

Orkok a játékokban



Köszönet a Fehér agyar törzsnek, akik a III. Keleti legendák találkozóán megadták a végső lökést a régóta pihenő cikk befejezéséhez. Nekik ajánlom ezt az írást!

Előszó

A Summarium 1996-os megjelenése több szempontból is mérföldkő a MAGUS történetében, kinek pozitív, kinek negatív szempontból. Tény azonban, hogy az ork faj játszhatóvá tételével és kidolgozásával új színezetet adott a fantasy világok tucat-ellenfeleinek. Ahogyan egy korai szerepjátékos cikk fogalmaz:

„A Summarium című kiegészítőben egy számomra rendkívül szimpatikus fajként írják le őket. Színes és megindító kultúrával rendelkeznek, akik büszkék őseikre. Hagyománytisztelő nép, akiknek egyszerű, de őszinte gondolkodásmódjuk híján van az emberekre jellemző alakoskodásnak és álnokságnak. Éreznek és gondolkoznak. Van múltjuk és szerencséjére van jövőjük is...”

D'aoldin - Az ork faj reneszánsza

Az orkok játszhatóvá és színessé válása megerősítette azokat, akik kedvelték őket, és valószínűleg sokan éppen a Summarium hatására váltak ork-kedvelővé. A játérendszer akkor folyamatban lévő átalakulása azonban

azt eredményezte, hogy az orkokat játéktechnikailag továbbra sem tették igazán elérhetővé, a Számok könyvének csak hirdettet és tervezett rendszere soha nem jelent meg, az Új tekercsek pedig más volt, és korántsem lett egész, míg az eredeti kétfokú rendszer szerint csak felemásul sikerült kidolgozni egyes kasztjaikat.

Rendszeresen tapasztalom azonban játékok alkalmával, versenyeken, táborokban, hogy van igény az orkokkal való játékokra, sokan akkor is vállalják, amikor a játérendszer, karakteralkotás nem, vagy csak hátrányokkal engedi őket, és a joggal követelt sajátosságaik, erősségeik, egyediségük helyett pusztán a hangulatért hoznak ork karaktert.

Kiegészítőm célja, hogy megteremtse mind a vadork, mind a vadork kasztok játéktechnikai kidolgozottságát a MAGUS eredeti rendszerében, lehetőséget adva a Summarium színességű és részletességű játékokra az orkokkal egyetlen átgondolt és következetesen felépített rendszerben.

Ahogy a kiegészítő címe is sugallja, a cikkben főleg a játéktechnikával és a meséléshez, átfogó képhez legszükségesebb összefoglalókkal foglalkozok. Oldalakon keresztül lehetne másolni a Summarium ork leírását, de erre nincs szükség, hiszen az egyben, szép



formában jelent meg, sem összegyűjteni nem szükséges, sem kiegészítést nem igényel eredeti tárgyában. Tekintsük tehát kötelező olvasmánynak ezen cikk mellé, ahol csak annyit fogok belőle használni és „ismételni”, amennyi az egyes fejezetek bevezetéséhez, megértéséhez feltétlenül szükséges, vagy az egység kívánja. Minden részhez odaírhatnám: *Bővebben lásd a Summariumban*, - de legyen elég ez az egy megjegyzés. A Summarium orkokról szóló fejezete, a játéktechnika kivételével megjelent az Árnyak könyve című antológiában is (127-166. old.).

Az ork, mint játszható faj

Az orkok, akik már a Másodkorban is jelen voltak Yneven, Orwella teremtményei. Az istennő, amellett, hogy kigúnyolta velük az embereket, és az isteneknek sem tetszően számos szabályt felrúgott, megalapozva ezzel a kései fajok gyűlöletét irányukban, örökös rabszolgájává is akarta tenni őket, ám Ngaur Draugroth, a Farkasszellem a megmentésükre sietett. A Farkasszellem ugyan alulmaradt a küzdelemben, ám lehetőséget adott az orkoknak, hogy elmenekülhessenek és szétszóródhassanak a világban. Az orkok azóta Orwella átkát hordozzák - akit a kevés kivételtől eltekintve mindannyian olthatatlanul gyűlölnék - lelkük nem születhet újjá haláluk után, számukra az élet egyszeri és megismételhetetlen lehetőség.

Az orkok elfszabású, robosztus testalkatú, erős és szapora faj, koponyájukat vaskos alsó állkapocs, kiugró homlokeresz jellemzi. Lábuk kurta és izmos. Szemük kicsik, szemfogaik különösen fejlettek, bőrük színe a sötétbarnától a halványsárgásig változik. Durva, drótszerű szőrzetük dús, ám a fejükről hiányzik, ezer közül egy, ha akad, akinek szakáll, vagy haja lenne. A nők valamivel alacsonyabbak, ám ugyanúgy szőrösek és erősek. Életük rövidebb, jó, ha negyven esztendő élnek, ezért életritmusuk is szaporább.

Az ork játékos karakter a következő faji módosítókkal rendelkezik:

Erő	+3
Állóképesség	+3
Egészség	+2
Szépség	-3
Intelligencia	-3
Asztrál	-4
Érzékelés	+2

Az ork faji maximum értékei:

Erő	23 (21)
Állóképesség	23 (21)
Gyorsaság	-
Ügyesség	-
Egészség	22 (20)
Szépség	13
Intelligencia	15
Akaraterő	-
Asztrál	12
Érzékelés	22 (20)

Különleges képességek

- A vadork rendelkezik **infralátással**, amely vaksötétben is 50 láb látótávolságot jelent.
- Minden ork természetes képessége - nem kell Kp-t áldoznia a megtanulására! - a mesterfokú **erdőjárás** és az alapfokú **futás**.
- Az orkok igen erős, masszív testfelépítésűek, és neveltetésüknek is köszönhetően hihetetlen mértékben tűrik a fájdalmat. Az ork legyen bármilyen kasztú, minden tapasztalati szinten kap plusz **K6 Fp-t**. Ez azokra az orkokra igaz, akik orkok között éltek, legalább ifjúkorukig. (12. életév)!
- A föld alatt - barlangrendszerekben, kiépített pincékben és labirintusokban is 2 lépés eltéréssel meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés szögét is.

Faj	Korkategória					
	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Ork	10-12	13-19	20-27	28-33	34-39	40-

• Az ork vadászat során +20-as általános módosítóval bír. (Vadászat szabályai - Bestiárium,29.old.)

• **Szaglásuk** igen kifinomult: nyolcszor jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kitűnően tudnak ez alapján.

Számokban kifejezve:

• 2 óránál frissebb nyomot 100% eséllyel képesek követni

• 4 óránál régebbi nyomot 80% eséllyel követnek

• 8 óránál frissebb nyomot 50%-ban követnek

• 12 óránál frissebbet 35% eséllyel követnek

• 24 óránál nem régebbit 25% eséllyel követnek.

Egy napnál régebbi nyomokat 5%-ban követnek. A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százaléknál kisebb a dobás eredménye, az ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

Az orkok összetartó, társas faj. Körükben a száműzetés a halálnál is kegyetlenebb büntetésnek számít, így magányos orkokkal csak elvétve találkozhatunk. Ha egy orkot száműznek, annak már valószínűleg van játéktechnikai (ork) kasztja. Előfordulhat azonban olyan gyermekkorában a törzsétől elszakadt ork, akinek lehetősége van külső kasztok tudományának elsajátítására is. Azaz játéktechnikai értelemben nem ork kasztot választ. Ebben az esetben a kaszt megalkotásánál figyelembe kell venni az ork faj faji módosítóit és faji képzettségeit is. (Figyelem! A táblázat csak a kiszakadt orkokra vonatkozik. Az ork közösségek tagjai a kiegészítő „ork kasztjait” és alkasztjait választhatják.)

Kaszt	Ork
Harcos	I*
Gladiátor	I
Fejvadász	I*
Lovag	N
Amazon	N
Barbár	N
Bajvívó	N
Tolvaj	I*
Bárd	N
Pap	N
Paplovag	N
Szerzetes	N
Sámán	N
Harcművész	N
Kardművész	N
Boszorkány	N
Boszorkánymester	I*
Illuzionista	N
Pszí-mester	N
Tűzvarázsló	N
Varázsló	N

* A fajba tartozó lények csak nagyon ritkán tartoznak ebbe a kasztba, a KM dönti el, lehetséges-e a kívánt kombináció.

A kiegészítő célja azonban az, hogy az orkok eredeti közösségében elsajátítható kasztok, alkasztok játéktechnikáját adja az érdeklődő játékosoknak, és az ork faj igazi kijátszásához javasolt is az ilyen orkok indítása. A kiegészítő kaszt- és alkaszt leírásai tartalmazzák az orkok faji módosítóit és képzettségeit, így azokhoz már semmilyen egyéb érték nem járul, esetükben csupán a következőkben bemutatásra kerülő „csomagokat” kell és lehet használni.

Amennyiben valamilyen igen valószínűtlen módon, ám mégis valamilyen orktól eltérő faj egyede válna a következőkben bemutatott ork kasztok és alkasztok tagjává, úgy a karakteralkotás során le kell vonni, el kell venni a csak az orkokra jellemző faji módosítókat.

Ork törzsek

Az orkok törzsekbe szerveződve élnek szerte yneven, a Summarium bemutatja az északi kontinensfél legismertebb és legnagyobb tizenhat törzsét, ám bizonyított, hogy délen is jócskán akad belőlük. A törzsek - a vezéri nemzetségeket leszámítva, akik közvetlenül Ngaur Draugroth, a Farkasszellem gyermekeinek vallják magukat - közös őstől eredeztetik magukat. Ez a törzs szent állata, így nevezhetjük őket Medve- vagy Menyétfiakként is.

A törzs létszámától függően húsz-huszonkét nemzetségekre tagozódik, amelyek között egyfajta munkamegosztás van, és számuk és népességük is változó törzsenként. Az orkok között kilenc féle nemzetséget különböztetünk meg, a kivételektől eltekintve mindegyik törzs rendelkezik belőlük legalább egyel. A nemzetségek a közös ősatya egy-egy fiúgyermekétől származtatják magukat. A nemzetségek korlátozottan, de átjárhatók, és esetenként egész nemzetségek státusza is megváltozhat. A nemzetségek több - esetenként egyetlen - nagycsaládból állnak. A nemzetségek férfi tagjai csak másik nemzetségből házasodhatnak, asszonyaik haláluk után eredeti nemzetségükbe kerülnek vissza. A kölykök (gaug) ifjúkoruk elérése után (12. év) válnak - vagy próbák után válhatnak - a nemzetség tagjává, ritkábban örökbefogadás útján kerülhetnek bele.

Minden törzs egy héroszt tisztel, ő valaha élt, Orwella átkát kijátszó és így halhatatlanná lett ork hős. Ezek a félisteni ork hősök adnak támogatást és hatalmat sámánjaiknak. Vegyük sorra az említésre érdemes ork törzseket. (számuk bővíthető)

Látók

Szent állat: vércse
Hérosz: Bhaer-Shadagg
Szállásterület: Gro-Ugon
Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 4
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

A gro-ugoni hat törzs egyike. A legutóbbi Zászlóháború és Birak gal Gashad tevékenysége óta kétségkívül ez a legerősebb az északi ork törzsek között. Szent állatuk a vércse; ők uralkodnak Reagban, és mióta megdöntötték a Kard Testvériségének hatalmát, hivatalosan ők az őrzői a Negyedik Fekete Lobogónak, bár ezzel nemigen büszkélkednek. A Birak házából való vezérek vaskézzel uralkodnak a Hat Törzs fölött, s befolyásuk kiterjed a Gro-Ugonon kívül élő orkokra is.

Kacagók

Szent állat: hiéna
Hérosz: Hram
Szállásterület: Gro-Ugon
Vezéri nemzetség: 1 (Birak házi leszármazott)
 (Ngaur Draugroth)
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 5
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 3
Pária nemzetség: változó

A Látók legrégebb és leghúségesebb szövetségesei. Szent állatuk a hiéna; vezéri nemzetségüknek a legutóbbi Zászlóháborúban magva szakadt, s helyükre örökbefogadás révén - Birak gal Gashad leszármazottai léptek. A Kacagók törzse nagy harcosokat adott Gro-Ugonnak, ám ezek sohasem az éles eszűkről voltak nevezetesek.

Holdimádók (nőuralom)

Szent állat: vipera
Hérosz: Ghazga
Szállásterület: Gro-Ugon
Vezéri nemzetség: 1 (Birak házi férj)
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 4
Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (apai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

Ez egy igen különös törzs, ahol nőágon tartják számon a leszármazást. Háború idején az asszonyaik ugyanúgy hadba vonulnak, mint a férfiak, és ők kapják a jobb fegyverzetet. Csaknem kétszer annyi rabszolgát tartanak, mint a többi törzs, de állítólag jobban bánnak velük. Szent állatuk a vipera; vezérek, a matriarchák immár húsz esztendeje Birak házából választanak férjeket maguknak, de féltékenyen őröködnék függetlenségük fölött.



Vérivók

Szent állat: denevér

Hérosz: Hram

Szállásterület: Gro-Ugon

Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 5

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

Gro-Ugon egykori vezető törzse, hatalmukat a Birak gal Gashad vezette Látók köré épülő szövetség döntötte meg, ami által legyőzettek és behódolni kényszerültek. Szent állatuk a denevér.

Irgalmatlanok

Szent állat: rozsomák

Hérosz: Hram

Szállásterület: Gro-Ugon

Vezéri nemzetség: 1 (Vakond szellem)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 2

Kovács nemzetség: 2

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 5 (előkelők!)

Pária nemzetség: változó

Szent állatuk a rozsomák. Ez egy hegyi törzs, és ritkán vonul hadba; az ő feladatuk rabszolgáink, a goblinok fegyelmezése. Vezéri nemzetségük nem Ngaur Draugrothtól, hanem a Vakond-szellemtől származtatja magát. Elpuhult főnökeik azzal dicsekszenek, hogy jobb bányászok, mint harcosok.

Irtóztatók

Szent állat: keselyű

Hérosz: Hram

Szállásterület: Gro-Ugon

Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 3

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

A hat közül ez a törzs csatlakozott legkésőbb a szövetséghez, ezért ha egész Gro-Ugon hadba vonul, mindig ők állítják az elő- és az utóvédet. Kevés igazi harcosuk van, seregük inkább portyázókból áll. Szent állatuk a keselyű.

Fadöntők

Szent állat: medve
Hérosz: Tha'ushur
Szállásterület: Ediomad
Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 5
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 4
Pária nemzetség: változó

Rettenetes hírű törzs, harcosaik rozsdavörös vaspáncélban szállnak hadba. Hihetetlenül erősek, és hírből sem ismerik a félelmet, de nem elég fegyelmezettek. Ez persze nem csoda, hiszen az ediomadi hegyekben élnek. Szent állatuk a medve. Híres harcos nemzetségük a pusztá kézzel küzdő Csákány fiai. Lándzsásaik hajítóbárdokat dobálnak.

Viharkeltők

Szent állat: cápa
Hérosz: Nagy Vordak
Szállásterület: Duaron-tenger partvidéke
Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 4
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 2
Pária nemzetség: változó

Szent állatuk a cápa. A Duaron-tenger partvidékén élnek, jó úszók, még jobb hajósok, és annál is jobb kalózok. A keleti barbárok gyűlölt ellenségeik, s ezért két Zászlóháborúban is a Vörös Hadurak oldalán harcoltak.

A Viharkeltők törzsébe tartozó ork, tartozzon bármely kaszthoz, annak képzettségein kívül megkapja a következőket:

Képzettség	Fok/%
Erdőjárás (tenger)	Af

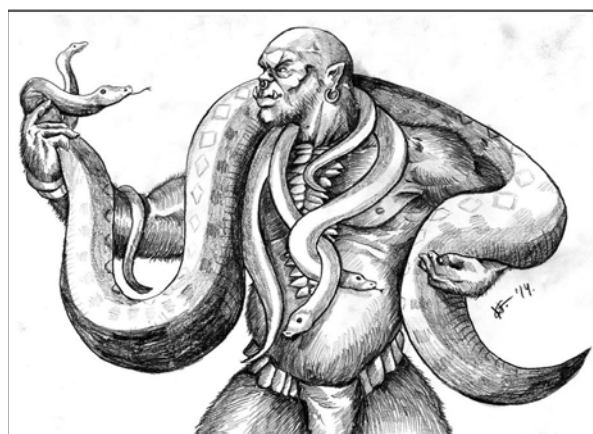
Hajózás	Af
---------	----

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3	Csomózás	Af
5	Úszás	Mf
5	Harc vízben	Af

Hűségesek

Szent állat: fülesbagoly
Hérosz: Orwellát imádják
Szállásterület: Tongoria
Vezéri nemzetség: 1
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 7
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: nincs
Bányász nemzetség: 4
Pária nemzetség: változó

Ez egy kitaszított törzs, amely Orwellát imádjá; szállásterületük a tongoroi hegyekben van. Szerencséjük hogy viszonylag messze élnek a többi orktól, különben azok kiirtanák őket. Szent állatuk a fülesbagoly. A Farkaszellemet nem tisztelik; újholdas éjszakákon a sámánjaik babérlevelet rágnak, szent örületbe hajszojják magukat a táncukkal, és farkasáldozatot mutatnak be Orwellának.





Vas fiai

Szent állat: oroszlán
Hérosz: Hurag Dhaur
Szállásterület: nincs, kóborolnak
Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 6
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 3
Pária nemzetség: változó

Népes és harcedzett törzs, valamenyien zsoldosok, azaz harci tudományuk áruba bocsátásából élnek. Szállásterületük nincsen, mindig arra vándorolnak, ahol éppen háború dúl. Szent állatuk eredetileg a cickány volt, de eltaszították, mert nem találták elég harciasnak, és az oroszlánt

választották helyette. (Bár a legtöbben közülük még soha nem láttak eleven oroszlánt.)

A Vas fiai törzsébe tartozó ork, tartozzon bármely kaszthoz, annak képzettségein kívül megkapja a következőket:

Képzettség	Fok/%
2 helyismeret	40%
Erdőjárás (más vidék)	Af

Hallgatógok

Szent állat: fehér varjú
Hérosz: Dartont imádják
Szállásterület: Rowon
Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)
Sámánnemzetség: 0
Vajákos nemzetség: nincs, kiirtották
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 5
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: nincs
Bányász nemzetség: 2
Pária nemzetség: változó

Ez a különös törzs két orknemzedékkal ezelőtt Darton isten szolgálatába ajánlotta magát. A Sötét Atya fehérre sápasztotta a bőrüket és vörösre színezte a szemüket, hogy külsejüket még félelmetesebbé tegye. A többi törzs nem tekinti hitehagyottnak őket, mint az udvari orkokat, mert a Darton-vallásnak ahhoz az új irányzatához csatlakoztak, amely - Airun al Marem tanait követve - gyökeresen szakított a pyarroni hagyományokkal. Szent állatuk a fehér varjú; szállásterületük Rowon és környéke.

A Hallgatógok törzsébe tartozó ork, tartozzon bármely kaszthoz, annak képzettségein kívül megkapja a következőket:

Képzettség	Fok/%
Taktika	Af

Árnyékjárók

Szent állat: menyét

Hérosz: Oothr

Szállásterület: Onpor- és Sellah-hegységek

Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: 1

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 2

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

Szent állatuk a menyét, Abaszisz nyugati határán élnek, az Onpor- és a Sellah-hegységben. Ritkábban vonulnak hadba, mint a többi törzs, viszont híresek az agyafúrtságukról; több nemzetségük leköltözött a tengerparti kereskedővárosokba. Sokan méltatlan foglalkozást választottak maguknak: csempészek, tolvajok és orgyilkosok lettek. A nevüket állítólag saját maguk, találták ki, hogy a kívülállók összekeverjék őket az Elátkozott Vidék árnyjáróival, és megrémüljenek tőlük.

Az Árnyékjárók törzsébe tartozó ork, tartozzon bármely kaszthoz, annak képzettségein kívül megkapja a következőket:

Képzettség	Fok/%
Hátbaszúrás	Af
Lopózás	10%
Rejtőzés	10%

Csonttörők

Szent állat: varjú

Hérosz: Nagy Vordak

Szállásterület: Pidera-hegység

Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: 1

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 6

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 4

Pária nemzetség: változó

Ezt a törzset a Boszorkányurak költöztették Toron északi határvidékére, gyeptöröknek a Dwyll Unió ellen. Veszett ellenségei a Birak-háznak, és folyton lázadásra bujtogatják a gro-ugoni Hat Törzset. Valószínű, hogy előbb-utóbb szövetséget fognak alkotni a Bűvölőkkel. Szent állatuk a varjú.

Halálhozók

Szent állat: kánya, sakál, bögyöly

Hérosz: Ughjorbagan

Szállásterület: Traidlan-hegység

Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 6

Kovács nemzetség: 2

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 5

Pária nemzetség: változó

Veszett hírű törzs; szállásterületük a Tarin-hegységben van, és folyamatosan háborúskodnak az ott élő törpékkel. Valamikor nagy és erős törzsszövetség voltak, három taggal, ám a Toroff Oggi vérteseivel vívott állandó élethalálharc annyira lepassztotta a számukat, hogy végül egyetlen törzssé olvadtak össze. Ezért három szent állatuk van: a kánya, a sakál és a bögyöly. Lándzsáik hajítóbárdokat dobálnak.

A Halálhozók törzsébe tartozó ork, tartozzon bármely kaszthoz, annak képzettségein kívül megkapja a következőket:

Képzettség	Fok/%
Erdőjárás (magashegység)	Af

Bűvölők

Szent állat: kobra

Hérosz: Tha'ushur

Szállásterület: Pidera-hegység

Vezéri nemzetség: nincs, kiirtották, lásd vajákos

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: 1 (vezéri rangban)

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 3

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

Vajákosok és igézők törzse a Pidera-hegységben, akik Toronban tanulták bűbájos tudományukat. A Farkas-szellemtől származó vezéri nemzetségüket százötven éve kiirtották a Kobra-nemzetség boszorkánymesterei; nyomban át is vették az uralmat, és a törzs szent állata azóta a kobra. A többi ork törzs kissé tart tőlük, pedig nagy segítséget jelent, ha valakinek az oldalán hadba szállnak.



Elveszettek

Szent állat: szamár (sárkány?)

Hérosz: ?

Szállásterület: Niare (Enoszuke?)

Vezéri nemzetség: 1 (Ngaur Draugroth?)

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: 1

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 7

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

Ez egy igen különös törzs, amiről alig tudni valami biztosat. Niaréban élnek, a többi orknál nagyobb termetűek, és saját nyelvük van, amin oniknak nevezik magukat. A szent állatuk állítólag a szamár, és a szertartásaikon a rangidős sámán egy levágott szamárfejet húz magára. Ha ez igaz, ők az egyetlen olyan orktörzs, amely növényevő állattól származtatja magát. Mások szerint viszont a sárkányt tisztelik szent állatként, ami elég valószínűtlen, mert a sárkányok nem állatok. Gro-Ugonban utoljára kétszáz éve járt eleven oni: két fura, szegletes végű karddal volt felfegyverezve, és alig értették a beszédét. Az asszonyok kezdetben valóssággal rajongtak érte, mert sokkal izmosabb és erősebb volt a többi orknál; de nagy csalódást okozott nekik, mert az ágyban szinte teljesen tehetetlennek bizonyult. Ezért a Holdimádók matriarchája megharagudott rá, átharapta a torkát és megölte.

Az Elveszettek törzsébe tartozó ork, tartozzon bármely kaszthoz, annak képzettségein kívül megkapja a következőket:

Képzettség	Fok/%
Ork pusztakezes harc	Af

Enoszuke orkjai

A nagy csapás, amely kis híján véglegesen elpusztította a szigetet, tulajdonképpen nem érintette hátrányosan az orkokat. Az Elveszettek törzséből, az oniktól elszármazott orkok régebben utat találtak a szigetre, és minden bizonnyal az emberi hódítások nyomán eljutottak oda. A Császárság határvidékén, a járhatatlan hegységekben telepedtek meg, és a muszeigan szörnyeivel megküzdve, vagy behódolva nekik, alakították ki szállásterületeiket. A csapás közülük is szedett áldozatokat, az utána maradó kegyetlen viszonyokat azonban az orkok szívós népe sokkal kisebb megrázkódtatásként élte meg, mint az emberek, és a titokzatos köd, a muszeigan eltűnésével ők is számos új területhez hozzájutottak.

A szigetek ugyanakkor mindig is megközelíthetetlen helynek, a muszeigan még a harcosok számára is fölösleges önfeláldozásnak számított a kontinens orkjai körében. A Gro-Ugonban történt hatalmi átrendeződések következtében számos nemzetség, kisebb, sehol nem jegyzett ork törzs, és egyéni menekülők is arra kényszerültek, hogy elhagyják őseik szállásterületét. A muszeigan eltűnése új lehetőségeket adott nekik, és sokan vágtak át az immár hajózhatóvá vált Jindao-tengeren, és találtak új otthonra a lassan süllyedő Enoszukén.

Jégszeműek

Szent állat: hegyi oroszlán

Hérosz: Gogom

Szállásterület: Amateraszuke

Vezéri nemzetség: 1

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 5

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 9

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 2

Pária nemzetség: változó

Niaréból származó ork törzs, miként az onik, ők is nagy természetűek, szőrük világossárga. Onisinek nevezik magukat. Különlegességük, hogy szemük túlnyomó részt kék. Ezt a jelenséget, amely mára szinte mindegyiküknél megjelent, héroszuk, Gogom egy démonnal kötött alkujához vezetik vissza, ahonnan a Jégszeműek ereje, és persze sámánjaik hatalma származik. Kevés vasat használnak, fejlett pusztakezes technikájuk, és többen küzdenek bottal közülük. Héroszuk sajátja, hogy nem csak a sámánoknak kedveskedik hatalommal, de az álmukban méltónak bizonyuló egyszerű orkok számára is felkínál a szervezetet gyorsan elhasználó egyfajta haláltánc-szerű erőt. Nagy számú maggant tartanak, a goblinokat azonban kevésbé ismerik.

Szellőjárók (nőuralom)

Szent állat: szárnyas kígyó

Hérosz: Fagysikolyú Ushuru

Szállásterület: Amateraszuke és Ragaenszuke

Vezéri nemzetség: 2

Sámánnemzetség: 3

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 2

Harcos nemzetség: 6

Kovács nemzetség: 2

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág!)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

A régmúlt homályába vesző eredetű, igen szétagolt ork törzs. A nők elsődlegessége és uralma jellemzi őket, az „ork amazonok” csupán rabszolgának, és szaporodni tartják a hím egyedeket. Kegyetlen és agresszív törzs, vezetőik, a Szellő nagyasszonyai állítólag Orwellához imádkoznak, és rítusaikban is több helyen felfedezhető a Kitzasztott hagyományainak nyoma - noha ez a legkevésbé sem tudatos. Sámánjaik a jég, a hó és a szél fölött bírnak uralommal, harcosaik a aszimmetrikus íj mesterei - talán egyedüliek az orkok között, akik rendszeresen reszelik karmaikat. Leginkább a hóhatár fölött élnek, olyan helyeken, amelyre senki nem tart már igényt, így viszonylag háborítatlanul élnek, noha agresszivitásuk is hozzájárul ahhoz, hogy nem szívesen keresik őket.



Hullámok fiai

Szent állat: óriáspolip

Hérosz: csupasz Wartrag

Szállásterület: Ragaenszuke

Vezéri nemzetség: 1

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: 1

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 3

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 2

Pária nemzetség: változó

Kis létszámú, viszonylag fiatal ork törzs. Elsősorban a partvidéken élnek, kiváló úszók, állítólag csak víz alatt megközelíthető menedékeik is vannak. Számos kiszakadott ork talált náluk menedékre, egyes énekmondók szerint héroszuk, a csupasz Wartrag, kinek a legendák szerint apja egy óriáspolip volt, egyenesen hontalan orkokat terelt egybe. Jó kapcsolatot ápolnak a toroniakkal, sokan szegődnek zsoldjukba, hajósaik, bűvaraik sok helyen megjelennek, főleg víz alá süllyedt városok felkutatásánál veszik hasznukat. Sámánjai a vizek és teremtményeik urai, vajákosaik azonban már a toroniaktól tanult boszorkánymesteri mágia letéteményesei, nem ritkák a konfliktusok, hatalmi harcok közöttük.

Enoszuke orkjainak részletes kidolgozását lásd egy külön róluk szóló kiegészítőben.

Déli ork törzsek

Jégkarmúak

Szent állat: hópárduc

Hérosz: Hószörű Gwerron

Szállásterület: Sheral-hegység

Vezéri nemzetség: 1

Sámánnemzetség: 1

Vajákos nemzetség: 1

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 6

Kovács nemzetség: 2

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 5

Pária nemzetség: változó

A Sheral hegységbe vándorolt ork törzs a hegységglánc keleti felén birtokolt területet. Teljesen alkalmazkodtak a havasi életmódhoz, bundájuk fehér színű lett, jól bírták a hideget, sámánjaik a fagy erői fölött bírtak hatalommal. Mindezt valószínűleg erős patrónusuknak köszönheték. Olyan hatalmat szabadítottak el azonban, amit nem kellett volna, mert kis híján a törzs kihalását eredményezte. A jégkarmúak leszármazottai ma elszórtan élnek a Sheral hegyei között. A törzset folyamatos széttagoottság, létszámfogyás, a kihalás veszélye fenyegeti. Héroszuk Hószörű Gwerron, a törzs totemállata a hópárduc. (MG)



Roppantók

Szent állat: Malbohaury
Hérosz: Tószemű Rasghor
Szállásterület: Sheral-hegység
Vezéri nemzetség: nincs
Sámánnemzetség: 1 (vezéri rangban)
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 4
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 3
Pária nemzetség: változó

A Roppantók a Jégkarmúak törzséből vált ki, még az azok vesztét okozó ballépés előtt, állítólag a sámánnemzetségek összekülönbözései miatt. Hasonlóan hordozzák a „havasi-ork” jegyeket. Szállásterületük a hegylánc középső régiójába esik. Szent állatuk a Malbohaury. (MG)

Mindentlátók

Szent állat: ördögvipera
Hérosz: Ugguz Zah Raq
Szállásterület: Kráni-hegység
Vezéri nemzetség: 1
Sámánnemzetség: 2
Vajákos nemzetség: 3
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 5
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 2 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 2
Pária nemzetség: változó

Az egykor még Krán hegységeiben élő törzs, becsületét veszítve, a közelmúltban menekült a gyepüvidékre. Erős sámán és vajákos nemzetségekkel rendelkezik, s a pusztá legjobb méregkeverői között tartják őket számon. Szent állatuk az ördögvipera. Ritkán vonulnak hadba, minden erejükkel a birodalomba való visszatérésükre összpontosítanak. A törzs legendás hőroza Ugguz Zah Raq. (Lumir - Krán project)

Sárga orkok

Szent állat: lhoaq farkas
Hérosz: Vérivó Dhzar
Szállásterület: Kráni-gyepüvidék
Vezéri nemzetség: 1
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: nincs
Énekmondó nemzetség: 2
Harcos nemzetség: 4
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 1
Pária nemzetség: változó

Az az ork törzs, melynek tagjai magukat csak, mint ngaur-ok emlegetik, rendelkeznek az alakváltás képességével. Totemállatuk a lhoaq farkas, ami egykor nagytestű, aranybarnás szőrzetű farkasfajának lehetett a neve, amik a beyzidek megjelenése előtt voltak honosak Ujram shel dimmu sztyeppéin. Közel táboroztak a Kráni bércekhez, a Saraatak folyó partjain, de kudarcba fulladt háborúik miatt folyamatosan fel kellett adniuk területeiket. Legendás hőrozuk Vérivó Dhzar, aki maga mellé állította a legkiválóbbakat a bőreváltó harcosok közül és pusztító hadjáratba kezdtek a Kráni bércek felé, hogy visszahódítsák azokat a földeket, amiért egykor őseik vére hullott. (Lumir - Krán project)

Fekete orkok

Szent állat: wyvern
Hérosz: Rótszemű Krauq
Szállásterület: Kráni-gyepüvidék
Vezéri nemzetség: 1
Sámánnemzetség: 1
Vajákos nemzetség: 3
Énekmondó nemzetség: 1
Harcos nemzetség: 6
Kovács nemzetség: 1
Portyázó nemzetség: 10
Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)
Bányász nemzetség: 1
Pária nemzetség: változó

A gyepüvidék legnagyobb számú ork törzse. Táborhelyeik megtalálhatók Orgul

határában, a Ragálymezők szomszédságában, de számos törzsük telepedett meg gázokat bőfűző, mérgeket nedvedző holtlápokban, elátkozott vidékeken, holtak lakta romok között. A fekete orkok törzseit, legendás hősök Rótszemű Krauq fogja össze, olykor kincsekkel, olykor véres leszámolásokkal. Hatalma hátterét két torzszülött, félelmes hírű sámánja adja, akik ellenállóvá tették a múltó idővel szemben. Szent állatuk a wyvern. (Lumir - Krán project)

Vörös orkok

Szent állat: kraggat

Hérosz: ?

Szállásterület: Kráni-gyepüvidék

Vezéri nemzetség: 1

Sámánnemzetség: 2

Vajákos nemzetség: 2

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 4

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 2

Pária nemzetség: változó

A dhyarauni áthatolhatatlan erdősségeken őrzi területeit a vörös orkok törzse. Ezekről az orkokról az a szóbeszéd járja, hogy fajtájuk legravaszabb, legértelmesebb egyedei, akik testi erőben és vadságban sem maradnak el fajtársaik mögött. Nem egy vörös ork több nyelven is beszél, bányász nemzetségeiknek tagjai járatosak a mechanikában, gyógyítóik pedig kiemelkedő ismeretekkel bírnak az orvoslás terén. Totemállatuk a kraggat. (Lumir - Krán project)

Sziklabontók

Szent állat: sziklaféreg

Hérosz: ?

Szállásterület: Kráni-gyepüvidék

Vezéri nemzetség: 1

Sámánnemzetség: 3

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 4

Kovács nemzetség: 3

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 6

Pária nemzetség: változó

A Kráni peremvidék déli részének hegységeiben élnek. Fennmaradásukat és megtűrségüket egy ritka és értékes fém kitermelésének és kovácsolásának köszönhetik. Szent állatként a sziklaférgeket tisztelik, aminek gyakran mutatnak be áldozatot is. Sámánjaik a kövek felett bírnak hatalommal. (MG - Krán project)

Mogorvák

Szent állat: byzon

Hérosz: Görbeszarv Gormak

Szállásterület: Hatreggas-hegység

Vezéri nemzetség: 1

Sámánnemzetség: 2

Vajákos nemzetség: nincs

Énekmondó nemzetség: 1

Harcos nemzetség: 6

Kovács nemzetség: 1

Portyázó nemzetség: 10

Gyógyító nemzetség: 1 (anyai ág)

Bányász nemzetség: 3

Pária nemzetség: változó

A szállásterületük a kráni gyepüvidék északi részén, a Hatreggas-hegység délnyugati lejtőinél található. A Mogorvák törzse valószínűleg egyike a legelső délre vándorolt ork törzseknek; túlélésüket, és a Világgerincen túl szerzett új területeiket, közösen vallott ősüknek, Görbeszarv Gormaknak köszönhetik. A törzs akkori sámánja olyan hatalmú patrónussal rendelkezett, aki képes volt megvédelmezni a törzset a vándorlás viszontagságaitól. Állítólag neki köszönhetik azt a démoni jegyet is, ami manapság természetesnek számít minden, a Mogorvák közt született gaug esetében, ez pedig a koponyacsontból kibukkanó apró szarvak vagy csont tüskék. Görbeszarv bölcs, belátó vezérként egy jól felépített, erős törzset hagyott örökül véreire. A törzs szent állata a Byzon. (MG - Krán project)

Az ork karakter

Mivel az orkok nemzetségi tagozódása a legszembevetőbb és az egyes nemzetségek funkcionális jelzöt, feladatot és így felkészítést, felhalmozott és továbbadott tudást és lehetőségeket is jelentenek, az ork kasztokat és alkasztokat a nemzetségekhez párosítva alkottam meg és gyűjtöttem össze. A játékos karakter a következőkben bemutatott ork kasztokból és alkasztokból választhat.

Fontos megjegyezni, hogy az alább következő képzettségcsomagok, bár hűen követik a MAGUS kasztrendszerét, természetesen csak az ork közösségekben élő karakterekre vonatkoznak. Amennyiben egy ork kiszakad a közösségből, elveszíti fajtársait, tanítóit, nincs már lehetősége a törzsben a kasztjának megfelelő ismeretei bővítésére, úgy nem járnak neki a szintenként megszerezhető képzettségek. Ezért javaslom azt a kiegészítő szabályt alkalmazni ilyen esetben, hogy a karakter csak olyan dolgokat tanulhasson, amelyeket továbbfejleszt csupán, illetve a KM megítélése szerint amelyikhez megtalálja a szükséges mestert. A szintenként járó képzettségeket ilyenkor nyugodtan váltsa Kp-ra és tanuljon belőle mást, azt, ami elérhető, amivel a karaktere találkozik, hiszen ez sokkal realitásosabb, mint a levegőből kapott képzettségek.

Ork vezéri harcós

A vezéri nemzetségek harcosa. Az orkok vezéri nemzetségei tulajdonképpen egy olyan törzset alkotnak, amelyik közös őse maga Ngaur Draugroth, a Farkasszellem, de nem élnek együtt, hanem nemzetségenként széttagolva a többi törzs élén állnak. (A Hűségeselek és a Bűvölök kivételek, és az Irgalmatlanok vezérei is a Vakondszellemet tisztelik, az Elveszettekről pedig nem lehet biztosat tudni) Talán ezzel magyarázható, hogy a szigorú házassági szokások ellenére rendszeresen más törzsekből, azok vezéri nemzetségeiből választanak asszonyt. A legrangosabb ork nemzetségnek számít. A vezéri nemzetség adja a törzsek fővezéreit (bár ez nem szükségszerű), ők vezetik harcba a harcós nemzetségeket is. A vezéri harcósok hagyják el utoljára a csatateret, nagy szégyenbe hoznák magukat, ha másképpen cselekednének.

Az ork vezéri harcós egy harcós alkasztoknak számít.

Karakteralkotás

Az ork vezéri harcós képességeit a harcósok első karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	K6+15 (+Kf)
Állóképesség	K10+11 (+Kf)
Gyorsaság	2K6+6+Kf
Ügyesség	2K6+6+Kf
Egészség	K10+12
Szépség	3K6-3 (2x)
Intelligencia	3K6-3 (2x)
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6-4 (2x)
Érzékelés	2K6+8

Harcérték

Az ork vezéri harcós Ké-alapja 9, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 3-mal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork vezéri harcós Ép-alapja 7 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+4 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork vezéri harcós Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork vezéri harcós képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af

3 Fegyverhasználat	Af
--------------------	----

Fegyverhasználat (ork fegyver*)	Af
------------------------------------	----

Úszás	Af
-------	----

Futás	Af
-------	----

Nehézvértviselet	Mf
------------------	----

Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
------------------------------	----

Kocsmai verekedés	Af
-------------------	----

Törzsi etikett**	Mf
------------------	----

Mászás	15%
--------	-----

Esés	20%
------	-----

Ugrás	10%
-------	-----

Kötéltánc	10%
-----------	-----

Nyelvismeret (ork)	Af (5)
--------------------	--------

Kultúra (saját törzs)	Mf
-----------------------	----

Helyismeret (saját vidék)	60%
---------------------------	-----

* Az „Ork fegyver” alatt az ork viadalok látványosságra készült fegyvereit kell érteni. (Lásd: HGB,87.oldal)

** Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork vezéri harcok a karakteralkotáskor, harcmódorát meghatározva kettő képzettséget választ még az alábbi táblázatból. (dobható is)

K10	Képzettség	Fok/%
1	Harc helyhez kötve	Af
2	Birkózás	Af
3	Belharc	Af
4	Földharc	Af
5	Harci láz	Af
6	Körkörös harc	Af
7	Kétkezes harc	Af
8	Pajzshasználat	Af
9	Piszkos csel	Af
10	Hárítófegyver használat	Af

Az ork vezéri harcok képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Ökölharc	Mf
3	Futás	Mf
4	Hadvezetés (gyalogság)	Af
5	Fegyverhasználat	Mf
6	Hadvezetés (gyalogság)	Mf
7	Egy választott harci képzettség	Mf

Tapasztalati szint

Az ork vezéri harcok a harcok táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10000	7
10001-20000	8
20001-40000	9
40001-60000	10
60001-80000	11
80001-112000	12
További szint:	31200 Tp



Az ork vezéri harcos fegyvertára

A vezéri nemzetség harcosai bármilyen fegyvert forgathatnak, ami fajukhoz és harcmodorukhoz illik, mindazonáltal a nagy, nehéz fegyvereket kedvelik, és célzófegyver alkalmazására nemigen vetemednek. Gyakran viselnek nehéz vérteteket, mellvértnél alább nemigen adják, és ha tehetik, sisakot. Előkelő nemzetség révén a legjobb felszerelést kapják, és a zsákmányból is ők választhatnak először.

Ork sámán

Az ork sámánnemzetséget rangban a második helyen állnak. Persze ott, ahol léteznek, ugyanis a Hallgatagok törzséből hiányoznak, az ő lelki szükségleteikről és mágikus támogatásukról Darton papjai gondoskodnak. Az ork sámánok a törzsek héroszait, egykor élt legendás hőseit imádják, akik kijátszották Orwella átkát, és valamilyen formában (ez általában különbözik az emberek által idealizálttól) örök életet nyerve támogatást biztosítanak híveiknek.

A sámánok a vezérek legfőbb tanácsadói: ők, öröködnék a törzs erkölcsi felett, ők gondoskodnak a fiatalok neveltetéséről, ők kérik ki csata előtt a jósjeleket, ők vezetik a temetési és győzelmi szertartásokat. A gaugok felnőtté avatását és a névadást a névadó sámán végzi. Vallási téren ítélezési jogkörük is van, világi ügyekben azonban meg kell hajolniuk a törzsbíró tekintélye előtt. (Ha kétely merül föl, hogy a törzsi tanács elé terjesztett ügy vallási vagy világi természetű-e, a kérdést a törzsbíró és az ítélsámán életre-halálra szóló párviadala dönti el.) Mindezen feladatokra külön sámáni posztok léteznek, és ezek ugyanúgy öröklődnek a nagycsaládokon belül, mint a vezéri rangok: Amíg a szokásjog által előírt teendőiket végzik, a sámánokra kezet emelni szigorúan tilos; aki ezt a szabályt megszegi, azt száműzetéssel sújtják. (Az orkok súlyosabb büntetésnek tartják a száműzetést a kivégzésnél.)

Az ork sámán egy papi alkasztanak számít.

Karakteralkotás

Az ork sámán képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	2K6+9
Állóképesség	K10+11+Kf
Gyorsaság	3K6
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	K10+10+Kf
Szépség	3K6-3
Intelligencia	2K6+3
Akaraterő	K6+12+Kf
Asztrál	K10+6
Érzékelés	K6+14

Harcérték

Az ork sámán Ké-alapja 6, Té-alapja 18, Vé-alapja 70, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 9 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét legalább 3-mal, Vé-jét legalább 2-vel köteles növelni minden tapasztalati szinten.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork sámán Ép-alapja 6 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+2 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork sámán Kp-alapja 6, amihez minden tapasztalati szinten további 7 járul.

Az ork sámán képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmái verekedés*	Af

Törzsi etikett**	Mf
Vallásismeret (ork)	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Herbalizmus	Af
Időjóslás	Af
Jóslás	Af
Mászás	5%
Esés	10%
Ugrás	5%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* A kocsmái verekedés természetesen nem az emberek kocsmáiban tanult képzettség, hanem az ork keze ügyébe kerülő szükségesszűkökkel folytatott harcot jelenti - ahogy az eredeti képzettség is -, legyen az egy lábszárcsont, kő, facsemete, egy koponya, stb.

** Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.



Az ork sámán képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Vallásismeret (ork)	Mf
3	Herbalizmus	Mf
4	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
5	Időjóslás	Mf
6	Futás	Mf
7	Jóslás	Mf

Különleges képességek

Az ork sámánok elsődleges különleges képessége az ork sámánmágia használata. Ennek eredete az általuk tisztelt patrónushoz vezethető vissza, erejüket - a szakrális mágia szabályai szerint - tőle kapják. Az ork sámánok Mp-ja első tapasztalati szinten 7, és minden tapasztalati szinten K6-tal növekszik, amit a játékos kétszer dobhat, és a jobbik eredményt kell figyelembe vennie.

Az ork sámánnak nincs szüksége szent szimbólumra, mivel hatalmát vére jogán, ősetől kapja, tulajdonképpen a saját vére fogható fel szent jelképnek - természetesen erre nem vonatkoznak a szokásos szabályok. Mágiájukat nem osztják fel Arkánumok vagy Rituálék szerint, de két nagy csoportot különböztetnek meg keretein belül. Az egyikbe olyan mágiaformák tartoznak, amelyeket az elfszabásúak Halál szférát ismerő papjai is alkalmaznak, míg a másokban a csak általuk ismert és használt, egyedi, gyakran félisteneik befolyásolta varázslatok kaptak helyet.

Tapasztalati szint

Az ork sámán a papok táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-160	1
161-330	2
331-660	3
661-1300	4
1301-2600	5
2601-5000	6
5001-9000	7
9001-23000	8
32001-50000	9

50001-90000	10
90001-130000	11
130001-165000	12
További szint:	50000 Tp

Egészség	2K6+8
Szépség	3K6-3
Intelligencia	2K6+3
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	K6+8
Érzékelés	2K6+8

Az ork sámán fegyvertára

Az ork sámánok csakúgy, mint fajtársaik, nem igazán örülnek neki, ha előírják nekik, hogy milyen fegyvert forgassanak a csatamezőkön. Szívükhöz legközelebb a szűrő- és zúzófegyverek állnak, s ha az alkalom úgy hozza; mindent félrelöknek, ami akadályozza őket a harcban, legyen az akár pajzs, akár vért.

Ork vajákos

A vajákosok általában más nemzetségekben élnek (csupán a játéktechnikai kasztjuk vajákos), és tekintélyben vetekednek a sámánokkal, sőt, olykor a vezérekkel is. Mindössze három olyan ork törzs akad, ahol a vajákosok külön nemzetséget alkotnak: A Bűvölők, a Csonttörők és az Árnyékjárók. (Korábban volt ilyen a Vérivóknál is, Birak gal Gashad azonban az utolsó porontyig kiirtotta őket.) Ezek a nemzetségek viszonylag újkeletűek, s létrejöttüket kivétel nélkül külső - toroni, illetve aszisz - befolyásnak köszönhetik. A vajákosok boszorkánymesteri mágiát űznek, némelyikük kimondottan magas fokon. Mióta a Bűvölőknél elpusztították a vezéri nemzetséget, és átvették a törzs fölött az irányítást; a többi törzs nem igazán bízik a vajákosokban; ha meg is túrik őket, igyekeznek minden lépésüket ellenőrizni. Háborúban a vajákos-nemzetség jelentősen növeli a törzs ütőerejét.

Az ork vajákos egy boszorkánymesteri alkasztanak számít.

Karakteralkotás

Az ork vajákos képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	3K6+3 (2x)
Állóképesség	3K6+3 (2x)
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K6+12+Kf

Harcérték

Az ork vajákos Ké-alapja 5, Té-alapja 17, Vé-alapja 72, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 7 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles legalább 1-gyel növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork vajákos Ép-alapja 3 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 4, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+1 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork vajákos Kp-alapja 7, amihez minden tapasztalati szinten további 8 járul.

Az ork vajákos képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Hátbaszúrás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Méregkeverés	Af
Tetoválás	Af
Mászás	10%
Esés	10%
Ugrás	10%
2 Nyelvismeret (ork)	Af (5,4)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork vajákos minden tapasztalati szinten kap 15%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között.

Az ork vajákos képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Alkímia	Af
3	Herbalizmus	Af
4	Méregkeverés	Mf
5	Ökölharc	Mf
6	Tetoválás	Mf

Különleges képességek

Az ork vajákos elsődleges különleges képessége az ork vajákos mágia használata. Valahol Abasziszbán vagy Toron határvidékén ismerkedtek meg a boszorkánymesteri mágia alapfogásaival. Noha a fajtájukbéliékhöz képest kivételes elmék némelyikük még a pszi egyszerűbb fogásait is elsajátíthatja -, mégis csupán a boszorkánymesterek egyszerűbb mágiáformáinak végrehajtására képesek. A tapasztalati úton megtanulható varázslatokat több-kevesebb sikerrel elsajátíthatják ugyan, de a bonyolultabb rituálék és igék meghaladják erejüket. A mágikus mérgek világában viszonylag otthonosan mozognak, s jó ismerői a természet e téren adta lehetőségeinek is. A pallérozott elme hiányát nyers erővel és brutalitással pótolják, s csak ritkán hatja meg őket bárki, akinél nagyobbat ütnek. Mana-pontjaik száma első szinten 6 és később minden szintlépéskor 3-mal növekszik.

Tapasztalati szint

Az ork vajákos a boszorkánymesterek táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Tapasztalati pont Tapasztalati szint

0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1600	4
1601-4000	5
4001-8000	6
8001-16000	7
16001-32000	8
32001-59000	9
59001-90500	10
90501-140000	11
140001-190000	12
További szint:	55000 Tp

Az ork vajákos fegyvertára

Az ork vajákos, bár nem ijed meg a saját árnyékától, mégsem a harcot tekinti egyetlen eszközének. Vérmérsékletétől függően bármilyen fegyvert forgathat, akad közöttük harcosokat megszegyenítő vívó, ám még a legügyetlenebbeknél is kerül egy-egy béltépő. A kétkezes fegyvereket nem igazán kedvelik, mert szeretik, ha bal kezük szabad... Bármilyen vértezetet ölhetnek, ám ha az alkalom úgy hozza; mindent félrelöknek, ami akadályozza őket a harcban, legyen az akár pajzs, akár vért.



Ork énekmondó

„Az orkok morogva feszültek neki még egyszer, de a szikla meg sem mozdult. Lihegve léptek távolabb, s bár egyikük sem akarta beismerni, nem bírtak vele. Vezérük jó evésnyi idővel ezelőtt küldte őket a páriák felfedezte járat megtisztítására, de még most, hogy maguk vették kézbe a dolgot, sem sikerült bejutniuk. A szakadozott ruhájú páriák távolról figyelték a négy harcos erőlködését, s bár kuncogni egyikük sem mert, magukban mosolyogva idézték fel a harcosok lekicsinylő megjegyzéseit.

A fiatal énekmondó már egy ideje figyelte a négy harcost, és most, hogy elléptek a kőtől, érkezettnek látta az időt. Dobját a hátára kanyarította és közelebb lépett a sziklatömbhöz. Döbönt szempárok követték lépéseit, és a harcosok csak kérdően fordultak egymás felé, amikor az ork pergő harci nótára gyűjtva ellépett közöttük. Az énekmondó nekifeszült a sziklatömbnek, de az éneklést továbbra sem hagyta abba. Az orkok félrebillentett fejjel figyelték, néhányan fellelkedve bekapcsolódtak a harci dalba és elindultak, hogy segítsenek lelkes társuknak. Ekkor azonban a szikla megmozdult, és lassan csúszni kezdett. A torokhangon bömbölő dal a döbbenet csendjébe fült, mozdulatukban megdermedt orkok figyelték tágra nyílt szemekkel, ahogy az énekmondó harsányan dalolva eltolja a sziklát a barlang szájától.”

(Magyar Gergely - Új ork énekmondó mágia)

Az énekmondók kitüntetett szerepet játszanak az ork társadalomban: ők emlékeznek az ősökre, ők öröködnék a hagyományok fölött: ők a törzs múltjának letéteményesei. Mivel az orkok számára létkérdés a történelmi identitástudat megőrzése, írásbeliségük viszont nincsen, az énekmondók jelentősége felbecsülhetetlen. Ők a regék, legendák, históriás énekek, az ősök leszármazásának és a hadikrónikák tudói, és ők őrzik meg a bölcs szentenciákat, erkölcsi példabeszédeket, harci indulókat, de a bányász- és kovácsdalokat is. Akad közöttük, aki két-háromszázezer vessort is az emlékezetébe vésett, 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 dalokkal az ajkukon gázolnak a kézitusa forgatagába, s az orkok

vak elszántsággal követik őket, ijesztő őrjöngésbe lovallva magukat.

Énekmondó-nemzetség nélkül a törzs elveszti identitástudatát, lassú sorvadásnak indul, és hamarosan kipusztul, mint azt számos szomorú példa tanúsítja az orkok történelmében. Nem véletlen hát, hogy ha vereséget szenvednek a csatamezőn, az orkok előbb az énekmondókat menekítik, a sámánok csak utánuk következnek.

Mint a fentiekből is kitűnik, az ork énekmondók nem tartoznak a puhány széplelkek (pyarroni kifejezéssel élve költők) közé. Egyik legfontosabb kötelességük, hogy csata közben harci dalokkal bátorítsák a bajtársaikat, s többnyire maguk is az első sorokban küzdenek. Ezenkívül a személyes példaadást is megkövetelik tőlük; általában ők lépnek fel elsőnek az ostromlétrákra és ők vezetik a páncélos lovasság elleni gyalogrohamokat. Nem véletlen tehát, hogy ilyen kevesen vannak; mint ahogy az sem, hogy jobbára közülük kerülnek ki az ork hősénekek legünnepeltebb alakjai. (A hagyomány szerint az északi orkok kilenc félisteni hőrosa közül négyen eredetileg énekmondó-nemzetségből származtak.)

Az énekmondókkal szemben támasztott roppant szigorú követelmények miatt ezekben a nemzetségekben igen gyakori az örökbefogadás. Ha a nemzetségbe tartozó nagycsaládok fejének megakad a szemük egy ígéretes porontyon, jogukban áll erőszakkal adoptálni, akár az apa akarata ellenére is. Az énekmondó szülőktől származó fiúgyermekek viszont tizenkét éves korukban nem nyernek automatikusan felvételt a nemzetségbe; előbb tanúságot kell adniuk gyors észjárásukról, jó emlékezőtehetségükről és harci képességükről. Ez a próbatétel sokkal keményebb, mint a szokásos férfivá avatási szertartás; ha a jelölt elbukik rajta, az apja megöli, mert szégyenbe hozta.

A nemzetségen belül sajátos munkamegosztás érvényesül a nemek között: a férfiak dalolnak, és az asszonyok szolgáltatják hozzá a zenét. A csatamezőn értelemserűen nincs hangszeres kíséret; a temetési rítusokon és a Hazatérők Ünnepe főleg dobokat és dudákat szólaltatnak meg. Az orkok képtelenek

a húros hangszerek használatára, mert a karmaik szétszaggatnák őket; a ritmusérzékük viszont igen fejlett, bonyolult ütemű dalaik néha eszeveszett örvénybe lovalják a más fajból való hallgatókat. Zenéjüket általában barbárnak és dallamtalannak tartják, azt azonban még az elf dalnokok sem tagadják, hogy vérpezsdítő lüktetésének rendkívüli lelkesítő ereje van.

Mint a fentebbiekből látszik, az ork énekmondók egyáltalán nem 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 várakozásnak, különben nem sokáig maradnának életben. Noha a megkötések számos helyzetben hátráltatják, a képzettségeinek 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 csselfogással. Az ork énekmondóktól azonban mi sem áll távolabb, mint az ilyesfajta alakoskodás. A káprázat, a csábítás, az ábrándszövés nem az ő kenyerük; képzettségeik sem ezeket a célokat szolgálják. (Summarium)

Az ork énekmondó egy különleges harcos alkasztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork énekmondó képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	K10+11+Kf
Állóképesség	K10+11+Kf
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	2K6+6
Egészség	2K6+8
Szépség	3K6-3 (2x)
Intelligencia	K6+9
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	2K6+2
Érzékelés	K6+14

Harcérték

Az ork énekmondó Ké-alapja 9, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 10 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét legalább 4-gyel, Vé-jét legalább 2-vel köteles növelni minden tapasztalati szinten.



Életerő és fájdalomtűrés

Az ork énekmondó Ép-alapja 6 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 7, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+4 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork énekmondó Kp-alapja 6, amihez minden tapasztalati szinten további 7 járul.

Az ork énekmondó képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Fegyverhasználat (ork fegyver)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Nehézvértviselet	Af
Legendaismeret (ork)	Af
Történelemismeret (ork)	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett*	Mf
Éneklés (férfi)/ Zenélés (nő)	Af
Vallásismeret (ork)	Af
Mászás	5%
Esés	10%
Ugrás	5%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork énekmondó képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Futás	Mf
3	Nehézvértviselet	Mf
4	Éneklés (férfi)/ Zenélés (nő)	Mf
5	Legendaismeret (ork)	Mf
6	Fegyverhasználat	Mf

Különleges képességek

Az énekmondókat - bár, mint fentebb említettük, alattomos trükköket sohasem használnak a küzdelemben - egyedülállóan veszedelmes harcossá teszi az orkok körében szokatlanul magas intelligenciájuk. Ennek köszönhetik azt is, hogy - noha igen korlátozott mértékben - értenek a klaszikus 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 kívülálló fül számára leginkább egyfajta panaszos, 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, melyeknek segítségével közvetlenül kárt lehet tenni más élőlényekben. Mindazonáltal van néhány egyedi varázslatuk, amiket rajtuk kívül senki más nem ismer; megtanulásukkal az embernepeknek több bárdja is megpróbálkozott már, ám valamennyien beleőrültek.

Tapasztalati szint

Az ork énekmondó a bárd táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-170	1
171-350	2
351-1000	3
1001-2200	4
2201-4400	5
4401-7500	6
7501-15000	7
15001-30000	8
30001-55000	9
55001-75000	10
75001-95000	11
95001-145000	12

További szint: 40000 Tp

Az ork énekmondó fegyvertára

Az ork énekmondók – a hagyományos bárdoktól eltérően – nincsenek korlátozva fegyverzet és vértet tekintetében. E szabály alól egyetlen kivétel van: célzófegyvert (parittyá, dárda, íj) sohasem használnak, legfeljebb lándzsájukat, vagy baltájukat vágják az ellenfélhez. Kimondottan kedvelik viszont a nehézvértet, és a minél súlyosabb, ijesztőbb kézfegyvereket, mint amilyen a lángolt pallos, vagy a kétfejű csatabárd. Bár furcsának tűnhet, az ork énekmondók sok tekintetben hasonlítanak az emberek lovagi kasztjára.

Ork harcos

Az egyszerű, jelző nélküli ork harcos alatt a harcos nemzetségek ork karcosait értem. A harcos nemzetségek a törzsek belső rangsorrendjében az énekmondók után következnek. Ezek már nem egyediek; számuk az északi törzsekben kettő és hat között mozog. A harcos nemzetségek nagyjából olyan szerepet töltenek be, mint az emberek hadseregeiben az elitalakulatok. Hadba a vezéri nemzetség egyik tagja vezeti őket, de a tisztjeiket maguk adják. Bevetésükre általában csak a csata döntő szakaszában kerül sor, ha a páriák és a portyázók már nem bírnak az ellenféllel. Ezek a nemzetségek büszkék fegyelmettségükre és a kapott parancshoz való hűségükre; ha például egy vesztes ütközetben a vezérük elesik, mielőtt utasítást adhatna a visszavonulásra, utolsó lehetőségükig küzdenek valamennyien. A harcos-nemzetségek soha nem rabolnak és fosztogatnak; az ilyesmit méltóságukon alulinak érzik. Egyébként nincsenek is rászorulva, mert őket illeti meg az a jog, hogy elsőnek válasszanak a portyázók által összehordott zsákmányból.

Békében a harcos nemzetségek elsősorban erős összetartásukról

nevezetese. Ritka az az ork, aki komoly ok nélkül vizsályt kezdene egy ilyen harcossal; még ha történetesen igaza van, akkor is számíthat rá, hogy az ügy sohasem kerül a törzs ítélőszéke elé, mert ellenlábasa nemzetségtársai már jóval előtte lekaszabolják. Ha a békeidőszak túlságosan elhúzódik, a harcos-nemzetségek előbb-utóbb kezelhetlenné válnak. Vadászni ugyanis nem járnak - egyedül a háborúskodást tekintik magukhoz méltó időtöltésnek -, a hosszas tétlenség pedig ingerlékennyé és rosszkedvűvé teszi őket. Nem véletlen, hogy az északi törzsek közül az agresszívabbakban találjuk a legtöbb harcos-nemzetséget, és a viszonylag békeszeretőkből a legkevesebbet.

Az ork harcos egy harcos alkalstnak számít.

Karakteralkotás

Az ork harcos képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	K6+15 (+Kf)
Állóképesség	K10+11 (+Kf)
Gyorsaság	2K6+6+Kf
Ügyesség	2K6+6+Kf
Egészség	K10+12
Szépség	3K6-3 (2x)
Intelligencia	3K6-3 (2x)
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6-4 (2x)
Érzékelés	2K6+8

Harcérték

Az ork harcos Ké-alapja 9, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 3-mal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork harcos Ép-alapja 7 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz

feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+4 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork harcos Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork harcos képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyverhasználat (ork fegyver)	Af
Nehézvértviselet	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmái verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork harcos a karakteralkotáskor, harcmodorát meghatározva egye képzettséget választ még az alábbi táblázatból. (dobható is)

K10	Képzettség	Fok/%
1	Harc helyhez kötve	Af
2	Birkózás	Af
3	Belharc	Af
4	Földharc	Af
5	Harci láz	Af
6	Körkörös harc	Af
7	Kétkézes harc	Af
8	Pajzshasználat	Af
9	Pizkos csel	Af
10	Hárítófegyver használat	Af

Az ork harcos képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Ökölharc	Mf
3	Futás	Mf
4	Nehézvértviselet	Mf

5	Fegyverhasználat	Mf
	A választott harci	
6	képzettség	Mf
	Hadvezetés	
7	(gyalogság)	Af

Tapasztalati szint

Az ork harcos a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10000	7
10001-20000	8
20001-40000	9
40001-60000	10
60001-80000	11
80001-112000	12
További szint:	31200 Tp

Az ork harcos fegyvertára

Az ork harcos bármilyen fegyvert választhat - noha elit jellegükből adódóan ebben is szeretnek az élen járni. Kedvelik a nagy, brutális fegyvereket, nem ritka az, aki kétkézes fegyverrel harcol, míg az ügyesebbek nehéz pajzsokat, sőt, nem ritkán egyszerre két fegyvert is forgatnak. Az mindegyikükről elmondható, hogy a célzófegyvereket nem kedvelik, sőt, a hajtófegyvereket is meghagyják az alantasabb nemzetségek harcosainak. Általában jók a lehetőségeik a törzsön belül is, így a kovácsoktól elsőként kapnak felszerelést, és a zsákmányból is előkelő helyen állva válogathatnak.

Vértek dolgában sincsenek megkötve, de igyekeznek minél erősebb páncélokat ölteni, hiszen általában a nehezebbeket is kényelmesen elbíriják. Nem ritka a félvértben, sisakban feszítő, méretes pajzzsal felszerelt ork harcos,

míg a szabadabb mozgást igénylő harcmodort folytatók olykor semmilyen vértet nem viselnek.

Meg kell említeni olyan különlegességeket, mint a Csákány fiai, akik puszta kézzel, vértet nélkül harcolnak - őket külön alkasztként szerepelteti a kiegészítő.

A Csákány fiai

A Fadöntők törzsének különleges harcos nemzetsége. Híres hősük, Mothg harcmodorának követői. Mothg egykor a Fadöntők portyázó nemzetségébe született, első áldozatát kilencévesen ölte meg egy törött csákányfejjel. Később átokkal sújtották, minden fém égette, ezért vértet nem viselhetett, de még fegyvert sem volt képes a kezébe fogni. Hasznavehetetlensége okán érzett szégyenében elbujdosott a hegyekbe, és mikor visszatért nemzetségéhez, már páncél nélkül vonult hadba, és puszta kézzel zúzta szét ellenségeit. A tisztas kort megélt hős érdemeinek elismeréseképpen a törzsi tanács harcos nemzetséggé emelte a később harcmodorát is átvett Csákány fiait.

A Csákány Fiai - nevükkel ellentétben - egy szál ágyékkötőben, puszta kézzel küzdenek, csupasz testüket festékekkel színezik rozsdavörösré, hogy ne ríjanak ki túlzottan hagyományos páncélzatot viselő törzstársaik közül. Félelmetes harci tudományukat legendás ősüktől, a nagy Mothgtól tanulták. Csatában az ellenséges lovasság ellen szokás kivezényelni őket; a pofájukra mért ütésekkel földre döntik a lovakat, aztán végeznek a rajtuk ülő harcosokkal. Elképesztően gyorsak és fegyelmezettek; ha például lovasrohamot intéznek ellenük, pillanatok alatt képesek szétszóródni, majd újra alakzatba fejlődni, hogy hátulról rontsanak a rajtuk túlszáguldó lovasokra. A Fadöntökön kívül más törzseknek nincsenek ilyen egységei.

Az Csákány fiai egy harcos alkasztnak számít.

Karakteralkotás

A Csákány fiai képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.



Harcérték

A Csákány fiainak harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel, azzal a különbséggel, hogy sosem növelhetik Cé-üket.

Életerő és fájdalomtűrés

A Csákány fiainak életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

A Csákány fiai Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

A Csákány fiai képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ork pusztakezes harc	Af
Kiegészítő támadás (könyökkel)	Af
Belharc	Mf
Birkózás	Af
Úzás	Af
Futás	Mf
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	20%
Kötéltánc	20%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)

Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

A Csákány fiai képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Harc helyhez kötve	Af
3	Ork pusztakezes harc	Mf
4	Piszkos csel	Af
5	Kiegészítő támadás (könyökkel)	Mf
6	Birkózás	Mf

Tapasztalati szint

A Csákány fiai a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.

A Csákány fiainak fegyvertára

A Csákány fiai - bár megtehetnék - nem forgatnak fegyvert, talán az egyetlen orkok - párjuk tán csak a titokzatos Elvesztettek között akad - akik soha nem tanulnak meg bánni velük. Vitéz ősiuktól örökölt pusztakezes technikájukkal küzdenek, és büszkén állják meg helyüket akár az ork vasasok mellett, de akár ellenében is.

Vértet hagyománytiszteletből soha nem öltenek. Harcban testüket vörösre mázolják, hogy ne tűnjenek ki a Fadöntők törzsének vörösös vértet viselő tömegéből.

Ork lovasok

Az alcím megtévesztő, ugyanis az orkok soha nem alkalmaznak lovat - hacsak az étkezés színesítésére nem - ugyanis az, növényevő lévén, ösztönösen irtózik a ragadozók szagától, és csak kevés nem vadul meg azonnal, ha közel kényszerítik egy orkhoz, egy törzs mindennapjait pedig egyik sem bírná ki. Mindazonáltal tévhit az az embernépek között általánosnak számító nézet, hogy az orkok csakis gyalogosan vonulnak hadba.

Azonban az orkok is alkalmaznak hátsó jószágokat, mégpedig más, hozzájuk méltó ragadozókon, wargokon lovagolnak.

A wargok Észak Ynev legnagyobb és legádázabb farkasai; akkorára nőnek, mint egy nagyobbfajta borjú. Falkákban élnek, melyek együtt vonulnak és vadásznak az orkokkal; mindazonáltal nem háziállatok, hanem bajtársak és szövetségeseik. Egyes portyázó és harcos-nemzetségek az évszázadok során olyan bensőséges viszonyba kerültek a farkasokkal, hogy azok megengedik nekik, hogy meglöveljék őket. Erre persze a wargok közül is csak a legtermetesebbek alkalmasak; a csatába azonban a falka többi tagja is elkíséri őket, s ott lovas nélkül, tépve-marcangolva küzdenek vezéreik mellett.

Az ork farkaslovasoknak egészen más szerep jut az ütközetben, mint az embernépek nehézlovasságának. A legtöbb emberlakta országban - Abaszisz nevezetes kivételével - a csatát a lovagok összecsapása dönti el; ha a gyalogság az útjukba keveredik, legfeljebb legázolják. A farkaslovasok erre alkalmatlanok: eleve nem tudnak szoros alakzatba rendeződni, és csak könnyűvértezetet viselnek, mert egy lemezpáncélos orkot még a legerősebb warg sem bírna meg a hátán. Alakzatban védekező gyalogság ellen tehát soha nem vetik be őket; egy harcedzett abasziszi falanx különösebb fáradtság nélkül verné vissza ismételt rohamaikat. Kiválóan alkalmasak viszont az ellenséges lovasság szétugrasztására, ráadásul ehhez az esetek döntő többségében még harcolniuk sem kell: elegendő hozzá a puszta megjelenésük. Nincs ugyanis az a csatákban nevelkedett harci mén, amelyik ne riadna meg tőle, ha háromszáz kaffogó-vicsorgó Farkas lohol feléje a nyílt mezőn. (A közönséges, nem harcra idomított lovaknak ennyi sem kell; ők már maguknak az orkoknak a szagától is megvadulnak.) A warglovasok kiválóan alkalmasak a nagy távolságok gyors megtételére - noha ez a fogalom az orkok között teljesen más mértéket jelent, mint az embernépek seregeiben - és a portyázó, mélyen az ellenséges vonalak mögött végrehajtott rajtaütések kivitelezésére is. Gyakran védenek velük kiemelt fontosságú egységeket, ha például az orkok bevetik saját ostromeszközeiket, amolyan tüzérségüket, a vezérek gyakran rendelnek ki farkaslovasokat a védelmükre, rajtuk sem a kémek, sem a könnyű

egységek, sem a lovasok nem jutnak túl észrevétlenül és könnyen.

A farkaslovasok persze a szövetséges lovasságra is ugyanilyen hatással vannak, ezért a Zászlóháborúkban a Fekete Hadurak legfeljebb portyázó „terrorcsapatoknak” használták őket. A Kard Testvériség hazatérő lovagjait aztán igen nagy meglepetés várta Gro-Ugonban, amikor egy kizárólag orkokból álló sereggel kellett szembenézniük, és Birak gal Gashad kivezényelte ellenük a Látók farkaslovasait. Ezzel a problémával a dartonita lovagrend is sokat küszködött, a Hallgatók ugyanis nem voltak hajlandók megválni szeretett wargjaiktól. Végül Airun próféta kidolgozott egy varázslatot, amelynek hatása alatt a csatamének nem riadnak meg a ragadozószagtól; ütközet előtt minden Darton-lovag rábocsátja a hátasára, így azokat egy darabig nem zavarják a Hallgatók farkasai. Ez a varázslat - noha első pillantásra nem tűnik valami nagy dolognak - a rend egyik féltve őrzött titka; Toron, okulva a Zászlóháborúk tapasztalatain, elképesztő összegeket ígért már érte, mindhiába. A Halálisten hívei ugyanis tisztában vannak vele, mennyire egészségtelen következményekkel járna rájuk nézve uruk elárulása.

Természetesen a wargokat etetni is kell, ugyan kiváló vadászok, de a szokásjog szerint nekik is teljes adag jár a zsákmányolt élelemből. A Wargok előszeretettel fogyasztanak goblinokat is, természetesen a sok más feladatra is alkalmazható goblin rabszolgákat jó beosztani, és a megfelelő utánpótlásukról gondoskodni.

Sokkal ritkábban, és alacsonyabb számban, de előfordulnak légi-lovas egységeik is, léteznek wyvern és pteropta háton a levegőbe emelkedő ork „lovasok” is. A Halálhozók „légiereje”, viszonylag ismert és kellőképpen rettegett. Az énekmondó hagyomány szerint a tarini törpék racklalovassága ellen fejlesztették ki, amely sokáig döntő fölényt biztosított velük szemben a Torof-dinasztia harcosainak. A

Halálhozók nem racklákon, hanem wyverneken lovagolnak; ez egy elkorcsosult sárkányszabású faj, amely valaha talán értelmes lehetett, de már az idők hajnalán visszasüllyedt az állati ragadozólétebe. Senki sem tudja, hogyan sikerült megszelídíteniük ezeket a közmondásosan vad és kezelhetetlen szörnyeket; annyi bizonyos, hogy a példa nélkül álló fegyvertényt a Mordhag portyázó-nemzetség vitte végbe, és a törzs hírneves főnöke, Ush'chuk Rangron jutalmul harcosi jogállásba emelte őket. A wyvernlovasok a mai napig kizárólag a Mordhalt-nemzetségből kerülnek ki; mogorva, szűkszavú népség, de elképesztő hűséggel ragaszkodnak a hátsaikhoz, akárcsak azok hozzájuk. Egy elfszabású lény vérkeringésébe jutva a wyvernek mérgeének egyetlen cseppje azonnali halált okoz; nem csoda hát, hogy a wyvernlovasokat igen nagy becsben tartják, ellenfeleik pedig rettegnek tőlük.



A legutóbbi időben olyan hírek érkeztek a gypüvidékről; hogy a Bűvölők törzsének is vannak wyvernlovasai. Ezeket az értesüléseket szemtanúk is megerősítették; úgy tűnik azonban, a Bűvölők wyvernjei sokkal nehezebben kezelhetők, nem mindig engedelmeskednek a lovasaiknak. Előfordult például, hogy harc közben megvadultak a vér szagától, és bárhogy rángatták a hátukon ülő orkok a zablát, többé nem tudtak különbséget tenni barát és ellenség között. Valószínűleg ezek a wyvernek nem igazán szelídek, hanem feltehetőleg a törzs vajákosainak a bűbája alatt állnak; márpedig köztudomású, hogy a sárkányfélék elég konokul ellenszegülnek mindennemű idegen mágiának. Kétélű fegyvert használnak tehát a Bűvölők, és könnyen elképzelhető, hogy hosszú távon több káruk, mint hasznuk származik belőle. Mindamellert a hagyomány terjed, mára több gro-ugoni ork törzsnél is megtalálhatók a wyvernlovasok.

A pteropta-lovasok elsősorban Gro-Ugonban fordulnak elő, tekintve, hogy ez a nagytestű ragadozó gyíkmadár ott él, noha a Sheral és Krán bércei között is találkozunk velük, valószínűsítve az ottani ork pteropta-lovasok lehetőségét is. Elsősorban nagyobb terhek szállítására alkalmazzák őket, mert bár az orkok jó teherhordók, a nehezen megközelíthető helyeken nagy segítség lehet egy-egy pteropta-szállítmány. Harcra csak kevésé alkalmasak, idomításuk is nehéz, ám ha sikerülne is, nehézkes manőverezésük okán csak nagyobb csapattestek ellen alkalmazhatóak, megjelenésüknek leginkább lélektani hatása van.

Az ork lovasok esetében nem feltétlenül a gyakorlottság és a magas tapasztalat számít, hanem a másik ragadozóval való kapcsolat kiépítése, az az összhang, amelynek kiépítésére nem sokan képesek. Az orknak lélekben győzedelmeskednie kell a másik ragadozó felett, hiszen annak el kell fogadnia fölötte állóként, másként aligha engedi hátára ülni, és nem teljesíti parancsait. Mindamellett - különösen a wargok esetében - inkább fegyvertársakká lesznek ork és hátasa, a többi ork által irigylésre méltó kapcsolat alakul ki közöttük.

A különböző ork lovasok hasonlóságukat tekintve egyetlen alkasztként kerültek kidolgozásra és harcos alkasztnak számítanak. Az ork lovas a fentiek okán indítható önálló alkasztként első tapasztalati szinten, de ha a játék úgy kívánja, váltott, vagy iker kasztként is beilleszthető. Mivel inkább csak hangulati alkasztról, mintsem speciális, különleges képességekkel felszerelt önálló alkasztról van szó, akár más ork kasztkok, a hiányzó képzettségeiket önállóan megszerezve is válhatnak ork lovasokká - így a kasztleírás inkább irányadó és hangulatteremtő.



„Amikor elég húst halmozott fel, Izomhegy szélesre tárta a kapukat és szétvetett lábakkal megállt a wyvernek ketrece előtt. Orrába vágott a hüllők fanyar büze és a régen takarított gyíktrágya émelyítő szaga. A rácsok homályosan rajzolódtak ki a szürkületben, mögöttük, mint folyami hínár, karcsú nyakak ingadoztak. Sárga kígyószemek csillantak, a kígyópofájú, hosszúnyakú óriás bestiák dühödten sziszegtek.

Az Izomhegy visszavicsorgott.

A sárkányok kései utódai nem félték az embert: a majomfattyá kétlábú ugyanolyan zsákmányállat volt számukra, mint a hegyi kecské. Az orkok azonban mások voltak: szúrós szagú ragadozók, akiknek ugyanúgy életük volt az ölés, mint az óriás gyíkfajzatoknak.

Dauhzul lovagjai sosem értették meg a wyvernek titkát.

Izomhegy baljába fogott egy nagyobb darab húst, jó emberfejnyit. Lassan közeledett a szekéryi bestiák felé, óvatosan, de a félelem legcsekélyebb jele nélkül. A félelem a zsákmány gyengesége. A hajlékony kígyónyakak hátrahúzódtak és megfeszültek, akár a felajzott új.

Izomhegy tovább közeledett. Marcangoló és Ordító, a két óriás wyvern lassan felhúzta ínyét és látni engedte arasznyi agyarait. A fekete nyelvek nyugtalanul tekeregtek a sárga fogak között.

Izomhegy tett még egy lépést.

Aztán még egyet, amellyel az óriás gyíkok hatótávjába ért. A wyvernek vártak. Marcangoló kiengedte alkarnyi karmait és halkan sziszegve toporogni kezdett. A nagyobbik bestia, Ordító, lesunyta a fejét.

Izomhegy szeme tompán csillogott a busa szemöldökerezh alatt. Az udvari ork már alig karnyújtásnyira járt a ketrecektől.

A pillanatot várták, valamennyien.

Amikor eljött, a wyvernek egyszerre támadtak. Két lapos, ölnyi hosszú fej vágódott előre a rácsok között, villás nyelvek tekeregtek az óriásira tátott pofák fehéren csillanó agyarain, de Izomhegy nem hátrált meg.

A bal mancsában lengetett cubákkal hatalmasat csapott Marcangoló fejére és elhajolva Ordító támadása elől, egy reccsenő

jobbhoroggal valósággal rázuhant a gyíkóriás állkapcsára. A harc törvénye: sosem megállni, míg az ellenfél él és mozog.

Az Izomhegy azonnal megragadta Marcangoló nyakát és a csapástól még szédelgő wyvern fejét módszeresen a rácsokhoz verdeste.

Az orkok úgy tartják, csak a döglött wyvern kiszámítható. Lehet valami igazuk, mert a jobbhorogtól kábult Ordító eszméletét visszanyerve rácéfolt a nevére: ezúttal halkan támadt, mint a kígyó. Izomhegy csak fél szemmel látta, hogy a bal válla felett megjelenik egy óriási, csillogó agyaru hüllőpofa, arasznyira a nyakától...

A halálos harapást egy combnyi, csattanva érkező cubák térítette el. Nehéz Ököl megérkezett. A Látók hímje a következő pillanatban egyetlen rohammal fejelte le a megzavarodott Ordítót és a biztonság kedvéért teljes erejéből meg is rugdosta a lehanyatló, irdatlan wyvernkoponyát.

– Egyszerre kettővel nehéz – morgott az udvari orkra.

– Tartozom neked – nyögte kábán Izomhegy. Nehéz Ököl felhorkant.

– Nem tartozol. Te vezeted majd Ordítót.”

(Alan O'Connor - Csillagvető)

Karakteralkotás

Az ork lovas képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.

Harcérték

Az ork lovas harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork lovas életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

Az ork lovas Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork lovas képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
3 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyverdobás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás (**)	Mf
Állatismeret (**)	Af
Idomítás (**)	Af
Nehézvértviselet	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Mászás	20%
Esés	40%
Ugrás	5%
Kötéltánc***	30%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

** Warg, Wyvern vagy Pteropta.

*** Nem mutatványokra, hanem az egyensúlyra értelmezve.



A warglovas képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Nyelvismeret (warg)*	Af (1)
3	Fegyverdobás	Mf
4	Állatismeret (warg)	Mf
5	Fegyverdobás	Mf
6	Idomítás (warg)	Mf
7	Futás	Mf

* A képzettség a wargok saját, állati, a hangok mellett a gesztusok, testtartás szerepét is fokozottan felhasználó nyelvére igaz. Ezt a warg lovas maximum az Af 2Kp-s szintig fejlesztheti. Fontos, hogy csak ezen a szinten való kommunikációt jelent, és csak olyan dolgokra van értelme, amit a warg is értelmezni tud. (Pl. „bőséges zsákmány közel”, vagy „veszélyt érzek” működő lehetőség, de a „rajzold le a tábor védelmét” mondattal nem tudna mit kezdeni akkor sem, ha volna rá „warg kifejezés”).

A Wyvern- és Pteroptalovas képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Fegyverdobás	Mf
4	Állatismeret (wyvern v. pteropta)	Mf
5	Fegyverdobás	Mf
6	Hadvezetés (légi egységek)	Af
7	Idomítás (wyvern v. pteropta)	Mf
8	Futás	Mf

Tapasztalati szint

Az ork lovas a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.

Az ork lovasok fegyvertára

A warglovasok fegyverzetét leginkább a célszerűség, mintsem elvek vagy előírások határozzák meg. Mivel elsősorban wargjukon közlekednek és kiváltképp róla harcolnak - nem, mintha nem állnák meg a helyüket gyalogosan is, de ez az igazi előnyük - elsősorban könnyebb, egy kézzel is forgatható fegyvereket használnak, egy nehéz, kétkezes csatabárdnak aligha vennék hasznát.

Előszeretettel használnak dobófegyvereket is, ezek jól illeszkednek harcmódorukhoz, ezért egy-egy hajítóbárd, eldobható rövidkard méretű pengék, hajítódárdák gyakran megtalálhatók a warglovasok fegyvertárában. Noha semmi nem tiltja, célzófegyvereket ritkán használnak, sem harcosi elit mivoltuk, sem a wargok mozgása nem támogatja ezt.

Vértek tekintetében rákényszerülnek a könnyebb vértetekre, ugyanis a wargok között sem mindegyik bír el egy kifejlett orkot, az meg egyenesen példa nélküli, hogy nehéz vasakban ülő ork huzamosabb ideig képes lenne meglovagolni egy wargot - nekik is megvannak a határaik. A warglovasok ezért könnyű vérteket, bőrvérteteket és olyan páncélokat hordanak, amelyek Mgt-je nem nagyobb 1-nél.

A Wyvern és Pteropták hátain ülő orkok esetében is hasonlóak a fegyverválasztási szokások, annyival kiegészítve, hogy ők, különösen a Pteropták hátáról, nemigen képesek harcban közelharc fegyvereket használni, ezért szinte mindig megtanulnak egy-egy célzó és hajítófegyver kezelni, akkor is, ha az orkok nem éppen íjász tudományukról híresek - ez is hozzátesz a légi lovasok hatékonyságának kétes voltához. A pteropta és wyvern hátán lovagló orkok soha nem öltenek nehéz vérteteket, nem is nagyon van rá szükségük. Számukra csak olyan vért viselése engedélyezett, amelyik Mgt-je 0.

Külön szólni kell az ork lovasok játékba való beillesztéséről. Mind a játékosnak, mind a KM-nek komolyan végig kell gondolnia, hova és mikor engedi egy ilyen különleges harcos szereplését. Ha az orkról általánosan elmondható, hogy nehezen illeszthető átlagos kalandozó csapatokban, az ork lovasokra ez még inkább igaz. Egy wyvernt nem lehet csak úgy bekötni egy fogadó istállójába, és egy wargot sem látnak szívesen Ynev civilizált részének túlnyomó százalékán. Mégis, egy ilyen különleges karakter kijátszása, a hátassal való kapcsolat, és a sajátos lehetőségek miatt egy ork lovas hátrányai ellenére is különleges játékményt nyújthat. Ahogy a többi orkot is, őket különösen tiszta ork, vagy ilyen jellegű csapatba javasolom szerepeltetni.

Ork kovács

A harcos-nemzetségek után a kovács-nemzetségek a legtekintélyesebbek. Belőlük a Halálhozóknál és az Irgalmatlanoknál kettő van, a többi törzsnél egy. Az orkok eléggé elhanyagolják az iparűzést, a kovácsmesterség azonban érthető okokból kivétel e szabály alól, hiszen a harcosoknak szükségük van fegyverre. A többi elfszabású faj általában le szokta fitymálni az ork kovácsok munkáját, a széles körökben uralkodó felfogás szerint az orkok nem készítik, hanem rabolják a fegyvereiket. Ez persze nem igaz, az orkok ugyanis egyáltalán nem tudnának mit kezdeni más fajok fegyvereivel. Az emberek kardjai túl könnyűek, az elfek íjai túl törekenyek, a törpék csatabárdjai túl kurták nekik. Ugyanez hatványozottan áll a vértetekre; egyetlen ork sem lenne képes belepréselni a testét egy olyan páncélba, amely eredetileg más fajok számára készült. Valójában az ork kovácsok jobb fegyvereket készítenek, mint az emberek. Kénytelenek így tenni, hiszen az ork harcosok erősebbek; és az ő markukban a kardnak-lándzsának lényegesen nagyobb megterhelést kell kibírnia. Ha valóban silány munkát adnának ki a kezük alól, ami folyton eltörne-elrepedne a csatában, azzal akarva-akaratlanul elismernék, hogy nem értik a mesterségüket. Márpedig az orkok szemében a kovácsoknak kétféle fajtája létezik: a jó kovács és a halott kovács.

A természetes kiválogatódásnak ez a sajátos folyamata igazi mesterkovácsokat termelt ki az orkok közül. Ezek már a történelem hajnalán nemzetségekbe tömörültek: az apa továbbadta fiának a fémmegmunkálás titkos módszereit. A törpéken és az orkokon kívül például senki nem használ a vasolvasztáshoz és az acél edzéséhez sárkánykövet; ez egy különös, fekete kő, amelybe a tűz szelleme van bebörtönözve, és ha fölhevítik, kiszabadul. Sokkal nagyobb hőfokot lehet vele elérni, mint a hagyományos fatüzeléses módszerrel. De említhetném azt az elavult eljárást is, amit az erv kovácsok al-

kalmaznak a kész kardpenge lehűtésére: hogy tudniillik vizesedzsába mártják. Ennél sokkal hatékonyabb az orkok módszere, akik egy e célra odahozott rabszolga testébe döfik bele. (Így ugyanis a főlzabaduló hő lényegesen behatároltabb területen oszlik meg, és az acél nem válik rideggé.)

Miért van akkor mégis az ork kovácsoknak közmondásosan rossz híre? Valószínűleg azért, mert az ő munkafelfogásuk szigorúan funkcionális. Nem cifrázzák, szépítgetik, díszítgetik a fegyvert; számukra az a fontos, hogy a kard levágja az ellenfél fejét, nem pedig az, hogy szemet gyönyörködtetően nézzen ki. Kétségtelen, hogy az ork harcosok fegyverzete és vértzete az avatatlan szemlélő számára elhanyagoltnak tűnik; valójában azonban nagyon is gondosan rendben van tartva, csak éppen a gazdáját nem érdeklik az esztétikai szempontok. Az orkoknak a háború a lételejük; hogyan is feltételezhetné róluk józan ésszel bárki, hogy nem törődnek a hadifelszerelésükkel? Mellesleg az ork kovácsokat a szokásjog kötelezi, hogy mindig a saját maguk készítette fegyverzetben vonuljanak hadba. Ennél meggyőzőbb minőségi tanúsítványt aligha várhatunk el tőlük.

Az ork kovács egy harcos alkalaztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork kovács képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.

Harcérték

Az ork kovács harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork kovács életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

Az ork kovács Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 9 járul.

Az ork kovács képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
3 Fegyverhasználat	Af
Fegyverhasználat (kalapács)	Af

Úszás	Af
Futás	Mf
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmái verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Szakma (fegyver v pánccélkovács)	Af
Ásványtan	Af
Fegyverismeret	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork kovács képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Ökölharc	Mf
	Szakma (fegyver v pánccélkovács)*	
3	Fegyverhasználat	Af
3	Szakma (fegyver v pánccélkovács)	Af
4	Futás	Mf
4	Fegyverhasználat	Mf
5	Nehézvértviselet	Af
5	Szakma (fegyver v pánccélkovács)	Af
6	Fegyverismeret	Mf
6	Fegyverismeret	Mf

* Az, amelyiket nem választotta első szinten.

Tapasztalati szint

Az ork kovács a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.

Az ork kovácsok fegyvertára

Az ork kovácsok, noha elsősorban a kohók mellett dolgoznak, és háború idején még nagyobb szükség van tudományukra, megállják helyüket a csatatéren is. Gyakorlatilag bármilyen fegyvert forgathatnak, ám szinte minden megtanulnak bánni a

leginkább kezükre álló eszközzel, hatalmas kovács kalapácsukkal. Ezek a méretes, fém kalapácsok orkok kezében minden szempontból alkalmasak az ellenfél összezúzására. Az ork kovácsokról elmondható, hogy szinte minden fegyvert kipróbálnak, amely a kezük ügyébe akad, pontosabban amelyik készítésébe időt és energiát ölnek. Az évek során így számos fegyverrel megtanulnak bánni, ha sokszor csak alapszinten is.

Vértezet dolgában sem vonatkozik megkötés rájuk, bármit viselhetnek, amit csak elbírnak. Persze nem árt ésszel eljárniuk saját felszerelésük kialakításánál, hiszen kevés törzs nézné jó szemmel, ha egy kovács vért csodákban feszítene, amikor a törzs sokkal előkelőbb harcosainak még nem biztosította a vértetet. A hagyományok szerint az ork kovácsok mindig saját maguk által készített fegyverekkel vonulnak csatába, és ilyen pánccélokat is viselnek.

Ork portyázó

A nemzetségek rangsorában a kovácsok után a portyázókat találjuk. Ezek azok az orkok, akikkel az átlagember, ha balszerencsés - találkozni szokott. Azok az orkokkal kapcsolatos sztereotípiák, melyek olyannyira rögzödtek a köztudatban, főleg a portyázókra vonatkoznak. Ők adják a törzs haderejének zömét, békeidőben pedig vadászattal foglalkoznak. (Ámbátor - mint fentebb láthattuk - az orkok a háborút is a vadászat egyik formájának tekintik.) A portyázó-nemzetségek a legszámosabbak: mindegyik északi törzsben legalább tíz van belőlük. Jó katonák, de nem annyira megbízhatóak, mint a harcos-nemzetségek, és a fegyverzetük is silányabb. Ha derekasan állják a sarat, és vérbeli orkhoz méltóan viselkednek a háborúban, a törzsi tanács idővel harcos-nemzetséggé léptetheti elő őket. Minden portyázó-nemzetségnek ez a legfőbb célja, ám eléréséhez igencsak rögzös út vezet; az ork történelemben feljegyzett legrövidebb próbaidő hatszázkilencvenhárom év volt. Valószínű, hogy a ködbe vesző ősidőkben minden ork törzsben csak egyetlen harcos-nemzetség volt: a vezéreké. Az összes többi később nyerte el ezt a rangot, és

valamennyien portyázókból avansáltak elő harcosokká. Ez a folyamat egyébként nagyszerűen példázza, hogy milyen erős az orkokban a közös vérségi kötelék összetartó ereje: amikor a portyázó minden igyekezetével azon van, hogy kitűnjék a harcban, nem a saját boldogulása lebeg a szeme előtt, hanem az egész nemzetségé - hiszen jól tudja, hogy az áhított célt, a harcosná nyilvánítást, a legjobb esetben is csak kései dédunokái érhetik el.

Az ork portyázó egy harcos alkalaztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork portyázó képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.

Harcérték

Az ork portyázó harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork portyázó életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

Az ork portyázó Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork portyázó képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
3 Fegyverhasználat	Af
1 Fegyverhasználat (ork fegyver)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Vadászat/halászat	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Kocsmái verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af

Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	10%
Rejtőzés	10%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork portyázó képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Futás	Mf
3	Vadászat/halászat	Mf
4	Ökölharc	Mf
5	Nehézvértviselet	Af
6	Fegyverhasználat	Mf

Tapasztalati szint

Az ork portyázó a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.



Az ork portyázó fegyvertára

Az ork portyázók sokan vannak, rangban sem állnak túl elől, így gyakran előfordul, hogy nem jut számukra a legjobb minőségű felszerelésből. Gyakran kényszerülnek más ork által eldobott,

esetleg zsákmányolt fegyverek használatára. Megkötésük nincsen, bármit használhatnak, ami csak a kezük ügyébe kerül, noha azért egy-egy nemzetség hagyományai általában hosszú ideig élnek, hiszen a fiatalok ezt tanulják meg az idősebbektől - legalább is először. A többi orkhoz hasonlóan a portyázók is kedvelik a nagy, nehéz fegyvereket, de akad közöttük szép számmal, aki az ügyességére épít. Sokan közülük megtanulnak hajítófegyverekkel is bánni, csatában ők alkotják a lándzsásokat. Ez utóbbi kategória a Fadöntők és a Halálhozók törzsében csak névleges, mivel az ő lándzsásaik nem hajítódárdákat, hanem széles pofájú fejszéket dobálnak az ellenségre. Esetenként olyan különleges hagyományok is létezhetnek a portyázók körében, mint a Fadöntők törzsében megjelenő Csákány fiai, akik csupán pusztá kezükkel harcolnak - később harcos nemzetséggé emelkedtek.

Vértek tekintetében sem korlátozza őket semmi, azt viselnek, amit csak szerezni tudnak, és orkokhoz hűen nem vetik meg a nagy, nehéz és masszív vértetet sem.

Ork gyógyító

Az orkok többre becsülik a sebek osztogatását és elviselését, mint a gyógyításukat. Ebből következik, hogy a gyógyítók nemzetsége a portyázók mögött kapott helyet a rangsorban. A gyógyítók nem sámánok, és nincs semmilyen varázserejük; szolgálataikra azért van szükség, mert a sámánok a hősöknek és a nemzetségfőknek tartogatják gyógyító bűvigéiket, nem vesztegetik őket a sebesült „közorkokra”. Nekik be kell érniük azokkal a kötésekkel, kenőcsökkel és főzetekkel, amik a gyógyító-nemzetségek eszköztárába tartoznak.

Nem minden törzsnek vannak gyógyítói: a Hallgatagoknak például a vallásuk tiltja az efféle mesterkedéseket, a Hűségesek kezében pedig - legalábbis a legenda szerint - még a leghatásosabb gyógyfüvek is mérgezővé változnak, ha maguk akarják felhasználni őket. Ahol azonban vannak, ott meglehetősen eredményesen működnek. Az ork gyógyítók nem túl kíméletesek, de ha a beteg túléli a kezeléssel járó fájdalmakat, általában felépül, bár néhány forradással csúfabbban. Ezt egyébként az orkok egyáltalán nem tekintik hátránynak: a harcosok nem szégyellik a sebhelyeket, hanem

kimondottan büszkék rájuk, hiszen győzedelmes (vagy legalábbis túlélte) csaták emlékét őrzik.

Érdekes jelenség, hogy a gyógyító-nemzetségek általában anyai ágon tartják számon a leszármazásukat. Náluk a nemzetségfők az asszonyok közül kerülnek ki, és a nagycsaládokon belül nem a többnejűség, hanem a többférjűség dívik. Ennek a gyakorlatnak talán az húzódhat meg a háttérben, hogy a gyógyító-nemzetségek soha nem vonulnak csatába, legfeljebb elkísérik odáig a törzs seregét; logikus, tehát, hogy asszonyok vezessék őket, akiknek nem a háborúskodás a feladatuk. Kivételt képeznek a Holdimádók gyógyítói, ebben a törzsben viszont az összes többi nemzetség anyajogú.

Az ork gyógyító játéktechnikailag egy pap alkasztanak számít, bár feladata más, erősségében, képességeiben talán hozzájuk áll a legközelebb.

Karakteralkotás

Az ork gyógyító képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	2K6+9
Állóképesség	2K6+9
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	K10+10
Szépség	K10+7
Intelligencia	K10+5
Akaraterő	K10+8
Asztrál	K6+8
Érzékelés	K10+10

Harcérték

Az ork gyógyító Ké-alapja 5, Té-alapja 17, Vé-alapja 72, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 8 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 3-mal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork gyógyító Ép-alapja 6 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterjének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+2 Fp járul.

Képzettségek

Az ork gyógyító Kp-alapja 6, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork gyógyító képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmái verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Herbalizmus	Mf
Sebgyógyítás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork gyógyító képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Fegyverhasználat (kés)	Af
3	Ökölharc	Mf
4	Sebgyógyítás	Mf
5	Futás	Mf
6	Élettan*	Af

* Élettan képzettségük lényegesen különbözik az emberek hasonló, tudományos képzettségétől. Noha ugyanúgy

az ork szervezet felépítéséről és működéséről szól, mégis tele van az orkok világnézetének és hiedelmeinek sajátjaival. A tapasztalati úton szerzett és szájhagyomány útján továbbadott ismeretek kizárólag orkokra vonatkoznak, nem csak a tudás sajátosság, de a hiedelmek is gátolják őket abban, hogy a hasonlóságot felismerve ismereteiket kiterjesszék más elfszabásúakra is. Pedig a vérbe költöző démonok ugyanúgy megrontják más elfszabásúak testét is, és az elvesztegetett testnedvek is élettelen sivataggá változtatják a bőr mások esetében is. A hiedelmek mindamelllett működnek, teljesen mindegy, hogy az bélműködés javítása céljából, vagy a hasba költözött szellemek előzése érdekében fogyasztja a beteg az orvosságot, ha kibírja, meggyógyulhat.



Tapasztalati szint

Az ork gyógyító a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.

Az ork gyógyító fegyvertára

Az ork gyógyítók általában nők (kivételek persze akadnak), és mint ilyenek, kevésbé erősek, noha hiba lenne azt feltételezni, hogy ne boldogulnának el bármilyen fegyverrel, ha úgy hozza a szükség. Ugyanakkor mégis inkább a könnyebb fegyvereket részesítik előnyben, a többi ork nem is nézné jó szemmel, ha a vezérekhez hasonló fegyverekkel, netán vértekben jelennének meg. Ugyanakkor nincs is rá szükségük: a gyógyítók ritkán harcolnak és az orkok is megvédelmezik őket, hiszen sokaknak az egyetlen esélyük az életben

maradásra a gyógyító segítsége, noha ez egyáltalán nem jelent garanciát.

Szinte mindig megtanulnak bánni késükkel, amit a gyógyítás során is gyakran használnak. A nehéz vértet nem kedvelik, az sokszor akadályozná őket, és mivel nem a csaták sűrűjében mozognak, szükségük sincs rá. Ha nagy ritkán, kényszerből magukra is vesznek valamit, az is a könnyű vértet közül kerül ki.

Ork bányász

A gyógyítók mögé többnyire a bányász-nemzetségeket szokás besorolni, bár egyes törzseknél - például az Irgalmatlanoknál - ezek a nemzetségek lényegesen tekintélyesebbek. Számuk törzsenként három és öt között mozog. Az orkoknál a bányaművelésnek igen nagy hagyományai vannak; amikor a többi elfszabású faj a röghegységekre kergette őket, néhány törzs leköltözött a föld alá. Testalkatuknál fogva kimondottan alkalmasnak bizonyultak erre az életmódra: komoly előnyükre vált, hogy látnak a sötétben, és roppant kifinomult a szaglóérzékük. A törpékkel ellentétben azonban az orkok nem őshonosak a földalatti környezetben.

A bányász-nemzetségek eredetileg maguk termelték ki a nyersércet, ez csak később, a rabszolga gazdaságok kialakulásának időszakában változott meg. Amikor ugyanis az orkok vadászórl rabló-fosztogató életmódra tértek át, nem nélkülözheték többé a bányaművelésben foglalkoztatott kezeket. A tényleges munka egyre inkább a rabszolgákra - elsősorban a goblinokra - hárult, a bányász-nemzetségek pedig termelésirányító szerepkörbe kerültek. Ez nem csupán azt jelenti, hogy belőlük lettek a rabszolgahajcsárok; az ércki-termeléshez bányamérnökökre és vájárookra is szükség van. Ezt a feladatot az orkok sohasem bíznák rabszolgákra; a szakértőket a bányász-nemzetségek vezető nagycsaládjában nevelik ki, s munkájuk minőségéért az életükkel felelnek. Nem véletlen tehát, hogy az ork bányák koszosabbak ugyan a törpék és az emberek tárnáinál, de legalább olyan biztosan követik nyomon az anyaközetben húzóó érc teléket.

Az orkok kizárólag vasat és sárkánykövet bányásznak; a kitermelt nyersanyaggal sohasem kereskednek, hanem maguk használják fel. A leggazdagabb ork bányák Gro-Ugonban és a Traidlanban található; az utóbbiak birtokáért a

Halálhozók vérre menő küzdelmet vívnak a helybéli törpékkel. Ezeket a bányákat gyakran éri az a vád, hogy szűkek és szellőzetlenek, de nem szabad megfélemlkezni arról, hogy eredetileg a goblin rabszolgák méreteire tervezték őket. A bányász-nemzetségek vezető családjában számos tudományosan képzett orkot találunk; akadnak közöttük, akik még a magasabb matematika rejtelseiben is járatosak. A rokonfajok nemigen tudnak ezeknek a szakértőknek a létezéséről, mivel tudományuk olyannyira értékes, hogy gyakorlatilag sohasem vonulnak hadba. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne értenének a fegyverforgatáshoz: az ő dolguk például a rendszeres rabszolgalázadások leverése, és háború idején - amikor a bányaművelés üteme kevésbé intenzív - ők védik a törzs szállásterületét az orvtámadások ellen.

Az ork bányász egy harcos alkalasznak számít.

Karakteralkotás

Az ork bányász képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.

Harcérték

Az ork bányász harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork bányász életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

Az ork bányász Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork bányász képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Fegyverhasználat (csákány*)	Af
Fegyverhasználat (ostor v.	Af

korbács)	
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Erdőjárás (barlangok)	Af
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett**	Af
Szakma (bányász)	Af
Ásványtan	Af
Kínokozás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf
Helyismeret (saját vidék)	60%

* Nem csatacsákány, az ork bányászok a munkaeszközüket tanulják meg harcban is forgatni. Az egyszerű csákány értékei: T/k: 1, Ké: 5, Té: 10, Vé: 7, Cé: 0, Sebzés: K10+ erő 14 fölötti része. Kötelező Ép vesztes: 8, átütő ereje: 0.

** Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork bányász képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Ökölharc	Mf
	Fegyverhasználat (ostor v. korbács)	Mf
3	Szakma (bányász)	Mf
4	Erdőjárás (barlangok)	Mf
5	Futás	Mf
6	Nehézvértviselet	Af

Tapasztalati szint

Az ork bányász a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.

Az ork bányász fegyvertára

Az ork bányászok ritkán vonulnak hadba, noha azért nem felejtik el a fegyvereket, hiszen az ő feladatuk a táborok védelme, a rabszolgalázadások leverése is.

Kiválóan bánnak a rabszolgák ösztönzésére használt eszközökkel, ez nemzetségenként változik, van, ahol bottal, máshol ostorral, néhol a toroniaktól megismert korbáccsal bírják szaporább munkára a bányákba került szerencsétleneket. Emellett a kisebb, könnyen forgatható fegyvereket kedvelik, már csak azért is, mert például a föld alatt nem igazán van hely egy kétkezes csatabárd meglendítéséhez.



Vértékéből is a könnyebbeket viselik, a rangsorban alacsonyan állnak, ritkán jutna nekik igazi harci vért, és nem is igazán lenne rá szükségük. Többre becsülik a könnyű mozgást, ami adott esetben fontos is lehet egy bányajáratban.

Ork pária harcos

A rangsorrend legalján az úgynevezett pária-nemzetségeket találjuk. Eredetük igen sokféle lehet: vannak közöttük csatolt népelemek, elpusztult törzsek maradványai, kegyvesztett portyázó-nemzetségek, próbaidőre visszafogadott száműzöttek és sámáni átokkal sújtott nagycsaládok. Becsületüket csak dicsőséges haditettekkel szerezhetik vissza, nem csoda hát, hogy mindenbe és mindenkibe folyton belekötnek. Fegyelmetlen, rendbontó csőcselék, akik inkább terhére, mint hasznára vannak a törzsnek. Az orkok nem ismerik a magántulajdon intézményét, a páriáknak azonban személyi tulajdonuk sem lehet; ha egy másik nemzetségbe tartozó ork meglát náluk valami kívánatos értéktárgyat, jogában áll kárpoztolás nélkül elragadni tőlük. Mivel az „értéktárgy” fogalmkörbe

a lányok és asszonyok is beletartoznak, ritka az a pária-nemzetség, amelyik nem pusztul ki egy-két generáció alatt. Elvértve ugyan, de előfordul, hogy a vezérek egy pária-nemzetséget portyázóvá léptetnek elő; megjegyzésre érdemes továbbá, hogy az énekmondó családfők viszonylag gyakran adoptálnak tehetséges páriákat. Ezenkívül ez a csürhe egyébre sem jó, mint a szállásterület határainak őrzésére. E kifejezés alatt az értendő, hogy a páriák vonulnak a szállásterület legszélén; ha tehát ellenség támadja meg a törzset, először őket mészárolja le, s ezzel időt ad a harcosoknak és a portyázóknak a felkészülésre.

Az ork pária nemzetségbeli harcos egy harcos alkasztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork pária képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.

Harcérték

Az ork pária harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork pária életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

Az ork pária Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az ork pária képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
2 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyverhasználat (ork fegyver)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (saját vidéktípus)	Mf
Kocsmái verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Kultúra (saját törzs)	Mf

Helyismeret (saját vidék) 60%

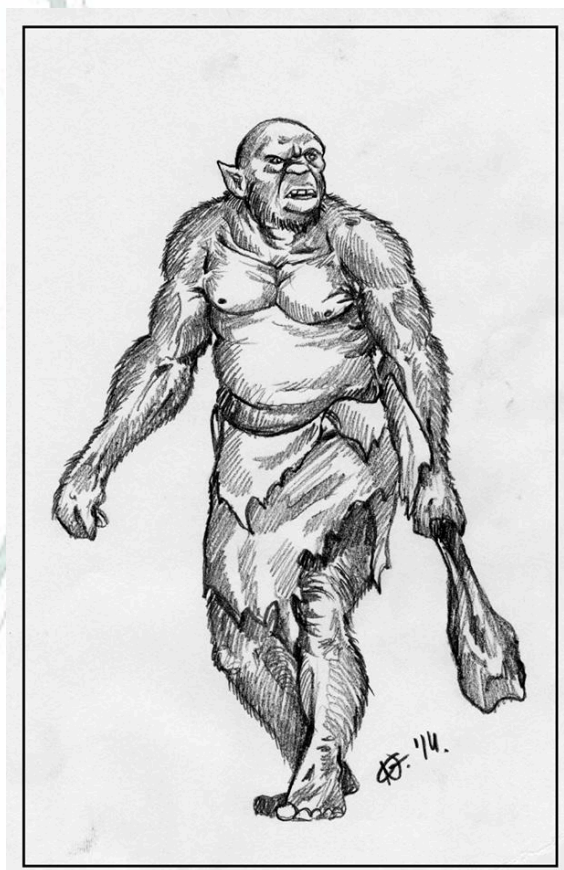
* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork pária képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3	Ökölharc	Mf
3	Futás	Mf
4	Nehézvértviselet	Af
4	Birkózás	Af
5	Fegyverhasználat	Mf

Tapasztalati szint

Az ork pária a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.



Az ork pária harcos fegyvertára

Az ork pária nemzetségek harcosainak van a legkeservebb dolguk felszerelés és fegyverzet terén. A törzs kovácsai nem pazarolják rájuk erejüket, és a zsákmányból is

csak a maradékból válogathatnak a kótyavetyén. Általában más orkok által kidobott, rossz, vagy hibás, elhagyott és zsákmányolt, lopott fegyvereket használnak, bármit, amihez csak hozzájutnak. Körükben nagyobb értéke van ezért az öröklésnek, noha személyi tulajdonuk nem lehet, egy magasabb nemzetségbe tartozó ork bármikor elveheti tőlük, ami megtetszik neki. Mindazonáltal kevés valamirevaló ork szégyenítené magát azzal, hogy páriák szemete után ácsingózik. A páriákat sem fegyver, sem vért terén nem köti semmi, esetükben inkább az a meghatározó, hogy mi jut nekik.

Az orkok és a pszi

Az orkok szinte teljesen érzéktelenek a szellem tudományára. Az ork harcosok; gladiátorok, tolvajok és énekmondók közül csak az képezheti magát ezen a téren, akinek az Intelligenciája legalább 15, az Asztrálja legalább 14, az Akaraterije pedig legalább 12. (Ilyen magas értékekkel a teljes ork népességnek mintegy 0.015 %-a rendelkezik.) Ők elsajátíthatják a pyarroni módszer alapfokát, ennél többet azonban semmiképpen. Az ork sámánok és vajákosok szintén megtanulhatják a pyarroni metódus alapfokát, ha megfelelnek az általános követelményeknek (legalább 12-es Intelligencia, Asztrál és Akaraterő), tovább azonban ők sem fejlődhetnek: A pyarroni módszer mesterfokát kizárólag Oothr sámánjai sajátíthatják el. **Kasztjától függetlenül egyetlen ork karakter sem kapja meg automatikusan a pszi tudományokat;** szabad rendelkezésű Képzettségi-pontjain kell megvásárolnia őket, a pyarroni alapfok 40 Kp-ba, a mesterfok 100 Kp-ba kerül. Ynev eddigi történetében egyetlen olyan ork született, aki képes volt a pyarroni mesterfoknál magasabb szinten uralni az elme tudományát; a crantai módszert használta, ami leginkább a kyr metódussal rokonítható. Ez az ork a Falánk Ughjorbagan

volt, aki ma a démoni síkok egyik uralkodó fejedelme. (Summarium,168/1/2)

Új képzettség

Ásványtan

Af: 4 Kp

Mf: 9 Kp

(a Mf-ből már nem vonódik le az Af Kp igénye)

A világot felépítő kőzetek, ásványok, kövek sok titkot rejtenek. Avatott szemlélő számára el is árulják titkaikat, mesélhetnek a korszakokkal ezelőtt lezajlott eseményekről, a föld mélyén rejtőző dolgokról, rég kihalt lényekről. Persze az ásványtan képzettsége nem jogosítja fel az embert a kövek minden titkának kifürkészésére, de ha kellő tudományos alapozottsággal rendelkezik valaki, sokat megtudhat az élettelen környezet által megőrzött rejtélyekből. Nagy tapasztalattal rendelkező, tanulatlan emberek is képesek messzemenő következtetéseket levonni a kőzetek vizsgálatából, de ez a tudás eltörpül a szakavatott ásvány-tudor ismereti mellett.

Maga a tudomány magában foglalja az ásványok összetételének, szerkezetének ismeretét. Ezek alapján a képzett karakter tisztában lehet fizikai tulajdonságaival (pl: keménység, hőtűrés, oldhatóság) és egyes kémiai jellemzőivel is. Egy általa ismert kőzetről képes megmondani, hogy milyen körülmények között alakult ki, esetlen mennyi idős lehet.

Ez a tudás a karaktereknek nagy hasznára válhat a kalandok során. Egy méregkeverőnek az ásványi mérgek előállításához elengedhetetlenül szükséges az ásványtan ismerete. De nem csak az ásványi mérgek készítésében játszik nagy szerepet ez a tudomány, sőt, nem is csak a mérgek előállításában. Egy bányásznak tudnia kell, hogy a kőzet hogyan viselkedik - esetleg beomolhat a tárna -, milyen ásványokat, érceket rejthet. De a kincskeresőknek is hasznára válhat az ilyenfajta tájékozottság, hiszen drágakövet, terméсарanyat nem minden kőzet rejt magában. Abban is sokat segíthet az ásványtan, hogy egy tűzvarázsló alvó vulkánra leljen, ahol a kráter mélyén ott fortyog az élő tűzfolyam, és a kitörés megjósolásában is sokat segíthet az ásványok változásának felismerése.

Az ásványtanban képzetlen karakter csak a leggyakrabban előforduló ásványokat ismeri fel,

azokat is csak a tipikus megjelenési formájukban. Mászt könnyen összekever az általánosokkal.

Af: Az ásványtanhoz alapfokon értő karakter már kevert formájában is felismerheti az ásványokat, és olyanokról is tudomása van, ami az átlag emberek számára „nem is létezik”. Tisztában van az ásványok típusainak keletkezési formáival. Ismeri az ásványok tulajdonságait, egymáshoz való viszonyait, jó eséllyel meg tudja állapítani, hogy melyik kőzet tartalmaz egy adott ásványt, és egy konkrét helyen érdemes-e a kitermelésével foglalkozni.

Mf: A mesterfokú ásvány ismerő más szinte minden ásvány- és kőzettípust ismer, a legszokatlanabb formájukban is azonosítja őket. A kőzetek alapján olyan helyeken is következtethet egyes ásványok jelenlétére, amik mások számára ismeretlenek, így olyan helyen is sikerrel nyitathat bányát, ahol semmi nem utal arra, hogy a talaj rejtegetne valami értékeset. Jó közelítéssel következtethet a vizsgált kőzetek korára, és a rétegekből olyan eseményekre is következtethet, amelyek nagyon régen történtek. (Új tekercsek alapján)

Ork pusztakezes harc

Af: 3 Kp

Mf: 12 Kp

(a Mf-ből már nem vonódik le az Af Kp igénye)

A Fadöntők körében nevezik Mothg hagyományának, titkának is. Az egykori hős által kifejlesztett, ám valószínűleg azóta módosult és fejlődött pusztakezes technika, amelyik kifejezetten az orkok testalkatához, erejéhez és egyéb jellemzőihez lett kialakítva. Játéktechnikailag az ökölharc alternatívájának számít. Csak a Fandöntők törzsének Csákány fiai harcos nemzetségénél tanulható. (Ilyenformán szinte elképzelhetetlen, hogy nem közjük tartozó érdemet szerezzen rá, de a teljesség kedvéért meg kell jegyezni, hogy a technika megtanulása Af-on 3 Kp-ba, mesterfokon 12 Kp-ba kerül.)

Az ork pusztakezes harc nélkülözi az akrobatikus elemeket, ezek hiányát brutális erővel pótolja. Technikái főleg az erős karok csapásaira és persze a karmokra építenek. A mozgást kevés lábmunkával egészítik ki. A különleges - és orkot próbáló - felkészítés eredménye, hogy az ütőfelületeket megedzik annyira, hogy ne okozzon gondot a páncélokkal való találkozás sem.

Védekezésére az elmozgás, elhajolás, és az elvezetés a jellemző. Az alap és mesterfokú tudást csupán a támadások száma, és az okozható sebzés nagysága különbözteti meg. (a stílus eleve két szabad kezett igényel, nem kombinálható a kétkezes harc képzettséggel) A stílus harcértékei:

Ork					
pusztakezes T/k Ké Té Vé Sebzés					
harc					
Af	2				K6+erő 13 fr.
Mf	3	5	10	8	K6+1+erő 13 fr.

Piszkos csel

Af: 2 Kp

Mf: 4 Kp

(a Mf-ből már nem vonódik le az Af Kp igénye)

Amióta világ a világ, mindig akadnak olyanok, akik nem voltak elkötelezett hívei a szabályos küzdelemnek, akik nem sokra becsülték a lovagias harcmódot. Ők találták ki az első megtévesztő cseleket, az aljas trükköket, amellyel ellenfelüket hátrányos, esetleg végzetes helyzetbe sikerült kényszeríteniük.

A képzettség nem határozza meg, hogy mik lesznek ezek a fortélyok, csupán az, hogy az adott fokon ki mennyire gyakorolta be trükkjét, ezeket milyen gyakran alkalmazhatja ellenfeleivel szemben, s hogy milyen eséllyel használhatja fel ugyanazt a cselet újra, ugyanabban a küzdelemben.

A fokoknál leírt százalékos értékek mindig azt jelentik, hogy az adott trükköt másodsorra milyen eséllyel lehet hatékonyan alkalmazni. Minden további próbálkozás – függetlenül attól, hogy a másik sikeres volt-e, vagy sem - -15%-ot jelent.

Ha a játékos egy cselet kíván alkalmazni, azt a kör elején be kell jelentenie. Egy csel végrehajtásár egy támadását fel kell áldoznia, amennyiben még marad a körben több támadása, azokat a hagyományos módon, általában a csel eredményeként elért előnyökkel hajthatja végre. Egy harci körben csak egy

piszkos csel alkalmazható, akkor is, ha az nem tart egy teljes körig.

Amennyiben a csel ellen az ellenfél valamiféle próbadozással védekezhet, úgy a képzettség szintje negatív módosítót jelent ehhez a próbához. Sikeres dobás esetén a csel hatástalan.

Például: a földrevitel (2TK,71. old.) alkalmazásakor az ellenfél a csel sikere ellen ügyességpróbát tehet, a lefogás (2TK,72. old.) elől a védekező fél gyorsaságpróbával menekülhet. Ezt a csel alkalmazó képzettségi fokának mértékében meghatározott (Af: -1, Mf: -2) végzi.

A piszkos csel képzettséget minden cselre külön kell felvenni - a karakter ezt gyakorolta be - és azt a karakterlapra fel kell írni. Például: Piszkos csel, homokhintés. Aki képzetlenül, azaz gyakorlatlanul próbál meg piszkos cselet alkalmazni, az a cselek leírásánál feltüntetett próbadozásokra kötelezett.

A kidolgozott példák alapján a KM játékosaival karöltve több trükköt is kidolgozhat, de tartsa szem előtt, hogy egyik sem biztosíthat alkalmazójának legyőzhetetlenséget, s ne kerülhessen segítségükkel behozhatatlan előnybe.

A Második Törvénykönyvben leírt piszkos cselek:

- Mögékerülés
- Lefogás
- Leszorítás
- Feltartás
- Homokhintés
- Köpenydobás
- Rejtett fegyver
- Pajzsbénítás

Az Új Tekercsekben leírt piszkos cselek:

- Porrúgás
- Zsibbasztó ütés
- Aljas rúgás
- Fegyver blokkolása
- Zavaró tárgyak

Af: A karakter piszkos csele alkalmazásakor +5 harcérték módosítót, vagy próbadozásához +2-t kap. Nem

mindkettőt! Csak amelyiket a piszkos csel indokolja. Amennyiben az ellenfél próbával védekezhet a csel ellen, úgy az alkalmazó gyakorlottsága miatt ezt -1-es módosítóval dobja, vagy -10 Hm-et kap rá (Például az ellenfél a közelkerülés ellen megelőző támadással védekezhet). Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül ezt a trükköt másodszorra csak 50% sikerrel tudja bevetni, ha azt a körülmények, illetve a harci helyzet lehetővé teszi. Minden további próbálkozás – függetlenül attól, hogy az előző sikeres volt-e, vagy sem - -15%-ot jelent. Két csel között legalább egy harci körnek el kell telnie.

Mf: A karakter piszkos csele alkalmazásakor +10 harcérték módosítót, vagy próbadozásához +4-t kap. Nem mindkettőt! Csak amelyiket a piszkos csel indokolja. Amennyiben az ellenfél próbával védekezhet a csel ellen, úgy az alkalmazó gyakorlottsága miatt ezt -2-es módosítóval dobja, vagy -20 Hm-et kap rá (Például az ellenfél a közelkerülés ellen megelőző támadással védekezhet). Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül ezt a trükköt másodszorra csak 90% sikerrel tudja bevetni, ha azt a körülmények, illetve a harci helyzet lehetővé teszi. Minden további próbálkozás – függetlenül attól, hogy a másik sikeres volt-e, vagy sem - -15%-ot jelent. Az alkalmazó akár minden egyes harci körben próbálkozhat begyakorolt csele alkalmazásával. (Az Új Tekercsek alapján)

Bestiárium

Warg

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 3K6

Termet: N

Sebesség: 120 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 22

Támadó érték: 55

Védő Érték: 75

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+1

Életerő pontok: 22

Fájdalomtűrés pontok: 57

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 5

Psz: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 30

A természetrajz pyarroni tudorai Lupor-nak hívják Ynev legnagyobb és legádázabb farkasfajtáját, a köznyelv azonban inkább warg néven ismeri őket. Ez a kifejezése egyike azon jövevényszavaknak, amely az ork nyelvből származott át a közösbe - nem véletlenül.

A wargok az átlagosnál jóval természetesebb farkasok; a leghatalmasabb hímek akkorára is megnőnek, mint egy kisebbfajta borjú. Vad falkáik főleg az alacsony, erdős röghegységekben tanyáznak, ahol igazi csúcsragadozók; semmilyen más állat nem merészel szembeszállni velük. Ha a távolból warg-vonítást hall, még a nystanok mindent felfaló siserehada is eltakarodik a környékről, és okkal teszi; ezeknek a hihetetlenül szívós farkasoknak nincs természetes ellensége, a tapasztalt, öreg vezérhímek egymagukban képesek elejteni egy kifejlett medvét. Ilyesmire persze ritkán kerül sor, hiszen a wargok csapatban vadásznak, nagyon erősen munkál bennük a társas ösztön. A zsákmány üldözése közben a falka a legravaszabb harci taktikákat alkalmazza, a bekerítéstől kezdve a lesvetésen át a martalékra csalásig. Ez már több természetbúvárt arra indított, hogy feltételezze: a wargok valójában értelmes lények. A vadonban élő erdőjárók persze tudják, hogy ez nem igaz: csak azzal a jelenséggel állunk szemben, amikor a természetben folyó szakadatlan versengés tökéletes csapatragadozót nevel egy állatfajtából. A falkát mindig a legerősebb hím vezeti (Té: +10, Vé: +10, Ép: +7, Fp: +10).

A wargok ritkán veszélyesek az emberekre, mert elég okosak hozzá, hogy könnyebb prédát keressenek. Komoly aggodalomra adhat okot azonban, hogy egyes ork törzseknek sikerült megbarátkozniuk ezekkel a vadállatokkal. Esetükben valóban helyénvaló a „megbarátkozni” ige használata, hiszen nem arról van szó, hogy beidomították, vagy ne adj' isten megszelídítették volna őket. Sokkal inkább úgy áll a helyzet, hogy az orkok teljes jogú tagként adoptálták törzsükbe a wargokat, azok pedig elfogadták őket falkatársaiknak. Ezek a wargok elkísérik az orkokat a háborúba, amelyet ösztönösen a vadászat egy

újfajta változatának fognak fel. A legnagyobb példányok még azt is megengedik egyes kiválasztott ork nemzetségek tagjainak, hogy meglovagolják őket, miközben a kisebb termetű farkasok mellettük loholnak. Váratlan megjelenésük elképesztő pánikot kelthet a harcmezőn az ellenséges lovasság körében; nincs az a remek csatamén, amely meg ne bokrosodna a vadul kaffogó wargok látványától és szagától. (Bestiarium,214)

Wyvern

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1 (fészken 2-5)

Termet: N (3,5 láb hosszú)

Sebesség: 140 (L), 25 (SZ)

Támadás/kör: 3 (karom, karom, harapás)

Kezdeményező érték: 28

Támadó érték: 65

Védő Érték: 95

Célzó Érték: -

Sebzés: K10/K10/K6

Életerő pontok: 38

Fájdalomtűrés pontok: 78

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 8

Psz: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 230

A wyvernek a sárkányfajok közé tartoznak, bár még a legkisebb korcs sárkányok mellett is eltörpülnek; ritkán nőnek nagyobbra egy bölénynél. További fontos különbség, hogy a legtöbb igazi sárkánnyal ellentétben a wyverneknek csak négy végtagja van: egy pár szárnyuk és egy pár lábuk. (Hosszú és vékony farkukat viszont adott esetben használni tudják különféle tárgyak megragadására.) Gyors és kecses repülők, a levegőben igen otthonosan mozognak, és szemmel látható élvezettel vitorláznak a hegyvidéki szelek szárnyán. Ragadozók, elsősorban vadkecskéket és vadjuhokat fogyasztanak, de nem riadnak vissza a nagyobb testű növényevők elejtésétől sem. Párosan fészkelnek meredek, megközelíthetetlen sziklaszirteken, és ha

emberi település van a közelben, bizony előfordul, hogy megdézsmálják a nyájukat. Ezért is tartják őket rosszindulatú szörnyeknek, pedig valójában egyáltalán nem gonoszak; egyszerű vadállatok, akik ott szerzik be az élelmüket, ahol tudják.

A levegőben a wyvernek borotvaéles lábkarmaikkal támadnak, és harapnak is mellé (hosszú, vékony kígyónyakuk van). Ha a földre kényszerülnek, jóval kevésbé magabiztosak; ilyenkor csak harapni tudnak, és negatív módosítók járulnak harci értékeikhez (Ké: -10, Té: -15, Vé: -35). Amíg azonban tehetik, a levegőben maradnak; egy wyvern csak akkor száll le a talajra, ha elveszíti Fp-inek háromnegyedét, és ezenkívül legalább 2 Ép-t. Vastag pikkelyeik 3-as SFÉ-t biztosítanak számukra. Marásuk mérgező, sikertelen egészségpróba után K3 kör alatt ható, 4. Szintű idegméreg hatása: K6 kör alatt halál, sikeres egészségpróba után 3K6 körig tartó görcsöket okoz - ember nagyságú prédával néhány perc alatt végez. Mérgük nagyon lassan bomlik el, napokon át a zsákmány testében marad - olyan állat húsból enni, amivel wyvernharapás végzett, egyenértékű a halálos ítélettel. A méregnek ezt a sajátságát gyakran kihasználják az orgyilkosok, mivel egyébként áttetsző, szagtalan váladék, és kesernyés íze különböző fűszerekkel könnyen álcázható. Használata csak azért nem terjedt el szélesebb körökben, mert nagyon nehéz hozzájutni és frissen tartani. Ugyanis ha az eleven wyvern szervezetéből kikerülve nem jut azonnal valamilyen más élőlény vérkeringésébe, órák alatt elveszti hatékonyságát. (Maguk a wyvernek természetesen immunisak a saját mérgekre.) Ennek ellenére az alkimisták minden pénzt megadnak egy frissen csapolt adagért.

A természettudósok körében késhegyre menő viták dúlnak afölött, hogy ezeket a furcsa lényeket a sárkányok távoli őseinek, vagy éppen ellenkezőleg, elkorcsosult ivadékaiknak tekintsék-e. Az átlagos kalandozó számára ez azonban nem sokat számít; ha szembekerül egy

feldühödött wyvernel, bizony vigyázni kell az irhájára. (Bestiarium,217)

Pteropta

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: K6

Termet: Ó

Sebesség: 40 (SZ), 240 (L)

Támadás/kör: 1 (2)

Kezdeményező érték: 10

Támadó érték: 80

Védő Érték: 90

Célzó Érték: -

Sebzés: K10 (karom)/2K10 (szarukáva)/3K6 (farok)

Életerő pontok: 60

Fájdalomtűrés pontok: 88

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 6

Psz: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 60

A pteropoták hatalmas, szárnyas hüllők, főleg Gro-Ugon hegyei közt élnek, de megtalálhatók a Sheral-hegységben, valamint Krán bércei közt is.

Ragadozók. Testük óriási, hosszuk nemritkán eléri a 6-8 lábat, amihez hozzájön még a négy lábnyi farok. Vastag bőrhártyával borított szárnyaik fesztávolsága gyakran meghaladja a húsz lábat.

A lény testét szívós bőr borítja. Feje hosszúkas, távolról csőrre emlékeztető szája előrenyúlik. Fogai nincsenek, ajakkávaja kemény, elszarusodott. Az állandó evéstől és csiszolástól ez a szarukáva rendkívül éles, amivel a Pteropta képes akár egy bikát is kettéharapni. A fején, tarkóján és nyakán sorakozó csontkinövések elcsökevényesedett tarajt alkotnak. Hosszú, izmos farka a végén ellaposodik és kiszélesedik. Rövid, vaskos lábain a bőr megvastagodott és elszarusodott. Négy ujjá masszív, hegyes karmokban végződik.

Harc vagy vadászat közben legszívesebben a levegőből csap le áldozatára, erős karmait belemélyesztve, majd magával ragadva a levegőbe. Ez a pteropta szempontjából rohamnak minősül, így megkapja az ott leírt harcértékmódosítókat. Általában, mire a fészkére ér, a préda kimúlik a karmai között. Ha harcolni kényszerül, nem szívesen

teszi ezt a levegőből, mivel nagyon rosszul manőverez. Ha csak teheti leszáll, és szarukává, megnyúlt szája csapásaival végez ellenfelével. Mindeközben szárnyait fenyegetően széttárja és fülsüketítő, visító hangot hallat. Ha többen támadnak rá egyszerre, kétszer is támadhat egy körben. Ez a második támadás a farokcsapás, amit természetesen csak olyan ellenfél ellen tud végrehajtani, aki mögötte van.

Vastag bőrének köszönhetően a pteropta bőrének SFÉ-je 2-es.

A pteroptát a gro-ugoni orkok hátasnak használják. Leginkább terhet szállítanak vele nagy távolságra, de hadjáratokban harcolnak is róla. Ez a légi harc meglehetősen nehézkes, ezért ritkán alkalmazzák. A pteroptákat nehéz a harcra betanítani, de ha sikerül is, rossz manőverező képességük miatt csak nagy csapattestek elleni - főként lélektani - hadviselésre alkalmasak. (Bestiarium,183)

Maggan, a Farkasmanó

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 1-100

Termet: K

Sebesség: 75 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 30

Védő Érték: 75

Célzó Érték: 0

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: 9

Fájdalomtűrés pontok: 14

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 2

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: káros

Max. Tp: 1

Mint oly sok egyebet, e lényeket is az Elátkozott Vidék károsított fertőzött fekélyes gyomra okádta a világra. A legnagyobb számban azonban ma már Gro-Ugonban találhatóak. Gyengébbek lévén, mint az uralkodó ork-faj, amolyan szolgafélékként élnek, a nagy ork törzsek árnyékában. Minden valamirevaló ork főnök

legalább négy-öt maggan szolgát tart. Talán ez a hátrányos helyzet indokolja, hogy Gro-Ugon gyepűit időről időre kisebb nagyobb maggan hordák hagyják el, s rabolva fosztogatva keresnek helyet a letelepedésre. Persze, a legtöbb helyen sürgősen eltakarítják őket, hiszen sehol sem fogadnak szívesen efféle fajzatokat.

A kalandozók Észak-Yneven gyakorlatilag bárhol találkozhatnak maggan hordával, de természetesen Gro-Ugontól távolodva ennek valószínűsége fokozatosan csökken. Magától értetődően, a birodalmak belsejében nem lehet velük találkozni, sem városokban, vagy azok közelében. A legtöbbször kisebb települések, karavánutak mellett ütnek tanyát, amíg el nem kergetik őket. Alacsony termetű, humanoid lények. Külsőjüket legpontosabb egy kalandozó, bizonyos Erimar írta le. „Olyasfélék, mint egy kistermetű farkasember, amely félúton megállt az átalakulásban.”

Valóban igen rútak. Testüket ritkás szőr fedi, színe a róttól a feketéig terjed. Ábrázatuk emberi vonásokkal felruházott csupasz farkaspofa. Állandóan nedvedző orruk, és hatalmas agyarakkal ékes, széles, nyáladzó pofájuk van.

Beszédük igen szegényes, egyes kutatók szerint az ork nyelv egy eltorzított, primitív változatát beszélik. Az mindenesetre tény, hogy megértik az orkot, ám ha ők kezdenek orkul beszélni, annak tartalmát bizony rendkívül nehéz kihámozni.

Minden hordában van egy főnök, ennek harcértékéhez +10 járul. Igen kedvelt szokásuk szerint főnökükre mindenféle hangzatos címet akasztgatnak - ennek során ritka kifejezőkészségről tesznek tanúbizonyságot. Pl.: Észak-földe Ura, Vérengző Nagysárkány, Minden Emberfattyú Nyomorgatója, Minden Koszos Mágus Réme, Nagytiszteletű és Fényeselméjű Bélfürkész Bubor Herceg (szintén Erimar gyűjtéséből).

Marad még a kérdés, vajon milyen fegyvereket használhatnak? A válasz: bármit. Egy maggan minden eszközben a fegyvert keresi, és követhetetlen logikával válogatja gyilkoló szerszámaikat. Természetesen a legtöbbször a jól bevált, mondhatni hagyományos

eszközökhöz nyúlnak, úgymint kard, bárd, stb. De a rohamozó magganok közt nem ritka a sodrófát, kapát, köpülőfát, sőt, nehéz gyertyatartót lengető egyed. Páncélzatuk is meglehetősen változatos. Alapvetően egy maggan merev, rosszul kikészített bőrruhát visel, amire aztán különböző módszerekkel mindenféle fémdolgot erősít; például fémtányér, bádobögge, törött kard. Persze, ha netán sikerül zsákmányolniuk, úgy szívesen viselnek igazi vérteket is.

A büszke tulajdonos semmi pénzért nem mond le a megszerzett vértől, még akkor sem, ha az egyáltalán nem jó rá. Így vagy úgy, de magára aggatja - ha másképpen nem megy, hát részleteiben -, s úgy indul a csatába, mint valami hadúr. A nagyobb méretű láncingeket például kedvtelve viselik többszörösen magukra tekerve.

Összességében elmondható, hogy vértjeik 1 SFÉ-nél nem jelentenek többet, kivéve, ha a maggan véletlenül tényleg az ő méretére készült, helyesen felöltött páncélzatot visel. Ebben az esetben a rendes SFÉ-t kapja, de az ilyen eset ritka, mint a fehér holló. Pajzsként ormótlan deszkából ábdált készségeket használnak, ezek tízzel növelik a VÉ-jüket. Fém pajzsot - az igazán könnyűek és kis méretűek kivételével - a súlyuk miatt nem hordanak.

A maggan két legjellemzőbb tulajdonsága az ostobaság és a hiúság (bár egyesek harmadikként megemlítik a szagukat is). Azt azonban meg kell hagyni, a magganok rendkívül bátrak és vakmerők, a csatában mindig utolsónak futnak el. Már, ha tudnak... (Rúna, I/9, Bestiárium)

Az orkok mágiája

Ork sámánmágia

Halál szférájú varázslatok

Időtlen álom

Szféra: halál

Mana pont: 38

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: speciális

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Mentál

A mágia áldozata mozdulatlanságba dermed, amiből természetes úton csak a varázslat időtartamának lejártakor riad. E különös tetszhalál megtorpantja az életfolyamatokat, és szinte teljesen megállítja az öregedést: minden tíz Időtlen álomban töltött év alatt csak egy hónapot vénül. A sámánnak meg kell érintenie áldozatát a varázslat végrehajtásához, s amennyiben az ellenkezik, úgy a mágiaalkalmazónak sikeres Támadó Dobást kell tennie. Ezután a mágia alanya az alábbi táblázat szerinti, véletlenszerű időtartamra Időtlen álomba merül. (Summarium)

Káoszkard

Szféra: halál

Mana pont: 14

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Mentál

A papi mágia egyik legkülönösebb darabja. A varázslat létrehozása után a sámán vagy az általa megérintet személy kezében egy hosszúkard anyagiassul. A Káoszkard TÉ-je 25, VÉ-je nincs, KÉ-je 25, Sebzése K10+2. Egyenes, kétélű pengéjű, fekete színű, túlbujánzó kaotikus mintázattal ékített fegyver, melynek egészen apró, szinte jelzesszerű a keresztvasa. A fegyver annyi körig létezik, ahányadik Tapasztalati szintű a varázslatot végrehajtó sámán. A Káoszkarddal csak támadni lehet, védekezésre nincs mód: a Védő Értékből levonódik 20. A Káoszkard forgatója nem használ-

hat másik kezében semmilyen fegyvert vagy pajzsot - ha ilyesmi lenne nála, azt azonnal eldobja: A Káosz kardot nem lehet eldobni vagy másnak átadni, amíg az időtartam tart. Ha nem harc közben jelent meg, akkor is reagál a legkisebb provokációra: támadásra kényszeríti gazdáját. A varázslat nem akadályozza meg, hogy a Káosz kardot a mágiát létrehozó sámán ellen használják.

