

Ork énekmondó



Az énekmondók különleges szerepet kapnak az ork társadalomban: ők emlékeznek az ősökre, a hősökre, ők tartják fenn a hagyományokat, ők a törzs múltjának. Mivel az orkok számára létkérdés a történelmi identitástudat megőrzése, írásbeliségük viszont nincsen, az énekmondók jelentősége felbecsülhetetlen. Akad közöttük, aki két-háromszázezer verssort is az emlékezetébe vésett, s szükség esetén fejből elő tud adni bármely régi legendát, ezredéves hőségeket. Ezenkívül az énekmondók feladatai közé tartozik az is, hogy példát mutassanak hősiességből: nem véletlen, hogy közülük kerülnek ki az orkok legféltettebb harcosai. Lelkesítő dalukkal az ajkukon, csatabárddal a kezükben a kizártság közepén küzdenek, s az orkok vak elszántsággal követik őket, ijesztő őrzöngésbe lovallva magukat.

Mint a fentiekből látszik, az ork énekmondók csak részben hasonlítanak a bárdokra, lényegében véve ízig-vérig harcosok ők, akik ismerik a hang- és a dalmágia néhány hathatós fogását. A halált nem félik, a fájdalommal nem törődnek, mindig szentől szembe küzdenek, sohasem folyamodnak aljas cselvetésekhez. Nyoma sincs bennük a költő-bárdok kifinomultságának; brutálisak és erőszakosak, harcban nem kérnek, s nem adnak kegyelmet. Elvárják tőlük, hogy személyükben testesítsék meg az egész orkság ideáljait;

s ők meg is felelnek ennek a várához, különben nem sokáig maradnának életben. Noha megkötéseik számos helyzetben hátráltatják, a képzettségeiknek köszönhetően az énekmondó mégis szinte minden területen kibontakoztathatja képességeit. A hagyományos bárdok afféle ezermesterek: mindenhez értenek egy kicsit, s a legszorultabb helyzetből is ki tudják menteni magukat valamiféle trükkkel vagy cselveléssel. Az ork énekmondóktól azonban mi sem áll távolabb, mint az ilyesfajta alakoskodás, inkább a lovagi eszmények, melyekkel azonosulni tudnának ha nem lennének orkok. A káprázat, a csábítás, az ábrándszöveg nem az ő kenyerük; képzettségeik sem ezeket a célokat szolgálják.

Az énekmondó képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
3 Fegyverhasználat	Af
2 nyelvtudás	Af
Legendaismeret*	Af
Történelemismeret	Af
Törzsi etikett	Af
Éneklés (férfiaknál)/zenélés (nőknél)	Af
Ökölharc	Af
Vallásismeret**	Af

*Csak ork legenda vagy történelem

**Csak ork hitvilág



Karakteralkotás

Erő	K10+8+Kf
Állóképesség	K10+8+Kf
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	2K6+6
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6
Intelligencia	K6+12
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	2K6+6
Érzékelés	K6+12

Ké 9

Té 20

Vé 75

Cé 0

HM/szint 10 (4,2)

Kp alap 6

Kp/szint 7

Ép alap 6

Fp alap 7

Fp/szint K6+4

Az ork énekmondók a törpék harcosaival megegyezően lépnek szintet.

Az énekmondók különleges képességei:

Az énekmondókat – bár, mint fentebb említettük, alattomos trükköket sohasem használnak küzdelemben – egyedülállóan veszedelmes harcossá teszi az orkok körében szokatlanul magas intelligenciájuk. Ennek köszönhetik az is, - hogy noha igen korlátozott mértékben – értenek a klasszikus bárdmágia forgatásához. Az énekmondók minden szinten annyi Mp-t kapnak, amennyi az Intelligenciájuk 10 fölötti része (azaz 1-5 pontot). Manájukat – a bárdokkal ellentétben – ők nem a csillagok összhangzatából merítik. Ha föl akarják frissíteni varázserejüket, Éjkközép idején elő kell adniuk szent dobjaikon az Ősök Dalát. Ez a dal a kívülálló fül számára leginkább egyfajta elnyújtott farkasüvöltésre emlékeztet. A hangszeres kíséretet az énekmondó szent dobjai szolgáltatják; ezeket a dobokat vérrel kevert agyagból égetik, s mindegyiket más-más értelmes lény bőrével vonják be. Gro-Ugonban vérfagyasztó élmény Éjkközép

perceiben a szabad ég alatt tartózkodni; ork énekmondók százainak a vonítása szárnyal kísértetiesen a vaksötét égbolt felé, kárhozott lelkek siráma gyanánt. Civilizált vidékeken az énekmondóknak általában nehézségeket okoz ennek a szertartásnak az elvégzése, mivel óhatatlanul magukra terelik vele a figyelmet.

