

Firshala - kytevä jumalatar

Copyright © Touko Ruokolainen

Riimut

Salamanteri ja vankeus kuvastavat Firshalan olemusta. Ne ovat vähäisiä riimuja, jotka kertovat jumalan nuoresta hallintokaudesta.

Salamanteri: Vähäisempi tulen riimu.

Vankeus: Kuvastaa Firshalan pitkää vankeutta.



Yleinen kuvaus

Firshala on ystävällismielinen jumalatar, joka antaa anteeksi. Hän kuuluu jumalten Itäiseen pantheoniin. Sen suhteissa on toki poikkeuksiakin. Firshala ei siedä veden jumalia (merikansan pantheon) eikä haltiajumalia (haltiapantheon). Suhdetaulukossa suhteet näihin pantheoneihin ovat 1-0 tilanteesta ja jumalasta riippuen.

Historia

Kun suuren pimeyden jälkeen alkoi selviytymisen aikakausi, laskeutui taivaalta Yelmin avuksi Tähtikapteeneita, puolijumalia, joista Firshala oli yksi. Hän auttoi ihmisiä selviytymään maailmassa vallitsevan kaaoksen ohi. Samalla kasvoi hänen maineensa ja häntä ryhdyttiin palvomaan jumalana.

Kun lopulta tulee suuri kompromissi, Yelm, joka pääsi taas vapaaksi, vapautti kaikki Tähtikapteenit tehtävistään. Näin pääsi Firshala kehittämään kulttiaan.

Haltiat kokivat lopulta alueillaan uskoaan levittäneen Firshalan uhaksi ja rukoilivat Aldryaa apuun. Aldrya vastasi ja sulki Firshalan vankilaansa, ja heitti sen sitten kauas itään aina Aarnikotkien saarelle asti, jossa elämä oli vielä kehittymätöntä ja alkukantaista.

Aina siihen asti saakka Firshala oli vankina kunnes eräänä tulipäivänä saapui pelastaja nimeltä _____. (Tulipäivä oli ainoa päivä viikossa milloin Firshala pystyi näyttäytymään) Tuo päivä oli Tulen vuodenajan seisahdusviikon tulipäivä ja uuden kultin suurin pyhäpäivä.

Palvontapaikat

Pienet temppelit ovat harvinaisia ja pyhätöt ovat yleisiä. Ainoa tunnettu suurempi temppeli sijaitsee Aarnikotkien saarella Firshalan entisen vankilan ympärille rakennettuna. Temppeli on usein rakennettu salamanterin muotoon (kuin sisilisko), ja vaikka salamanteri periaatteessa on vain puhdasta omaa elementtiään eli tulta, PJ on tässä tapauksessa päättänyt matkia Stormbringer - fantasiaroolipeliä, jossa salamanterit on kuvattu sisiliskomaisiksi liskoiksi (tätä ne eivät kuitenkaan RQ:ssa ole). Huoneet sisällä suunniteltu seuraavan mukaan:

Pää: Pää on ylimmän neuvoston asuin ja kokouspaikka, johon on pääsy vain ylimmillä papeilla, neuvoston jäsenillä ja tietenkin Firshalan voimalla.

Yläraajat: Yläraajat ovat varattu temppelissä asuvien noviisien ja pappien asuinkammioille, jossa he tutkivat Firshalan historiaa ja etsivät tietä sankareiden polulle Firshalana.

Vartalo: Vartalo on itse temppeli. Temppelin keskustassa on joko Firshalan aito vankila tai sen kopio (pylväät on rakennettu joko graniitista tai jostain metallista. Temppelissä voivat noviisit ja papit rukoilla Firshalaa mutta maallikot pääsevät temppeliin vain liittyessään kulttiin ja suurimpina pyhäpäivinä. Osa tästä suuresta alueesta on erotettu pieneksi ruokalaksi täysin erilleen temppelistä.

