanya a fent jelzett időtartamra 1k6 pontot kap Erejéhez, de az így sem haladhatja meg a 22-t. A harcos, aki Tooma erejével küzd,

természetesen megkapja a megfelelő módosítókat Támadóértékére és sebzésére. A litánia csak törpékre fejt ki hatását. A varázslat időtartama további Mana-pontok rááldozásával nem növelhető, a siker azonban biztosítható. További 2 Mana-pont felhasználásával a varázslat 1k6+1-gyel, de legfeljebb 6-tal növeli az alany Erejét. Hasonlóképpen +4 Mp +2 módosítót, +8 Mp +3 módosítót, +16 Mp +4 módosítót jelent, míg +24 Mp esetén az alany Ereje 6-tal nő.

### Tooma tombolása

**Szféra:** élet

**Mana pont:** 16

**Erősség:** 80

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 3 kör/szint

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** nincs

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre rá sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető legjobban harcol. Harcértékei a következőképpen változnak: TÉ +20, VÉ -10, sebzés +2. Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak

VÉ-je nem érvényesül, pajzsa azonban védi a papot.

A varázslat erősítésére, az időtartam vagy a módosítók növelésére nincs mód, még további Mana-pontok rááldozásával sem.

Fontos még megjegyezni, hogy a fanatizálás, a Hősi Harc és a Tooma tombolása nem alkalmazható egyszerre, azaz hatásuk nem adódik össze. Ha mégis egyszerre kellene hatniuk, az kerekedik felül, amelyiknek nagyobb az Erőssége. A különleges képességek E-je a pap Szintjének nyolcszorosa.

1994.10.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Rúna magazin L.évf./9.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely