

# 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 hőséneket. Ezenkívül az énekmondók feladatai közé tartozik az is, hogy példát mutassanak hősiességből: nem véletlen, hogy közülük kerülnek ki az orkok legfélelmetesebb harcosai. Lelkesítő dalukkal az ajkukon, csatabárddal a kezükben a kézitusa közepén küzdenek, s az orkok vak elszántsággal követik őket, ijesztő őrjöngésbe 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 szemtől 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 várákozásnak, 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 trükkel vagy cselfogással. 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 ábrándszövés nem az ő kenyerük; képzettségeik sem ezeket a célokat szolgálják.

### Karakteralkotás:

<b>Erő</b>	<b>k10+8+kf</b>	<b>Ké alap</b>	<b>9</b>
<b>Gyorsaság</b>	<b>k10+8+kf</b>	<b>Té alap</b>	<b>20</b>
<b>Ügyesség</b>	<b>3k6 (2x)</b>	<b>Vé alap</b>	<b>75</b>
<b>Állóképesség</b>	<b>2k6+6</b>	<b>Cé alap</b>	<b>0</b>
<b>Egészség</b>	<b>2k6+6</b>	<b>HM/szint</b>	<b>10 (4; 2)</b>
<b>Szépség</b>	<b>3k6</b>	<b>Kp alap</b>	<b>6</b>
<b>Intelligencia</b>	<b>k6+12</b>	<b>Kp/szint</b>	<b>7</b>
<b>Akaraterő</b>	<b>3k6 (2x)</b>	<b>Ép alap</b>	<b>6</b>
<b>Asztrál</b>	<b>2k6+6</b>	<b>Fp alap</b>	<b>7</b>
<b>Érzékelés</b>	<b>k6+12</b>	<b>Fp/szint</b>	<b>k6+4</b>

Az ork énekmondók a törpék harcosaival megegyezően lépnek szintet.





Az énekmondó képzettségei első szinten:

<b>3 fegyverhasználat</b>	<b>Af</b>
<b>2 nyelvtudás</b>	<b>Af</b>
<b>Legendaismeret</b>	<b>Af*</b>
<b>Történelemismeret</b>	<b>Af*</b>
<b>Törzsi etikett</b>	<b>Af</b>
<b>Éneklés / zenélés (dob)</b>	<b>Af</b>
<b>Ökölharc</b>	<b>Af</b>
<b>Vallásismeret**</b>	<b>Af**</b>

\*Csak ork legenda vagy történelem

\*\*Csak ork hitvilág

Harcértékek:

Az ork törzsekben első sorban mindenki harcos; e szabály alól nem kivételek az énekmondók sem. Harcértékeik – melyek a harcos kasztba tartozó orkokéval vetekednek – első sorban 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 első is) kb+4 Fp-t kapnak.

Az énekmondók fegyvertára:

Az ork énekmondók – a hagyományos bárdoktól eltérően – nincsenek korlátozva fegyverzet és vértzet tekintetében. E szabály alól egyetlen kivétel van: löfegyvert (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.





## 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, Éjközép 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 Éjközép 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 embernépek több bárdja is megpróbálkozott már, ám valamennyien beleőrültek.

## Ork énekmondó által használható bárvarázslatok:

### 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 leírásban

Mágiaellenállás: -

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 csaták során.





### **Tombolás dala:**

Típus: asztrális  
Mana-pont: 18  
Erősség: 10  
Varázslás ideje: 1 kör  
Időtartam: a dal hossza  
Hatótáv: lásd a leírást  
Mágiaellenállás: -

Megegyezik az "Őrjöngés 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 leírásban  
Időtartam: a dal hossza  
Hatótáv: lásd a leírásban  
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-ket minden nap meg kell újítani, 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 leírásban  
Időtartam: a dal hossza  
Hatótáv: lásd a leírásban  
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 leírásban  
Időtartam: a dal hossza  
Hatótáv: lásd a leírásban  
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 leírásban  
Időtartam: a dal hossza  
Hatótáv: lásd a leírásban  
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 leírásban  
Időtartam: a dal hossza  
Hatótáv: lásd a leírásban  
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.