Alaraajat: Toinen alaraaja on Annettu käyttöön keittiöksi sekä viihdyttäjien ja talonmiehen asunnoiksi. Toinen alaraaja on kokonaan suurta kirjastoa joka on vielä lähes kokonaan tyhjillään. Koko ajan lisääntyvä tieto kuitenkin arkistoidaan kirjastoon ja sen materiaali lisääntyy koko ajan.

Häntä: Häntä toimii vastaanottotilana ja yleensä tänne on rakennettu myös pieni pyhättö maallikoiden käyttöön. (Teoriassa maallikot eivät saa mitään Firshalan rukoilemisesta paitsi hyvän mielen)

Jäsenyys

Jäseneksi voi liittyä kuka tahansa (siis maallikoksi), kunhan vain ilmoittautuu papille ja uhraa aikaansa pieneen seremoniaan (seremonian voi suorittaa tavallinen pappi tai myös noviisi, kuitenkin yleensä Salamanterra ja vain eritysluvalla joko pyhätössä tai temppelissä). Noviisiksi tulo on mahdollista vain tulipäivinä, ja papiksi tulo on mahdollista vain kultin viitenä pyhäpäivänä. Kulttiin voi liittyä yli 15-vuotias nainen tai mies. Kultissa ei ole sukupuolellisia rajoituksia, vaikkakin usein naiset liittyvät mieluummin Salamanterroihin kuin Tulen Todistajiin. Firshalan palvoja ei saa koskaan ruveta velhoksi tai shamaaniksi.

Maallikot: Kuka tahansa voi liittyä Firshalan maallikojäseneksi, kunhan vain vapaaehtoisesti ilmoittautuu lähimmälle papille. Jos maallikojäsen liittyy haltia- tai vesikulttiin, hän ei ole enää tervetullut Firshalan palvontapaikoille ja hän menettää maallikon arvonimensä. Muihin kultteihin (paitsi tietysti pimeyden tai kaaoksen kultteihin) maallikko voi liittyä tavallisten kulttisääntöjen mukaan.

Noviisit: Noviiseja kultilla on kahdenlaisia. Tulen todistajia, jotka keskittyvät taistelutaitojen kehittämiseen, ja Salamanterroja, jotka keskittyvät kultin seremoniallisten ja hengellisten kykyjen kehittämiseen.

Tulen todistajat: Edellytykset: Tavalliset. Kyvyt: Jokin keihäshyökkäys, jokin jousihyökkäys, hiipiminen ja havaitseminen. Todistajien velvollisuutena on puolustaa kultin korkea-arvoisempia ja temppeliä ja sen pyhiä aarteita.

Oma riimutaikuus: Sielunpalo

Yleinen riimutaikuus: (Ei mitään kultilta)

Henkitaikuus: Haava, Sytytys

Salamanterrat: Edellytykset: tavalliset. Kyvyt: Seremonia, kulttitieto, jokin muu tieto, väistö, kiipeily. Salamanterrojen tehtävänä on tutkia taustaa kultista ja järjestää juhlapäivien seremoniat yhdessä pappien kanssa.

