

Navigator

Antoh paplovag

Láttam Úrnóm, a vizeidet,
S olyan kicsike vagyok én.
Szeretnék nagy lenni, hozzád méltó,
Hogy lábaidd 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 Istennóm,
Elnézel kardom fölött.

A Navigator fohásza*

A Navigatorok 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 célt. Megítélésük elég változó: van ahol eretneknek tartják és az egyházzakadás jelének tekintik őket, van ahol lenézés fogadja tagjaikat, de olyanok is akadnak, akik üdvözítik 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 Navigatorokat. Közülük az első Roo Serenissima lett, Predocból elszármazott harcos, ám a déli rendházak nyomozásai alapján felmerült, hogy valójában gorviki kalóz, vagy shadoni kémnő volt.

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. A Merresiták egyértelmű jelnek tekintették ezt az egybeesést, így a tanulni vágyó harcost már Antoh óhaja alapján oktatták.

A Navigatorok feladata

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

Mindazon túl, hogy a Navigatorok 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.

Többnyire természetes vizeknél szeretnek áldozni Istennőjüknek, ám ha erre feladataik miatt éppen nincs mód, ő elfogadja 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 csipke mintázattal vagy

*József Attila Isten című verse alapján



igazgyöngy berakással teszik egyedivé. Öltözködésüket inkább a praktikum és saját ízlésviláguk diktálja, mint a divat, ám a Merresiták rendjéhez való tartozásukat 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 végtelenséget, 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 fűrgeségre. 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
Mászás	20%
Kötéltánc	15%

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 viszontagságait, 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 hajósnépek 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 kööttségek 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 szablyákat, kardokat, de nem ritka egy féle tisztelegésként 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 Arkánium 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 Tengerúr nő 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 jégburok veszi körül, ami mindig követi a mozdulatait. A páncél SFÉ-je 5, túlütés esetén sem veszít belőle, mert a mágia kipótolja a kipotyogott jégdarabokat. Bár a jég próbálja követni a mozdulatokat, 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.

A Kis Arkánium 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, mérgező mágikus eredetű volt, úgy a megtisztítása csak akkor sikerül, ha a varázslat erőssége nagyobb a káros hatásénál.

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.

Kristálytisztá 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 bármily 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 csőlátással, 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.

