

Navigátor

Antoh paplovag

Láttam Úrnőm, a vizeidet,
S olyan kicsike vagyok én.
Szeretnék nagy lenni, hozzád méltó,
Hogy lábaid mellé ülhessek, Antoh.
Odatenném a szívemet,
De apró szívem hogy tetszene néked?
Roppant hullámaid morajában
Elvész ő gyöngé dadogása
S ágyam alatt hál meg a bánat:
Miért nem tudom hát sokkal szebben?
Mint a tengerek és mint a vizesések
Szívükben szép kék tüzek égnek
Hogy az elfáradt halak mind hazatalálnak, ha viharod közeleg
S te nyitott tenyérrel, térdig csobogó nyugalomban
Ott állsz az útjuk végén -
Meg nem zavarlak, én Istennőm,
Elnézel kardom fölött.

A Navigátor fohásza*

A Navigátorok történelme

Mint ismert, időnként akad olyan Antoh pap, akit a Vizek Hölgye különösen kedvel. Ilyen volt Idelli Merres is, aki p.sz. 3100-as évek elején keltette fel a figyelmét azzal, hogy a teljesen kaotikus északi rendházakat összefogja. Úgy vélte, hogy egy összetartóbb egyház sokkal hatékonyabban tudná képviselni Antohot. Ezzel az Istennő maga is egyetértett. A kegyelt követői mai napig is aktívan tevékenykednek, munkájuk eredményeképp pedig sikerült egységesebbé tenni a kis rendházakat, ám papjai alap mentalitása miatt a mai napig sem értek valódi célra. Megítélésük elég változó: van ahol eretneknek tartják és az egyházszakadás jelének tekintik őket, van ahol lenézés fogadja tagjaikat, de olyanok is akadnak, akik üdvözik tevékenységüket.

A Merresita rend tagjai kívülálló, a Szigonyérsekeket nem fogadják el, de a Hullámok Parancsolójának szava is csak részben befolyásolja őket. Egyedüli uruknak Antohot fogadják el. Talán épp ezért esett a választása rájuk, vagy az évszázadokon át bizonyított kitartásuk miatt, hogy létrehozzák a Navigátorokat. Közülük az első Roo Serenissima lett, Predocból elszármazott harcos, ám a déli rendházak nyomozásai alapján felmerült, hogy valójában gorviki kalóz, vagy shadoni kémnő volt.

P.sz. 3720-ban Roo éppen aznap érkezett Hesseby városába, amikor a Vizek Nagyura üzenetet adott át a rendnek, miszerint Antoh hasznosnak találná, ha létrehoznának számára egy paplovagi rendet. Az első Navigátor Serenissima lett, ezzel pedig a Rendfőnök is, eképpen ő az, aki erkölcsi iránytűt mutat a rendtagoknak. Antoh paplovagjait kevés erkölcsi regula gátolja, ami van, az viszont sziklaszilárd. A Navigátorok legfeljebb az emberi élet védelme érdekében pusztíthatnak el egy vízi teremtményt. Ha nem így történik, akkor Istennőjük haragját vonhatják magukra. A bátorság, egyenesség és hősiesség erényeit mindfelett tisztelik, így távol áll tőlük, hogy orvul vagy álmában gyilkoljanak meg valakit. Az élet- és természetidegen dolgok viszolygást váltanak ki belőlük, így nem szívesen társulnak Nekromantákkal és Boszorkánymesterekkel (kivéve Hergoli Villámmester), Tharr és Ranagol híveivel pedig egyáltalán nem vállalnak közösséget.

A Navigátorok feladata

Mivel az Antoh papoknak eszük ágában sincs kalandozónak állni és a vizektől eltávolodni, így a szárazföldeken a Navigátorok feladata az Istennő képviselete. Ahogy az is, hogy szükség esetén felkeressék a forrásokat és megtisztítsák azokat.

*József Attila Isten című verse alapján



Mindazon túl, hogy a Navigátorok majdnem olyan mértékben képesek támogatni egy hajó útját, mint egy pap, fontos feladatuk a tengerek őrzése, megtisztítása és pontosabb feltérképezése is. Odaadással védik és gondozzák a vizek élővilágát, így a korallzátonyoktól kezdve a halakon át egészen a tenger mélyén megbúvó misztikus élőlényekig.

Többszörre természetes vizeknél szeretnek áldozni Istennőjüknek, ám ha erre feladataik miatt éppen nincs mód, ők elfogadják a tiszta kútvízbe, esővízbe hintett áldozatot is.

Szorosan kötődnek ugyan a Viharkagylóhoz, de szent szimbólumuk a délmutató, melyet mindig a nyakukban hordanak. Gyakorta jellemző, hogy burkolatát vésetekkel, áttört mintázattal vagy igazgyöngy berakással teszik egyedivé. Öltözködésüket inkább a praktikum és saját ízlésviláguk diktálja, mint a divat, ám a Merresiták rendjével való kapcsolatukat ünnepek, szertartások alkalmával tengerzöld lívselyem derékövvel, vagy fejkendővel mutatják meg. Kedvelik a gyorsan száradó könnyű anyagokat, ahogy vértékéből is hasonlót választanak.

Személyiségük mellőzi az Antoh papokra jellemző szeszélyekkel tarkított végletességet, hiszen őket nem terheli sem a Hold ereje, sem a természetes vizektől való távolság. A Navigátorok bármikor készek vállalni a harcot, amire egyenes jellemük és magas kockázatvállaló hajlamuk miatt gyakorta szükség is van, de a céltalan agresszió, provokáció és pusztítás távol áll tőlük. Rendkívül nyakasak, ha valami az erkölcsi meggyőződésük részét képezi, attól lehetetlen eltántorítani őket, más esetekben viszont észérvekkel meggyőzhetőek.

A papok kelletlenül bár, de elfogadják létezésüket és működésüket, hiszen ez Antoh akarata, ám sokan tartanak attól, hogy ez csak egy újabb lépés az egyházszakadás felé.

Navigátor bárki lehet, aki elkötelezett híve Antohnak és legalább egyszer megmenekült már a fulladásos haláltól, vagy hajlandó vállalni azt, mint beavatást.

Navigátor

Képességek	Navigátor
Erő	k10+8+kf
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	3k6(2x)
Ügyesség	3k6(2x)
Egészség	k10+10)
Szépség	k10+8
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k10+8
Asztrál	k6+12
Észlelés	2k6+6

Képességek	Navigátor
KÉ	8
TÉ	20
VÉ	75
CÉ	-
HM/Szint	9(3)
Kp/alap	5
Kp/Szint	5
Ép alap	8
Fp alap	7
FP/Szint	K6+5

Harcérték

A navigátorok bár a többi paplovaghoz hasonlóan a szakrális képzésük mellett erős hangsúlyt fektetnek a harci gyakorlatokra, azok jellege többet épít a fürgeségre. Mivel hajók és egyéb vízi alkalmatosságok fedélzetén, a vízbeesés lehetősége mellett nem szerencsés a nehezebb páncélok viselete, így harcmódorunk is ennek megfelelően alakul, ezért az átlag paplovagtól eltérően KÉ alapjuk 8-as. A többi harcértékük viszont megegyezik egyéb, pyarr hitet követő társaikéval, valamint célzófegyvert ugyanúgy nem használnak. Tehát TÉ alapja 20, VÉ alapja 75, CÉ alapja nincs. Tapasztalati Szintenként 9 Harcérték Módosítót kap, amiből minden szinten legalább 3-3 pontot köteles TÉ-je és VÉ-je növelésére áldozni.

Életerő és Fájdalomtűrés

A navigátorok neveltetésük során céltudatosan edzik testüket, egészségüket, így életerő dolgában a legjobbak közé tartoznak. Ugyanez igaz fájdalomtűrésükre is, mivel egyrészt hozzászoktak a kín elviseléséhez, másrészt – a papokhoz hasonlóan tanult emberek lévén – józan önmérséklettel veszik tudomásul a rájuk szabott összes megpróbáltatást. Ép és Fp tekintetében a kaszt megegyezik a többi paplovaggal, azaz Ép alapjuk 8, Fp alapjuk pedig 7. Ez utóbbihoz Tapasztalati Szintenként még K6+5 Fp adható.

Képzettségek

A navigátorok neveltetése félig papi, azonban pályatársaiktól eltérően félig inkább a harcos tengerészekére hajaz, már csak a rend alapítóját követendő is. A mindennapjaikhoz és feladataikhoz szükséges sok képzettség elsajátításán és gyakorlásán túl persze már nemigen jut idejük, energiájuk egyebek tanulására, s ez Képzettség Pontjaik alacsony számában is megmutatkozik. Kp alapjuk 5, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) további 5-öt kapnak.

Egy navigátor a következő képzettségeket kapja meg 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
2 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
Hadvezetés (tengeren)	Af
Pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret (saját)	Af
Heraldika (tengeri zászlók)	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Időjósítás	Af
Tengerjárás*	Af
Hajózás	Af
Csomózás	Af
Úszás	Af
Harc helyhez kötve	Af
Esés	20%
Mászás	20%
Ugrás	15%
Kötéltánc	10%



A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Térképészet	Af
3.	Úszás	Mf
3.	Vadászat/halászat (tengeren)	Af
4.	Térképészet	Mf
5.	Hajózás	Mf
6.	Tengerjárás*	Mf

*A Tengerjárás Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a tengerekre vonatkozik, azok viszonyosságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.

Különleges képességek

A navigátorok legmeghatározóbb különleges képessége a papi mágia alkalmazása. Antoh számukra a Természet és az Élet szférák Kis Arkánum varázslatait teszi elérhetővé, valamint úrnőjük kizárólag nekik rendelt mágiaformáit is alkalmazzák a tengerek védelmezése és a hajós népek védelme érdekében.

Tapasztalati szint

A navigátoroknak rengeteg képességet kell egyszerre gyakorolniuk és fejleszteniük, hogy magasabb Tapasztalati Szintre léphessenek – így azután ezt meglehetősen nehezen teszik. Hogy az egyes TSZ-ek eléréséhez mennyi Tp-re van szükség, az a következő táblázatból derül ki:

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-175	1
176-352	2
353-720	3
721-1500	4
1501-3500	5
3501-7000	6
7001-10500	7
10501-21000	8
21001-48000	9
48001-78000	10
78001-108000	11
108001-138000	12

Minden további szinthez +38000 Tp szükséges.

A navigátor fegyvertára

A navigátorok fegyvertárát inkább a praktikum, sem mint a rendi kötöttségek diktálják. A nagy, kétkézes fegyverek nem túl praktikusak a gyakran zsúfolt fedélzeten és a pajzsok is sokszor csak felesleges koloncot jelentenek, ha hirtelen meg kellene kapaszkodni. Ahogy a harcos tengerészek, úgy a navigátorok is kedvelik a kurta szabályakat, kardokat, de nem ritka egy féle tisztelgés a szigony vagy kistestvére a lándzsa használata sem köreikben. A fedélzetek közti távolságot pedig gyakran hajítófegyverekkel küzdik le.

Páncélt nem szívesen hordanak, vagy ha még is, az lehetőség szerint könnyű és szükség esetén gyorsan meg lehet tőle szabadulni a vízben, mielőtt hullámsírba rántana.



Egyedi varázslatok

A Kis Arkánum Litániái

Megbúvó zátonyok

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: -

Ennek a varázslatnak a segítségével a Tengerúrnő szolgálai képesek meglátnia víz színe alatt (5 láb) meghúzódó zátonyokat, homokpadokat, veszélyes sziklákat, egy-szóval bármit, ami egy hajó számára veszélyes lehet. Segítségével nem lehet a tenger- vagy folyófenéken kutakodni, nem mutatja meg az élőlényeket, még akkor sem, ha azok a vízijármű megtámadását fontolgatják.

Alapesetben hatótávolsága 100 lépés átmérőjű kör, ez 3 Mp-ként 50 lépéssel növelhető.