Oma riimutaikuus: Sielunpalo, Kutsu Salamanteri, Käske kulttihenkeä

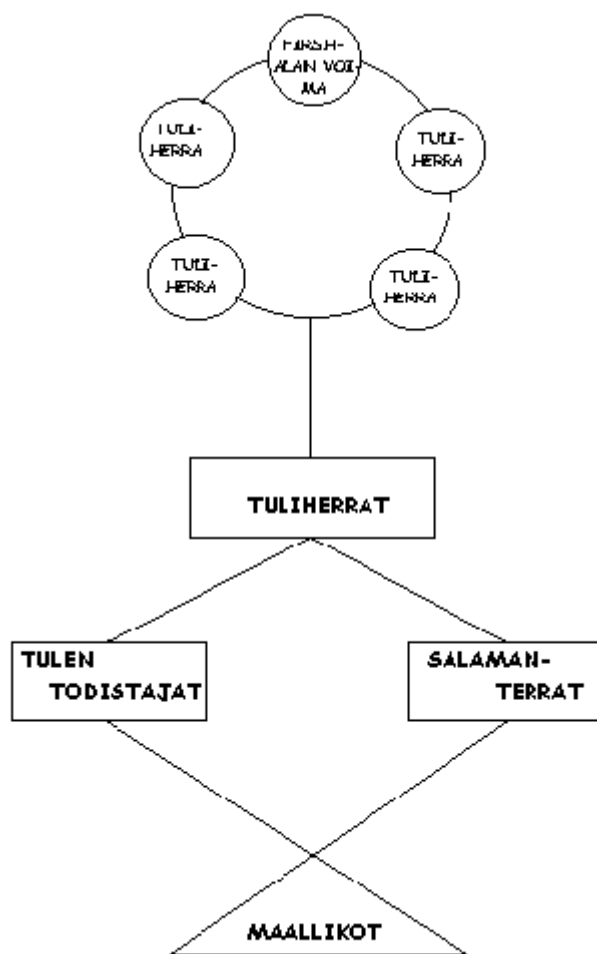
Yleinen riimutaikuus: (Ei mitään kultilta)

Henkitaikuus: Haava, Vastataikuus

Papit (Tuliherrat): Firshalan kultin riimulordit katosivat, kun Firshala vangittiin. Kun _____ vapautti Firshalan, ei enää riimulordeja tunneta. Tästä lähtien papit ovat kuvastaneen kultin henkistä ja fyysistä voimaa.

Vaativuudet: Ainakin kolme seuraavista kyvyistä 85%: Jokin keihäshyökkäys, jokin jousihyökkäys, kulttitieto, väistö, hiipiminen ja seremonia. Lisäksi ainakin 5 pisteen edestä riimutaikuutta.

Oma riimutaikuus: Sielunpalo, Käske kulttihenki, Kutsu salamanteri, Palvo Firshalaa



Yleinen riimutaikuus: Pyhitys, Kultinkirous (Kultinkirous vain korkeimmille papeille.)

Henkitaikuus: Havaitse henki, Haava, Sytytys, Ajatuspuhe ja Vastataikuus.

HUOM! Huomaa että Firshala ei ole vielä kyllin voimakas tarjotakseen paljoa loitsuja palvojilleen, mutta voimien ja palvojen lisääntyessä asiasta voidaan keskustella PJ:n kanssa. Palvojat voivat tietenkin hankkia riimu/henkitaikuutta kaikilla muilla normaaleilla tavoilla sääntöjen puitteissa.

Pyhäpäivät

Vuoden suurin pyhäpäivä on Tulen vuodenajan seisahdusviikon tulipäivä, jolloin juhlitaan Firshalan vapautumisen vuosipäivää. Tällöin vietetään juhlia, mutta mitään uskonnollisia erityisvaateita ei ole, joskin kaikki osallistuvat jonkun papin (yleensä Firshalan Voiman) suorittamaan Palvo Firshala -

seremoniaan. Kaikki seremoniaan osallistuvat noviisit ja papit saavat MHT - lisäys heiton. Neljä muuta pyhäpäivää ovat Tuli/Totuus/Tuli, Maa/Totuus/Tuli, Myrsky/Totuus/Tuli sekä Meri/Totuus/Tuli. Näinä pyhäpäivinä koko kultti juhlii Firshalan kunniaksi. Papit joutuvat näinä neljänä päivänä luovuttamaan kaikki paitsi yhden taikapisteen Firshalalle.