Az ork énekmondók varázstudománya erősen behatárolt. A bárdmágiának egy-két elemét ismerik csupán, főleg azokat, amelyek segítségével közvetlenül kárt lehet tenni más élőlényekben. Mindazonáltal van néhány egyedi varázslatuk, amiket rajtuk kívül senki más nem ismer; megtanulásukkal az embernepek több bárdja is megpróbálkozott már, ám valamennyien beleőrültek.

Az énekmondók fegyvertára:

Az ork énekmondók – a hagyományos bárdoktól eltérően – nincsenek korlátozva fegyverzet és vértzet tekintetében. E szabály alól egyetlen kivétel van: lőfegyvert (parittyá, dárda, íj) sohasem használnak, legfeljebb lándzsájukat, vagy baltájukat vágják az ellenfélhez. Kimondottan kedvelik viszont a nehézvértzetet, és a minél súlyosabb, ijesztőbb kézfegyvereket, mint amilyen a lángolt pallos, vagy a kétfejű csatabárd. Bármilyen furcsának is tűnik első hallásra, voltaképpen az énekmondók az orkok lovagi kasztja.

Harcértékek:

Az ork törzsekben elsősorban mindenki harcos; e szabály alól nem kivételek az énekmondók sem. Harcértékeik – melyek a harcos kasztba tartozó orkokéval vetekednek – elsősorban ezt a tényt tükrözik. KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, ezen kívül minden szintlépéskor kapnak 10 harcérték módosítót, amelyből 4-et a TÉ-jük, míg 2-t a VÉ-jük fejlesztésére kötelesek fordítani. A fennmaradó módosítókkal szabadon rendelkeznek.

Életerő és fájdalomtűrés:

Az énekmondók szívós és konok fajhoz tartoznak, eső vagy szél számukra egyre megy, a fájdalmat – büszkeségből – fel sem veszik.

Ezt tükrözik az alábbi értékek is. Ép alapjuk 6 (ehhez hozzáadhatják Egészségük 10 feletti részét), Fp alapjuk pedig 7 (amihez hozzáadhatják Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadát). Minden további szinten (az elsón is) kb+4 Fp-t kapnak.

Ork énekmondó által használható bárdvarázslatok:

Dalmágia:

Bénítás dala: 5 Mp/célpont, minden másban megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Félelem dala: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Kínok dala: 7 Mp/kör, 12-es erősség, varázslási idő 1 szegmens, minden másban megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Halál dala: 25 Mp/lény, 20-as erősség, minden másban megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Bátorság dala: 4 Mp, minden másban megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Távolság dala: 8/szorzó, minden másban megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Hangmágia:

Hangorkán: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Hangcsapás: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Fénymágia:

Vakság okozás: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Ködalak: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Félelmetes fegyver: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben „Félelmes fegyver” néven leírt varázslattal

Alakváltás: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Fénysugár: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Fókuszált fény: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Élő történelem: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Egyéb énekmondó mágia:

Tanulás: mindenben megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.

Első törvénykönyvben nem szereplő varázslatok:

Dalmágia:

Órjöngés dala

Típus: asztrális

Mana pont: 10

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Az ork énekmondó társai harci kedvét jobban megnöveli, mint a "Bátorság dala" nevű varázslattal. A varázslat 15 méteres körzetben fejti ki hatását, minden az énekmondóval szövetséges lényre. Minden olyan lény KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-al nő, aki a varázslat pillanatában a dalt halotta, és a hatótávon belül tartózkodott.