Jégpáncél

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 10

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a navigátort fél ujjnyi vékony jégbevonat veszi körül, ami mindig követi a mozgulatait. A páncél SFÉ-je 5, túlütés esetén sem veszít belőle, mert a mágia kipótolja a kipotyogott jégdarabokat. Bár a jég próbálja követni a mozgulatokat, a jégpáncél MGT-je 2. A jég a test kipárolgásából és a levegő páratartalmából táplálkozik. A varázslat időtartama 3 Mp-ként 1 körrel növelhető.

Víz alatti utazás

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 6

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 perc

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a navigátor képes utazni a víz alatt, közben nincs szüksége levegőre, valamint sem ő, sem ruhái nem lesznek nedvesek. Csak olyan vízben lehetséges a varázslat alkalmazása, mely ellepi a navigátort. Az utazást nem befolyásolja a sodrás és semmilyen egyéb vízmozgás. 3 perc alatt 1 mérföld távolságot tesz meg a navigátor. A varázslat létrehozója akaratával irányíthatja a mozgását bármely irányba.



A varázslat időtartama 3 Mp-ként 1 perccel növelhető. Az utazás közben varázsolni nem lehet, tehát a varázslat hosszát előre meg kell határozni. Három szintenként plusz egy főre kiterjeszthető a varázslat.

Iránytű

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a Navigátorban egyfajta belső iránytű éled fel, aminek hatására pontosan érzékeli, hogy merre található az északi irány.

Villámirányítás

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 14

Erősség: 4

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A Navigátor képes a természetes - vagy papi Vihar varázslat következtében létrejött - villámok irányítására a természetes vizeken, vagy azoktól legfeljebb 100 lábra. Szám szerint 1k6 darabot képes 3 kör leforgása alatt megzabolázni, amik egyenként 3k6 sebzéssel bírnak. A varázslat időtartama alatt teljes koncentrációra van szükség, még védekező harcot sem folytathat, nem mozoghat, legfeljebb a saját tengelye körül fordulhat meg. A Litánia elmondása után, kezeit az égnek emelve várja a villámokat, hogy képletesen elkaphassa őket, és kedve szerint kijelölhesse a becsapódás helyét. A varázslat Időtartama vagy Hatótávja újabb 14 mana-pont felhasználásával megduplázható.

Antoh kegye

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: lásd a leírást

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 150 láb/Mp

Mágiaellenállás: -



Ha egy Navigátor élet-halál közé kerül a vízben, azaz az Életerő pontjainak legalább a kétharmada, a Fájdalomtűrés pontjainak pedig legalább a háromnegyede hiányzik, akkor a megmaradt mana-pontjai befektetésével - minimum 1 - Antoh kegyéből segítséget hívhat például egy delfin személyében, aki képességeikhez mérten megmenti őt. Minél több mana-pontot tud befektetni a segélykérésbe, annál nagyobb távolságra ér el a "hangja", így annál nagyobb esélye lesz arra, hogy jószándékú és potens segítőre leljen.

Vízkard

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 8

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ha a Navigátor elveszíti a fegyverét vagy megsemmisül, akkor a levegő páratartalmából, a testek kipárolgásából vagy akár egy kisebb kulacs vízből is teremthet egy újat, aminek a KÉ-je 15, TÉ-je 15, a VÉ-je 25, a sebzése és formája pedig megegyezik a paplovag által leggyakrabban használt típusával. A fegyverrel támadni és védekezni is éppúgy lehet, ám elsősorban az élet védelmét szolgálja, így Antoh csak akkor fogadja el a vele való gyilkolást, ha az véletlenül történik. Ha a Navigátor tudatában van annak, hogy az ellenfele a következő csapásával életét veszti, és mégis újra támad, akkor Antoh haragját vonhatja magára. Minden Vízkarddal szándékosan elvett életért 10% esélye van a Navigátornak arra, hogy 4k10 napra elveszíti az Istennőtől kapott hatalmát. A Vízkarddal szemben fegyvertörést vagy lefegyverzést alkalmazni nem lehet.