Kultin hierarkia

Kulttia johtaa neljän korkea-arvoisimman papin neuvosto, johon kuuluu myös ylipappi tai arkkipiispa (usein kutsutaan ylipapiksi) nimeltä Firshalan voima. Näitä ylipappeja voi olla vain yksi kerrallaan olemassa. Tämä neuvosto päättää kultin asioista ja päättää sen suunnitelmista. Myös suurimmat rituaalit ovat jonkun näistä järjestämä (usein ylipappi). Näistä seuraavana hierarkiassa ovat Tuli-herrat, kultin papit, jotka ovat kehittyneitä sekä ase- että taikuuskyyvyissä. Tuliherrat nimeävät uusia noviiseja ja maallikkoja ja toimivat usein kultin tärkeimpien asioiden hoitamisessa. Näitä alempana ovat Salamanterrat (usein naispuolisia) ja Tulen Todistajat. Salamanterrat ovat kultin taikuuteen ja mytologiaan erikoistuneita usein naispuolisia noviiseja, joiden velvollisuutena on järjestää kultin juhlapäiviä. Tulen Todistajat ovat kultin taistelutaitoihin erikoistuneinta noviiseja, joiden tehtävänä on puolustaa ylempiään ja temppeleitä. Hierarkiassa alimpana tulevat maallikot, joilla ei kultissa ole nimellistä valtaa.

Talonmies: Talonmiehiä on jokaisessa palvontapaikassa ainakin yksi. Usein isommissa temppeleissä näitä on useampia. Talonmiehiä kohdellaan muuten kuin tavallisia noviiseja, paitsi he saavat ylellisemmät asuintilat ja elinolot kuin muut. Velvollisuutena on pitää huolta palvontapaikan siisteydestä ja siitä, että kaikki (mm. ruokapuoli) toimii niin kuin pitää. Talonmies valitaan usein Tulen Todistajiksi pyrkivien joukosta.

Viihdyttäjä: Viihdyttäjä on kultin oma kurtisaani, joka valitaan usein sopivien Salamanterroiksi pyrkivien ehdokkaiden joukosta. Viihdyttäjiä tapaa hyvin harvoin ja temppeleissäkin niitä saattaa olla vain muutamia. Kultin pappien ei tarvitse antaa mitään rahallista lahjoitusta Viihdyttäjälle, tosin noviiseilta peritään 25 lunarin maksu illasta. Kuitenkin Viihdyttäjät toimivat pääosin oman tahtonsa mukaan ja viihdyttävät ketä haluavat, maksulla tai ilman. Keskinäinen kamppailu temppelein suosituimman Viihdyttäjän kesken on usein yleistä ja välillä kovaakin. Kuitenkaan rajoja ei ylitetä. Viihdyttäjää kohdellaan kuin tavallista noviisia, paitsi hän saa vähintäänkin yhtä hyvän maallisen kohtelun kuin normaali pappi. Talonmiehen ja Viihdyttäjän aseman voi jättää, jos haluaa, tosin näin ei usein käy.

d10	lahjat	d100	kiellot
1	+10 haluttuun kykyyn 1 k	01-02	Firshalan suosiossa, ei kieltoa
2	+1 ominaisuuteen jota voidaan korottaa 2 k	03-07	ei saa juoda voimakkaita alkoholijuomia
3	+1 kokemusheittoihin kykyä kehittäessä 2 k*	08-11	ei saa liittyä toiseen kulttiin
4	1 piste kultin henkitaikuutta 1 k	12-15	ei saa käyttää kirvestä (jos on niin miekkaa)
5	noviiseille sielunpalo uusiutuvana 2 k	16-20	ei saa aloittaa taistelua ankkaa vastaan
6	tulen aiheuttama vahinko puolitetaan 2 k **	21	ei saa auttaa kaaoksen olentoja
7	taikapisteet palautuvat 2*nopeammin 1 k	22	ei saa auttaa pimeyden olentoja
8	väsämyspisteet palautuvat 2*nopeammin 1k	23-33	ei saa puhua örkeille
9	pysyvä ajatuslinkki valitun kohteen kanssa 2 k	34-40	selibaatti tulikausina
10	heitä d4 (näistä vain 1 k)	41-45	pitää puhua totta jääpäivinä
1	+3 manip. & komm. bonuksiin *	46-52	paasto kultin juhlapäivinä (ei edes juomaa)
2	näky tai uni lähitulevaisuudesta	53-59	ei saa puukottaa selkään
3	talonmies (vain tulen todistajille)	60-64	ei saa käyttää nahkapanssaria
4	viihdyttäjä (vain salamanterroille)	65	ei saa käyttää kilpeä
HUOM! Lahjat ja kiellot tulevat voimaan vasta kun ensimmäinen temppele on valmistunut. Kokelas noviisiksi tullessaan vastaanottaa lahjan ja kiellon. Papit voivat ottaa näitä lahjoja ja kielloja "rajattomasti". Jos Talonmiehen tai Viihdyttäjän lahjasta kieltäydytään, jäävät kiellot silti voimaan. Viihdyttäjät eivät voi saada selibaattikielloja.		66-74	ei saa varastaa vastustajalta
		75-80	ei voi korottaa vma
		81-87	ei voi korottaa npp
		88-92	ei voi korottaa r-r
		93-95	uusi heitto tai pj päätös
		96-98	kaksi uutta heittoa
		99-00	kolme uutta heittoa