A varázslat másik alkalmazási módja esetén a hatótáv 100 méteres sugarú kör. Ez esetben az énekmondóval szövetséges harcosoknak csak a harci kedvét, lelkesedését növeli, s bátorságukhoz (NJK karakterek esetében) 4-et ad. Ideális varázslat csatás során.

Tombolás dala

Típus: asztrális

Mana pont: 18

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Megegyezik az „Örjöngés dala” nevű varázslattal, azzal a különbséggel, hogy a szövetséges lények 20 méteres körzetben KÉ-re +15-öt, míg TÉ-re +25-öt kapnak. Lényeges eltérés még a másik két varázslathoz képest, hogy a tomboló énekmondó félelmetes hatással van az ellenséges lényekre. Ez a következőképpen fest. Minden ellenséges lény KÉ-je 5-el, TÉ-je és VÉ-je 10-zel csökken. Ez ellen asztrális mágiaellenállást lehet dobni. A varázslat erőssége alapban 10-es, de az énekmondó minden szintje után még 2-vel nő.

A varázslat másik alkalmazása esetén a szövetséges harcosok (NJK-k) bátorsága 6-tal nő, míg az ellenfeleké 2-vel csökken.

Munkadal

Típus: hangmágia

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Ennek a varázslatnak a segítségével az énekmondó képes egy általa kiválasztott fegyver minőségét jelentősen befolyásolni. Az énekmondó felkeresi a kovácsot, és megbeszéli milyen fegyverről lesz szó, majd az elkészítési idő alatt (lándzsánál kb. 1-2 nap, baltánál 4-5 nap, kardnál 8-12 nap, kétkezes bárdnál, pallosnál 15-20 nap) minden nap legalább 5-6 órát folyamatosan a műhelyben kell töltenie aktív énekléssel. A befektetett Mp-eket minden nap meg kell újítania, ha bármelyik nap megszakítaná az éneklést, a fegyver elveszíti az eddig felhalmozott energiáit, és az egész ceremóniát előlről kell kezdeni egy másik fegyverrel. Természetesen egy fegyverre egyszerre csak egy munkadal hat, hiszen két vagy több énekmondó dala nemhogy erősítené, hanem zavarná

egymást. Amikor a fegyver elkészül, a befektetett mágikus energiák hatására feltöltődik, és ahány Mp-be került az elkészült fegyver, annyi hétig tart a mágia. Amikor a varázslat hatóideje lejár, a fegyver örökre elveszíti minden tulajdonságát. Az így készült fegyver a következő harcértékekkel bír: TÉ +1, VÉ +1, KÉ +1, sebzés +0.

Munkadal 2

Típus: hangmágia

Mana pont: 8

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik az előbbi varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit: TÉ +2, VÉ +2, KÉ +2, sebzés +0.

Munkadal 3

Típus: hangmágia

Mana pont: 16

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik az előbbi varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +3, VÉ +3, KÉ +3, sebzés +0. Ezek a fegyverek már képesek megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető (pl. légies) ellenfeleket is.

Munkadal 4

Típus: hangmágia

Mana pont: 32

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik a „Munkadal 3” nevezetű varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +4, VÉ +4, KÉ +4 sebzés +1.

Megkötés dala

Típus: hangmágia

Mana pont: lásd a leírásban

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Ezzel a dallal elérhető, hogy bármelyik munkadallal készült fegyver az idők végezetéig megtartsa mágikus képességeit. Amikor a fegyver az elkészítés utolsó napjához ér, akkor az énekmondó (csak az lehet, aki eddig is énekelt) az eddig felhasznált munkadal Mp igényét megduplázva megköti a mágiát a fegyveren.

A Farkas Fiai között az énekmondók igen előkelő helyet foglalnak el a társadalmi ranglétrán. Köszönhető ez annak is, hogy olyan feladatokat látnak el a törzsön belül, amely meghaladja más orkok tudását, és alapvető feltétele a törzs identitástudatának megőrzéséhez, illetőleg kihatással van a törzs egész életére. Az alább közölt varázslatokkal szeretnénk kibővíteni a Summariumban közölt énekmondók mágiáját, ügyelve arra, hogy megfelelő súlyt fektessünk ezen orkok hivatására. Leírásra került néhány olyan varázsrítus is, amit harcok idején meglehetősen hatékonysággal vetnek be az énekmondók ellenfeleik eltiprására.