A Kis Arkánus Rituáléi

Szélirányítás

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 20

Erősség: 8

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: 45 perc

Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a szél sebessége, iránya változtatható meg. A varázslat feltétele, hogy az érintett területen legyen legalább valamennyi minimális légmozgás (szél). Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 5 mérföld/órával változtatható akár pozitív, akár negatív irányba. A változtatásokra a varázslat megidézőjének folyamatosan koncentrálnia kell. A varázslat időtartama 45 perc.

Forrás megtisztítása

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 45

Erősség: 40

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: maradandó



Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével Antoh követője egy kis forrás vagy egy kút vizét tisztíthatja meg. Tulajdonképpen egy speciális áldásról van szó, amely elpusztít a forrásban és a környező kőzetben, talajban minden kártékony anyagot, kórokozót, élősködőt, valamint semlegesíti a mérgeket. Amennyiben a forrás látványosan poshadt, szagos volt, úgy a rituálé végeztével egy csapásra megszűnik az állott szag és a zavarosság. Ha a szennyeződés, rontás, mérgezés mágikus eredetű volt, úgy a megtisztítása csak akkor sikerül, ha a varázslat erőssége nagyobb a káros hatásánál. Ha több Navigátor összefog, akkor a varázslataik ereje összeadódik.

Vizek mutatója

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 7

Erősség: 7

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 5 perc/szint

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: -

A varázslat megmutatja a pap közelében található vizeket, legyenek azok bármilyen természetűek is. Segítségével azok hozzávetőleges mennyiségét, irányát és távolságát is meg tudja állapítani. A harmatcseppektől kezdve az óceánokig mindenféle vízféleséget megmutat, de természetesen az élőlényekben, italokban, bármiféle módon megkötött vizet nem jelzi.

Alapesetben hatótávolsága egy 50 lépés átmérőjű gömb, ám 3 Mp-ként ez a táv 5-5 újabb lábbal növelhető.

Kristálytisztító víz

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 12

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a pap a vizek mélyére pillanthat, legyenek azok bármilyen zavarosak is. A varázslat elmondása után arcát a vízfelszín alá kell dugnia és saját szemével körbenéznie. Akkor is szemrevételezheti az ott rejtőző dolgokat, ha a fényviszonyok egyébként ezt lehetetlenné tennék. Azokat a dolgokat, amelyeket iszap rejt, vagy más okból láthatatlanok (takarásban vannak, mágia leplezi őket) továbbra sem bírja kifürkészni. Amíg a mágia tart, pontosan meg tudja becsülni (1-2 láb eltéréssel) milyen mélységben lát bármit is a víz alatt. A varázslat hátulütője, hogy az időtartam alatt a pap kizárólag a víz alatti világot látja tisztán, azt is csak mint egy beszűkült csórlátással, mintha egy ablakon át tekintene le.

Alapesetben a hatótávolság 20 lépés, mely minden újabb 5 Mp felhasználásával 5 lépéssel növelhető. Ha a pap kiemeli arcát a vízből, a varázslat megszakad. Gyakran alkalmazzák a Víz alatti utazás varázslattal együtt, hogy lássák is hova tartanak.



Átlényegülés

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 6

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 kör

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: -

A varázslat során a Navigátor időlegesen átlényegül egy vízi élőlényé, vagy vízi madárrá, hogy annak érzékszervein keresztül észlelje a világot. Így bírhat akár a cápák legendás szaglásával, a sirályok remek látásával, esetleg a delfinek echolokációs érzékelésével is. Az állatot maga választhatja ki, irányítani is képes, de csak részben. Harcra nem kényszerítheti, a testi épségét más módon sem veszélyeztetheti. Amennyiben ezzel szembemegy, akkor Istennője haragját vonhatja magára.

Követés

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 10

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: -

A tengerfekély, azaz a hajófenéken megtelepedő kagylók, algák, rákok és korallkezdemények komoly gondot jelenteknek a hajózásban, hiszen jelentősen gátolják a haladást. Ám a Navigátorok hasznát húzhatnak ezekből, hiszen ha megszereznek egy hajóról akár egyetlen kagylót, akkor a varázslat segítségével megismerhetik a szóban forgó jármű irányát, és a varázslat időtartama alatt folyamatosan érzik azt. A varázslat időtartama újabb 10 mana-pont felhasználásával megkétszerezhető.