*Nämä bonukset ovat kumulatiivisia.

**Kun tämä lahja tulee useasti vahinko tippuu neljännekseen, sitten kuudennekseen, kahdeksannekseen jne.

Firshalan inkarnaatio

Tämä on Firshalan niin sanottu jumalallinen väliintulo, eli Firshalan Inkarnaatio. Se ei ole aivan perinteinen vaan toimii seuraavalla tavalla:

- Kun noviisi onnistuu d100 heitossaan alle mahtinsa tai pappi d10 heitossa he menettävät heiton verran mahtipisteitä. Jos heitto on sama kuin mahti, hahmo kuolee kunnes kriisitilanne on ohi.
- Kun Inkarnaatio onnistuu, Firshala ruumiillistuu hahmossa joka saa myöhemmin alla esitetyt ominaisuudet.
- Hahmo toimii aina ensisijaisesti muiden Firshalan palvojien ja ystävien puolella tuhoten aina ensimmäiseksi pimeyden ja kaaoksen olennot, seuraavaksi vesikulttien- ja haltiakulttien palvojat.
- Hengen poistuessa hahmon ruumiista miespuolisten hahmojen täytyy heittää alle MHT*5 tai alle tai he jäävät naisiksi (ominaisuudet kuitenkin palaavat ja he saavat etäisesti Firshalaa muistuttavan ruumiin, eli hiukset tulen punaiset ja silmät kullankeltaiset)

Ominaisuudet:

VMA	*2	Liike *2
R-R	*2	Kestopisteet: Laske!
KOK	sama	Väsymysp.: Laske!
ÄLY	20	Taikapisteet: 40
MHT	40	NPP ih: Laske!
NPP	*2	
ULK	24	

HUOM!: Pystyy käyttämään mitä tahansa asekykyä kyvyllä NPP*5

Väistö: NPP*5

Henkitaikuus: Pystyy käyttämään automaattisesti loitsut Havaitse taikuus, Haava, Sytytys, Ajatuspuhe ja Vastataikuus vahvistettuna halutulla määrällä taikapisteitä (vieden normaalin määrän iskuhetkiä). Pystyy myös käyttämään kaikkia kohteen tuntemia loitsuja. Hänen omat taikapisteensä eivät vähene tästä, ja ne kuluvat vain puolustauduttaessa loitsuja tai henkitaistelua vastaan.

Riimutaikuus: Hänellä on jatkuva Sielunpalo yllään, ja hän voi komentaa salamantereita tahtoessaan. Hänen on kuitenkin suoritettava normaali Kutsu salamanteri- rituaali saadakseen niitä käyttöönsä.

Kyvyt: Kuten kantajalla.

Kielet: Kaikki kielet 50%