Hívás dala

Típus: asztrális

Mana pont: 25

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 mérföld sugarú kör/szint

Mágiaellenállás: -

Az énekmondó dalára, mely leginkább elnyújtott farkasüvöltésre hasonlít, magához vonz egyszerre szint*10 darab farkast, illetve wargot, amelyek a Dal hatótávján belül tartózkodnak. Azok minden cselekvést félbehagyva igyekeznek eleget tenni a hívásnak. A megjelenő vadak mindenben engedelmessé válnak az énekmondónak, de csakis neki. A mágia a vér kötelékét használja fel, ami az orkok és a farkasok között feszül, éppen ezért más fajú semmiképp sem tudná alkalmazni e varázslatot. Az ork énekmondók háborúkban, csaták idején az összecsapások előestéjén szólítják így magukhoz a nemes ragadozókat. Magányos énekmondók is gyakran alkalmazzák küldetéseikben, ha megszorulnak. Az énekmondók óvakodnak azonban direkt lemészároltatni a farkasokat, mert ez egyetlen ork szemében sem tisztességes és alkalmasint csúf halált vonhat maga után. A varázslatot nem lehet erősíteni.

Gyorsítás dala

Típus: hangmágia

Mana pont: 16

Erősség: 4

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Az énekmondó kiáltására önmaga, és a körülötte állók - egyszerre annyian, amennyi az énekmondó szintje - felgyorsulnak. A kezdeményező dobásukhoz +20 járul és a körönte végrehajtott támadásaik száma a duplájára nő. A varázslat 4 mana-pontként 2 E-vel, az Időtartam 1 körrel növelhető.

Azonosítás

Típus: hangmágia

Mana pont: 10

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Ezen varázslattal az énekmondó rég elhalt ősök csontjaiból kitudakolhatja a holt nevét. A csontokat meg kell tisztítani a földtől és más szennyeződésektől. A varázslat hatására az énekmondó fejében megszólal az ős ork hangja, közölve a nevét. A mágia soha nem hazudik. Ez a varázslat a csontok személyiséglenyomatát használja fel arra, hogy az énekmondó az ős nevét megtudhassa. A varázslatot az Eredetkutatás varázslattal együtt is lehet alkalmazni. A mágia mana-pontjainak megduplázásával még egy őst lehet kifaggatni a neve felől.

Eredetkutatás

Típus: hangmágia + fénymágia

Mana pont: 40

Erősség: 40

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Bizonyos értelemben véve ez a varázslat az énekmondók mágiájának csúcsát képezi, hisz mind hangot, mind pedig fényt elő lehet idézni vele. Az ork törzsek énekmondói alkalomadtán felkerekednek és régen elhagyott törzsi szállásterületek felkutatásába kezdenek, úgymond régésznek. Nem kell azonban az elfszabásúakéhoz hasonló ásatásokra gondolnunk, mivel egyrészt egy józan gondolkodású ork nem hajlik erre, másrészt mivel mindig egyedül indulnak útnak, rengeteg időbe telne a kivitelezése. Ha rátalálnak egy ősi szállásterületre a hegyek barlangjaiban, rég elhalt ősök csontjainak, koponyáinak keresésébe fognak. Az énekmondó olyan maradványokat keres, amelyek a közösségtől távolabb vannak elhelyezve, tehát hősök vagy vezérek lehettek valaha. Mészárlások esetén - mert hát ilyenekben bővelkedtek a régi korok - nagyon nehéz megállapítani, ki is volt a csontok gazdája.

