

## Új ork sámán mágia



### Véres penge

**Szféra:** halál  
**Mana pont:** 5 / Ép  
**Erősség:** 7  
**Varázslás ideje:** 2 kör / Ép  
**Időtartam:** Tsz nap  
**Hatótáv:** fegyver  
**Mágiaellenállás:** -

A varázslat arra való, hogy egy harcos saját vérenek erejével megerősítse saját fegyverét. Az ork megvágja magát, miközben a sámán körbetáncolja őt, a varázslatra koncentrálna, és bekeni fegyvere pengéjét saját vérével. A fegyver harcértékei minden vércsepptől nőnek, minden Ép után +1Ké, +5 Té, +5 Vé és +2 Sp illeti meg, a sebzés szempontjából pedig mágikusnak minősül.

A varázslat Mp igénye és a varázslás időtartama is a pengére folytatott vér mennyiségétől függ. A fegyver a sámán tapasztalati szintjének megfelelő napig élvezi a módosítókat, leteltével egyszerű penge lesz, mint amilyen a varázslás előtt is volt.

A így elveszített Ép-t a harcos csak akkor nyerheti vissza - pihenéssel – ha a varázslat időtartama lejárt, vagy ha a harcos – és csak ő – megsemmisíti a fegyverét.

### A sámán szava

**Szféra:** halál  
**Mana pont:** 15  
**Erősség:** 5  
**Varázslás ideje:** 2 kör  
**Időtartam:** egyszeri  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Mágiaellenállás:** mentál

A sámánok akkor alkalmazzák ezt a varázslatot, ha fontos döntésben kell vitatkozniuk, és nincs idő az amúgy szokásos és általánosnak számító párviadatokra, esetleg sok orkot kell meggyőzniük. Ha az áldozat – több meggyőzendő esetén mindegyikükre külön kell dobni – mentális ellenállása kisebb, mint a varázslat E-je, a sámán szavainak hatása alá kerül, s meggyőződéseként vallja majd, legyen az bármekkora valótlanosság. Ha a próba sikeres, akkor a sámánnak nem sikerül varázslattal meggyőznie vitapartnerét. A sámán egyszerre legfeljebb kétszer annyi személyt vonhat a varázslat hatása alá, mint amekkora a tapasztalati szintje.



## Az ellenfél íze

**Szféra:** halál

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 6 perc

**Időtartam:** Tsz. nap

**Hatótáv:** -

**Mágiaellenállás:** -

Varázsláskor a sámán vért iszik, miután elmormolta a szükséges varázsszavakat. A varázslat hatására, az olyan fajú ellenfeleinek, amelyek faj véréből ivott, az időtartam lejártáig varázslatainak erőssége tapasztalati szintjének kétszeresével nő. A varázslathoz legalább 4 Ép-nyi vér szükséges, és hatását csak a megivott vérral azonos fajú lényekre fejti ki.

## Méreghívás

**Szféra:** egyedi (Ghazga)

**Mana pont:** 6, 4, 2

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** Tsz. óra

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat hatására Ghazga sámánjai mérget idézhetnek fegyverekre, körmökre, agyaraikra. A varázslat Mp igénye attól függ, hová kívánnak mérget idézni. Fegyver esetén 6, körmök esetén (tíz körömmel számolva) 4, míg a két szemfог megmérgezése esetén 2 Mp szükséges a varázslat elvégzéséhez.

A mérge az időtartam lejártáig marad a fegyveren, és a rá fordított Mp-ok felével megegyező alkalommal fejti ki hatását az áldozatra, melyet megsebeznek az adott fegyverrel. Így például a karmokkal kétszer adható le mérgező csapás. Ha a mérge kifejtette a hatását, elfogy a fegyverről, ha az időtartam lejártáig nem használják fel, nyomtalanul elenyészik.

A mérgek nem valós mérgek, leszedni, tartósítani nem lehet őket, illetve a sámánra sem jelentenek veszélyt. Az, hogy Ghazga éppen milyen méreggel segíti meg sámánjait, az alábbi táblázatból kell megállapítani.

K10	Szint	Hatás sikeres E-próba	Hatás sikertelen E-próba
1	4	Szédülés	Görcs
2	5	Rosszullét	Bódulat
3	6	Szédülés	Rosszullét
4	3	K6 Fp veszt.	3K6 Fp veszt.
5	5	Semmi	3K10 Fp veszt.
6	1	Szédülés	Ájulás
7	5	Rosszullét	Bódulat
8	4	2K10 Fp veszt.	Émelygés
9	2	Semmi	Kábulat
0	7	Kábulat	Görcs

## Hurag Dhaur örülete

**Szféra:** egyedi (Hurag Dhaur)

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 7

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** Tsz + 3K6 kör

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

Ez a varázslat csak Hurag Dhaur sámánjai számára elérhető. Csatában, a harc hevében kérik magukra a Szürke Öreg örületét. Maga a varázslat egy elnyújtott farkasüvöltés, hatására alkalmazóját különös harci láz keríti hatalmába. Ké-je 5-tel, Té-je 15-tel, Vé-je 10-zel, sebzése pedig K6-tal nő (mindig a sebzéssel egyszerre kell kidobni), egészen az időtartam lejártáig. Hurag Dhaur hívei csak akkor folyamodnak a varázslathoz, ha csatában vannak, vagy túlerővel találják szemben magukat; egy ellenfél ellen, vagy párviadalban soha.

## Vér ereje

**Szféra:** egyedi (Ughjorbagan)

**Mana pont:** 1 / Ép

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 6 kör / Ép

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** 5 láb

**Mágiaellenállás:** -

Ezt a varázslatot csak Ughjorbagan, a Falánk biztosítja híveinek, kevesen tudják, hogy csupán önös érdekből. A sámán, ha a dal közben értelmes lény friss vérét issza, sebei gyógyulni fognak tőle. A varázslat Mp igénye, és a varázslás ideje is a meginni szánt vér mennyiségétől függ. A vér energiájának kisebbik fele jut a sámánnak, a többi mágikus csatornákon át a Falánkhöz vándorol. A maradékból a sámán gyógyul, minden 2 Ép után 1 Ép-t, vagy minden egy Ép után 4 Fp-t.

Például, ha a sámán megiszik 7 Ép-nyi vért, és varázslata sikeres, 1 Ép-t és 4 Fp-t gyógyulhat, agy 12 Ép megivása után 3 ép-t. Az ilyen bugyborékoló, szörcsögő hangú szertartás igen visszataszító élmény minden értelmes faj számára. A varázslat mágiaelméleti szempontból feketemágiának számít.

2005.06.15.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:  
magyargergely@kalandozok.hu