Ezért itt és az előző esetben is Azonosítás varázslattal az ork megállapítja az elhunyt ős nevét. Ezután az emlékezetében megjelenik a halott neve. Ha a név nem ismerős, akkor az Eredetkutatás varázslatot alkalmazza. Ekkor az énekmondó előtt leperreg az elhunyt ork élettörténete, nevezetesebb tettei, szavai. Az ork ugyan régen meghalt, és lelke megszűnt, de a csontjai még őrzik személyének lenyomatát, amit a varázslat kiaknáz annak érdekében, hogy az énekmondó megtudja a csontok titkát. A varázslat ideje alatt a maradványok a barlang egy kiemelkedő pontján nyugszanak, míg az énekmondó megidézi dobjával és énekével a csontok igaz történetét. A transzszerű kábulatban lévő ork minden idegszálával az előtte megelevenedő, hanggal kísért történelmi képsorra koncentrál. A varázs lejárta után a csontok elporladnak. Ezt a varázslatot az énekmondó szintenként csak egy alkalommal használhatja. Az Eredetkutatás segítségével számtalan ősi bajnok, rég kihalt törzs történetét derítették föl a messzi földről érkezett énekmondók.

A mágiát csak egy csontra, csontvázra lehet alkalmazni. A varázslatot erősíteni nem lehet.

Dübörgés

Típus: hangmágia

Mana pont: 70

Erősség: 35

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

Az énekmondó hangja mágiával telítődik, mely hatására mély, dübörgő lesz, majd fokozatosan olyan tónusba megy át, amely elfszabású füllel nem érzékelhető. A varázslat hatására remegés, rázkódás megy végbe az áldozat testében, minek következtében belső szervei szétrobbannak, vérrendszere megreped és szilánkosra törik, bőre felhasad, izomzata megnyúlik, akár a viasz. Az áldozat azonnal meghal, csak kocsonyaszerű teste emlékeztet egykori, élő voltára. Egyszerre annyi ellenfélre alkalmazhatja az énekmondó a varázslatot, amennyi a tapasztalati szintjének hetede. A

varázslat rettenetes megterhelést ró az énekmondóra is, mivel a varázslat idejének lejártával automatikusan elveszíti aktuális Ép-inek felét, ami ellen természetesen nem érvényesül a vérték és a mágikus holmik SFÉ-je. Az elveszett Életerőpontok pihenéssel, vagy gyógyító mágiával visszatérnek. Ez a varázslat kétélű fegyver, mert az alkalmazóját is a romlásba döntheti, ezért csak az orkok legnagyobb bajnokai használják, végső harcuk idején. A varázslatot 7 mana-pontonként lehet 3 E-vel erősíteni.

Árnyalak

Típus: fénymágia

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására az énekmondó teste árnyszerűvé válik. Magassága, szélessége lesz, de vastagsága nem. Közönséges fegyverrel meg lehet sebezni, viszont minden ellene irányuló támadás kézfegyverrel -30-cal, dobó vagy löfegyverrel -45-tel csökken. Ez a forma sötétben +90%-ot ad a rejtőzésre.

Fényrobbanás

Típus: fénymágia

Mana pont: 35

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 szegmens

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Az énekmondó varázslatával egy csillag erejével vetekedő fénylabdát teremt, melynek átmérője 2 lábnyi. A fénylabda a második szegmensben felrobban, annyi k6-tal sebezve a hatótávon belül állókon, amennyi az énekmondó tapasztalati szintje. Ezen kívül még az áldozatok tartósan meg is vakulnak. A vakságot csak papi gyógyító mágiával lehet megszüntetni. A varázslat a nappali környezetből vagy az éjszakai égbolt csillagaitól vonja el a fényenergiát egy rövid időre. Ennek következtében a hatótávon kívül annyiszor 10 lépésnyi sugárban, amennyi az énekmondó szintje, a nappali környezetre ráköszönt a szürkület, amely annyi percig tart, mint amennyi a varázslat Erőssége. Éjszakai alkalmazásnál a Fényrobbanás szint*1 mérföldre ellátszik, és a csillagok fénye a varázslat erősségével megegyező percig elhalványodik valamelyest. A mana-pontok megduplázásával mind a sebzés, mind az Erősség, mind a Hatótáv, mind pedig az érintett terület nagysága megkétszereződik. A varázslat sebzése égési seb, eképp kell kezelni (lásd még: gyúlékony anyagok, stb.). A Fényrobbanás nincs hatással az énekmondóra.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk szinte teljes egészében szó szerint tartalmazza a MAGUS RPGpontHU-n található, ismeretlen szerzőnek tulajdonított, képekkel formázott Ork énekmondó cikket, ám átszerkesztett és több varázslatot tartalmaz.