Amennyiben a sámán nem önmagát jelöli meg a fegyver forgatójául, s az áldozat ellenkezik, a sámánnak sikeres Támadó dobást kell tennie (meg kell érintenie áldozatát). Akihez hozzáért, ezután Mentális ME-re jogosult: Ha megdobja az ME-t, a varázslat nem jön létre.

A felhasznált Mp-k többszörözésével mind az időtartam, mind a varázslat erőssége megnövelhető, de a fegyver harci értékei ettől nem változnak. (Summarium)

Véráldozat

Szféra: halál

Mana pont: 24

Erősség: 7

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 perc/szint

Hatótáv: 3 lépés

Mágiaellenállás: -

A vérmágia egy erős varázslata, az áldozat vére a sámán istenként tisztelt héroszához kerül áldozati bemutatásra. A sámán, miután a varázslatot létrehozta, az ellenfél életerejét hozzá irányítja. Így az áldozat a 2 perc szintenkénti időtartam alatt (pl. harcban, vagy egyéb sebzésből kifolyólag) vesztett Fp-t és Ép-t természetes úton nem szerezheti vissza, s a mágikus gyógyítás is csak a szokásos mennyiség negyedét gyógyítja rajta. A varázslat hatása végleges, s csak egymás után alkalmazott Átoküzés és Mérgezés gyógyítása (lásd Gyógyítás varázslatnál) semlegesítheti. Ha az átoküzés sikeres volt (az erősítés ebben az esetben a Véráldozat erősítése), s a gyógyítás is végrehajtott, az áldozat normális gyógyulóképessége visszatér. (Summarium)

Vérgát

Szféra: halál

Mana pont: 18

Erősség: 6

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: maximum 1 mérföld sugarú kör

Mágiaellenállás: Asztrális

A vérmágia védővarázslata, mely távol tarthatja a nem kívánt látogatókat a sámán által kijelölt területről. Ehhez a területet vérrel kell megjelölni, illetve körberajzolni határait. A Vérgát két módon alkalmazható. Az első módon a gátat csak az az egy lény nem lépheti át, melynek vérével azt felrajzolták. Ebben az esetben az Erősítés értéke az alap 25 Mp mellett 12 ponttal növekszik, tehát 18 lesz. A másik módszerrel minden, az adott lény fajába tartozó kreatúra távol tartható; legyen az ember; ork, tigris vagy árnyjáró. Ebben az esetben az Erősítés értéke csak további Mana-pontok befektetésével növelhető. A rajzoláshoz felhasznált vér lehet kevert is. Annyi személy vagy lény vérével tartalmazhatja, ahányadik szintű a sámán. A lények tartozhatnak egyazon fajba, avagy több különböző fajba is, ez utóbbi esetben minden képviselt faj egyedei számára áttörhetetlen lesz a gát. A vérgát vonalát csak a sámán törheti meg, s ekkor a mágia eloszlik. A varázslat erősítése 5 Mana-pont befektetésével történhet. (Summarium)

A halál szava

Szféra: halál

Mana pont: 65

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 7 lépés

Mágiaellenállás: Asztrális

A sámán ezen varázslata képes kiszakítani a lelket a testből, azaz megölni az áldozatot. A mágia létrehozásához a sámánnak elég egy szót hangosan kimondania. A halál rendkívül fájdalmas, de legalább gyors. A testből így kiszakított lélek sokszor élőhalottként visszatér, s rettegésben tartja a

környéket, ahol meghalt. Ám nem ritkán megesik, hogy a lélek bosszút esküszik halálának pillanatában. Ehhez sikeres Akaraterő és Asztrál próbát kell dobnia. A dobásra +3-as módosítót kap az, akinek esküdt ellensége hajtotta végre a varázslatot. Ha a dobás sikeres volt, a bosszút szomjazó lélek minden esetben a halál szavának használóján igyekszik beteljesíteni azt. Akinek csak Akaraterőpróbája sikerül, az nem tud efféle láthatatlan kötődést kiépíteni ellenfelével, ennek ellenére visszatér. „ilyenkor közönséges élőholtként minden élő elpusztítására törekszik: Az áldozatnak Asztrál ME-je van a varázslat ellen, a mágia erősítése 10 Mana-pont segítségével növelhető, egyesével. (Summarium)

Átok

Szféra: halál

Mana pont: 40

Erősség: egy/szint + lásd a leírást

Varázslás ideje: 1-10 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 15 lépés

Mágiaellenállás: Asztrális

A sámáni átkok erősebbek mind a boszorkányi, mind a boszoráknymesteri átkoknál. Azon válfajuk, amelyet a gonosz jelleműek alkalmaznak, tulajdonság vagy harci pont csökkenést okoz. A csökkenés nem túl jelentős, viszont folyamatos, s csak az átok elűzésével állítható meg. Ily módon például egy sámán megátkozhat egy harcost hogy annak TÉ-je csökkenjen. A játékosnak természetesen ezt ékes szavakkal kell megfogalmaznia, mivel éppen ezen áll vagy bukik az átok hatásossága. Nagyjából így hangzana hát a sámán szájából: ...Nyomorult féreg! Hram nevében sújtlak iszonyú átkommal, hogy ismerd és rettegd őt! Fegyvered hagyjon cserben, erőd apadjon el, agyonveretve leld nyomorú véged, s örökké kísértsen a vereség szelleme! Pusztulj erről a világról!... Az átok erősítése egyrészt a sámán szintje, másrészt egy 1-5-ig adható szám, amit a KM határozhat meg, az átok szövegének

ismeretében. Az átok szövege meghatározza a Varázslás idejét is, minél hosszabb a szöveg, annál tovább tart a varázslat. A hatás egy tulajdonságpont csökkenés naponta, illetve 5 pontos csökkenés, ha százalékról vagy harci értékről van szó. A sámáni átkok másik képviselője inkább a kiátkozás nevet érdemelné. Ennek lényege, hogy a saját valláshoz tartozó áldozatot a sámán kiteszíthatja félistene kegyéből. Ez csak akkor lehetséges, ha az áldozat valóban súlyosan vétett vallásának szabályai ellen. Ha a sámán feleslegesen használja a varázslatot, vagy egyenesen önző céllal, s nem a törzsét óvó félisten érdekeit szem előtt tartva, a varázslat nem jön létre, a sámán pedig 6 napig minden varázslatát kétszeres mana-pontigénnyel hozhatja létre. Az efféle kiátkozás a sámánokra nézve a legsúlyosabb, mert elmúltáig mágiát nem használhatnak. Megszüntetése Átoküzéssel lehetséges, de mindaddig nem sikerülhet, míg a kiátkozott jóvá nem teszi elkövetett bűnét. A nem sámán kasztú áldozatok minden harci pontja 10-zel csökken, s állandó reményvesztettség jellemzi majd viselkedésüket. Ez is az átok elűzéséig tart, s a sámánál leírtak vonatkoznak rá. Az átok első formája ellen Asztrál ME lehetséges, a második típus mindig hatásos, ha a kiátkozás jogos, ám sohasem, ha jogtalan. (Summarium)

Életerő csapolás

Szféra: halál

Mana pont: 30

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Ezen varázslatával a sámán életerőt vonhat el ellenfelétől, és saját gyógyulására használhatja fel: A sámánnak meg kell érintenie áldozatát, ami sikeres Támadó dobást igényel - eredményesség esetén az alany 3K6 Sp-t veszít.

Ezt a mennyiséget a sámán saját gyógyítására használhatja fel: egy okozott Sp egy Fp, vagy egyharmad Ép gyógyulást jelent. Az életerő elvonás nagysága 1 E-nként K6-tal nő, egy pont erősítés pedig 15 Mana-pontot igényel. Az elveszett Sp-k a hagyományos módon gyógyíthatók. (Summarium)

Mégezés

Szféra: halál

Mana pont: 30

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Egészség próba

A varázslat hatására a sámán ujjának hegyéről méreg jut az áldozat szervezetébe. Ehhez sikeres Támadásdobás szükséges, ez után az áldozatnak Egészségpróbát kell dobnia a méreg ellen. A méreg típusát a sámán választhatja ki (lásd Mérgek). A varázslat erőssége egyel növelhető 15 Mana-pontért, ennek hatására az áldozat az erősségnek megfelelő negatív módosítóval dobja Egészségpróbáját. (Summarium)

Vérgyűjtés

Szféra: halál

Mana pont: 15

Erősség: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 10 lépés

Mágiaellenállás: -

A vérmágia ezen alapvarázslata segítségével a sámán a kívánt személy vérért összegyűjtheti és további mágiákhoz felhasználhatóvá teheti. A varázslat elején ki kell jelölnie egy edényt, melybe a vért fel kívánja fogni. (Ez lehet bármi, amiből nem folyik ki.) Ezek után az áldozaton ütött sebből a varázslat hatására a vér az edénybe áramlik, méghozzá igen látványosan. Ahogy a sebből kifolyik, a levegőben (avagy a talajon) lassan az edény felé kúszik, majd beleszorog. Az így gyűjtött vér soha nem alvad meg, tehát mindig felhasználható marad. Minden egyéb módon lecsapolt vér esetében meg kell gátolni az alvadást, ami különböző anyagok felhasználásával lehetséges. A vér mennyisége attól függ, hogy az áldozat mennyi Fp-t és Ép-t veszített a varázslat időtartama alatt. Egy Fp veszteség 1 gyűszűnyi, egy Ép pedig egy kis pohárnyi vért jelent. (Summarium)

Vérzés

Szféra: halál

Mana pont: 25

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 15 lépés

Mágiaellenállás: gyorsaság próba

Ez a kegyetlen varázslat szintén a vérmágia része. A sámán rámutat áldozatára, s mutatóujjának hegyével lassan egy képzeletbeli vágást ejt rajta. A seb azonnal megjelenik az áldozat testén, ha Gyorsaságpróbája sikertelen volt. A vágás mély és fájdalmas, nem csak Fp, de Ép veszteséggel is jár. A seb nem záródik össze, s folyamatosan vérzik. A varázslat időtartama alatt a sebzés körönként k10 Fp, s minden 10. Fp elvesztése egy Ép vesztesévé jár. Ha a varázslat időtartama véget ért, de a sebet nem kötözték be, a vérzés körönként egy Fp intenzitású. A sámán a fent leírt Vérgyűjtéssel összhangban is használhatja e varázslatot. Ha az okozott sebet a varázslat időtartamának lejártá előtt kezelik, vagy mágiával teljesen meggyógyítják, a vérzés eláll. Ehhez a sebkötözés képzettség mesterfoka szükséges, a varázslat idejének lejártával az alapfok is elegendő. A varázslat erőssége 10 Mana-pontért növelhető egységenként, s az áldozat az erősítésnek megfelelő negatív módosítással dobja Gyorsaságpróbáját. (Summarium)

Holtak megelevenítése

Szféra: halál

Mana pont: 25

Erősség: -

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 5+K10 kör

Hatótáv: 25 lépés

Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével a sámánok pillanatnyi uralmat nyerhetnek az elhunytak teste felett. Ez elég arra, hogy egy 25 lépésnyi sugarú körben minden testet mozgásra kényszerítsenek, 5+k10 körre. A testek lassú mozgással követik mozgatójuk parancsait,- s zombiként harcolnak. Ha a varázslat időtartama

lejárt, a holttestek a földre rognak, minden mágia elhagyja tagjaikat, s visszaváltoznak egyszerű holtakká. A testek egyébiránt mindenben követik a sámán által kiadott parancsokat, s a varázslat csak a Mágia elosztásával szüntethető meg. (Summarium)

Lélekáldozat

Szféra: halál

Mana pont: 65

Erősség: 7

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat hasonlít a Halál szavához, de sokkal erősebb annál. Félistenük kiengesztelésére, ellenfelük elsöprésére alkalmazzák a sámánok. Ha hibáztak; s vezekelniük kell, minden bűnük megbocsáttatik, amennyiben az adott hős vagy törzs valamely fő ellensége e varázslat által leli vesztét. A mágia kiragadja a lelket az áldozat testéből, ha annak Asztrál mágia elleni ME-je sikertelen volt, s a sámán meg tudta érinteni (Támadás dobás). A lélek nem távozik szabadon, miként közönséges halálkor, hanem a sámán akaratának foglya marad - a sámán félistenének áldoztatik fel: Az így megölt személy feltámasztására nincs mód, mert lelke megsemmisül. (Summarium)

Egyedi sámánvarázslatok

Árnykorbács

Szféra: egyedi

Mana pont: 21

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: Mentális

A sámán parancsszavára feketén derengő korbács anyagiasul a sámán kezében. Ké-je 8, Té-je 15, Vé-je 0. Ha a

sámán egyébként nem ismeri a fegyvert, az árnykorbácsot akkor is forgatni tudja, méghozzá 4. fokon. Ha sikeres Támadó Dobást tesz (egy körben kétszer támad), ellenfelétől 2K6 Fp-t von el, s MME letételére kötelezi. Amennyiben áldozata sikerrel jár, akkor csupán az Fp veszteséget szenved el, míg ha elvételi, akkor bénán zuhan a földre. Csak 3 körrel a varázslat megszűnte után nyeri vissza uralmát a teste felett. A mágia 2 Mp ráfordításával 3E-vel növelhető. Az időtartam és a sebesség ilyen úton nem manipulálható. (Summarium)

Végzetköntös

Szféra: egyedi

Mana pont: 33

Erősség: 25

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A sámánok egyik kivételesen erős varázslata, amely jól jellemzi az orkokat. A Köntös egy festett fonalakkal hímzett szarvasbörköpönyeg, melynek elkészítése két hetet, és naponta legalább 25 Mp-nyi áldozati manát igényel. Ha ily módon készítik elő a köntöst, az mágikus erejét végleg megtartja, de csak az használhatja fel, aki az áldozatokat bemutatta. A legtöbb sámán mihelyst elegendő hatalma van hozzá, nekilát és elkészíti a saját végzetköntösét.

A sámánok akkor használják, amikor úgy érzik, hogy az előttük álló csata mindenképpen végzetes lesz a számukra. Az összecsapás előtt szertartásosan maguk köré tekerik, majd szabadjára engedik a benne dolgozó mágikus energiákat. A köntös a küzdelem idejére féktelenül tomboló örültekké változtatja azután őket: KÉ-jük 15-tel,- TÉ-jük 35-tel nő meg, ugyanakkor a VÉ-jükből 20-at elvesz. A varázslat hatása alatt a sámán örvongve támad, nem gondolkodik, csupán minél többeket akar magával ragadni a nemlétebe. Bármilyen erősítésű, közvetlenül a Harcértékeket befolyásoló tárgy vagy mágia fejtené is ki rá a hatását (legyen bármilyen irányú is), a Végzetköntös mindet elfojtja. Tomboló gazdája nem érez fájdalmat, és a Kifáradásból származó módosítókat sem szenved el.

Amennyiben a sámán mégis a győztes oldalon keveredik ki az ütközetből, rendszerint kevéssel utóbb önkezével vet véget az életének mélységes szegyenében. (Summarium)

Szarvasvér

Szféra: egyedi

Mana pont: 12

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 5 perc/szint

Hatótáv: 5 mérföld

Mágiaellenállás: -

A sámán a szimpatikus mágia megkerülhetetlen szabályait használja ki ezzel a varázslatával. Eredetileg csupán a vadászatok, hajtások elengedhetetlen kelléke volt; ám az utóbbi időkben a menekülő ellenség felkutatására is használják Ynev északi részén - nem kevés sikerrel.

A sámán a megsebzett vad vérének veszi a szájába, s miután a mágia kifejti hatását, pontosan tudni fogja, hogy a hatótávon belül merre található a sebesült állat. A varázslat időtartamát nem, csupán hatótávolságát képes befolyásolni. 4 Mp-ért 1 E-vel képes növelni az erejét, s ezáltal egy mérfölddel kiterjeszti a hatótávot is. (Summarium)

Büröknyál

Szféra: egyedi

Mana pont: 13

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatóideje alatt a sámán érzékeli, ha valamilyen mérgező anyag kerül a szervezetébe, sőt nagy valószínűséggel meg tudja állapítani annak szintjét is. Legegyszerűbb módja a toxikus anyagok szervezetbe juttatásának természetesen az, ha lenyeli. Nem véletlenül segítik egyes törzsek sámánjai főnökeiket oly módon, hogy az étkezéseiken előkóstolóként vesznek részt. A varázslat veszélye, hogy amennyiben a mágia nem elég erős ahhoz, hogy semlegesítse a mérget, az természetesen kifejti a hatását. Alaperősítéssel a varázslat 4.szintű mérgeket detektál és semlegesít. Ahhoz, hogy elbánjon az 5. szintűekkel is, 8 Mp-ért eggyel növelheti a varázslat erejét. Az erősítést előre meg kell határozni, később azon változtatni lehetetlen. (Summarium)

Bürökverem

Szféra: egyedi

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Csak az előző varázslattal együtt alkalmazható. Segítségével a sámán kis göböt képez a szervezetében összegyűjtött, órá nézve immár nem veszélyes méregből. A Büröknyállal semlegesített anyag összegyűjtésére annyiszor 4, újabb Mp-t kell felhasználnia, amennyi a mérge szintje. Az időtartam lejártáig együtt tartja és bármikor felköhögheti; az így nyert anyagot később bármikor felhasználhatja. (Summarium)

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 vérevel. A fegyver harcértékei minden vércseptől 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 élvezheti 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. (MG)

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 párviadalokra, 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 valótlanság. 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. (MG)

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 vérrel azonos fajú lényekre fejti ki. (MG)

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 fegyverükre, körmükre, agyaraikra. A varázslat Mp igénye attól függ, hová kívánnak mérget idézni. Fegyver esetén 6, körmök esetén (tíz körömmel számolva) 4, míg a két szemfog 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. (MG)

K10	Szint	Hatás sikeres Egészség-próba	Hatás sikertelen Egészség-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 őrülete

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 kéri magukra a Szürke Öreg őrületét. 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. (MG)

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 megívása után 3 ép-t. Az ilyen bugyborékoló, szörcsögő hangú szertartás igen visszataszító élmény minden értelmes faj számára. A varázslat mágiaelméleti szempontból feketemágiának számít. (MG)

Ork énekmondó mágia

„A csatabárd lesújtott. A kyr légiós kardja még időben lendült a hatalmas erejű vágás útjába, de csak megakasztani tudta, háritani nem. A széles ork penge lelassult, hegye a zölden csillanó mellvérthez koccant, de bezúzni nem maradt ereje. A két harcos egymásnak feszült, a kard lassan, csikorogva csúszott a csatabárd kemény, fém nyelén. A fáradt légiós egészen közlről érezte az ork pofájából felé áradó büzt, a vicsorgó agyarak felől elszánt, állati vadságot tükröző, halált ígérő sárga szempár fürkészte sisakjának réseit. Két kézzel feszült a kopott markolatnak, s lassan eltolta a pengét. De akkor már késő volt. Megértette, miért tévovázott nagydarab ellenfele. Karmos mancs markolt oldalról vértjébe, s az ork lerántotta az egyensúlyát vesztő légióst. Estében is a bárdot háritotta, de az ork fájdalmas rúgása eltalált. A harmadik csapás kettévágta a fejét.

A bömbölő felemelte véres csatabárdját, ordítása túlharsogta a fájdalom és a harci láz hangjaitól zsúfolt csatazajt. Vad tekintete új ellenfelet keresett. És meglátta. A nagydarab kyr két társa fedezetében verekedett. Hatalmas kardja ellenállhatatlanul lendült az orkok felé, páncélján zöld szikrákat vetett a lenyugvó nap fénye. Az ork bömbölő egy pillanat alatt koncentrálta mágikus hatalmát, s zengő üvöltést küldött a kyr parancsnok felé. Az felé kapta a fejét, haragos tekintete a sárga szemekbe fúródott. Elfogadta a néma kihívást. Az ork nekilendült, hogy átvágja a tízlépésnyi távolságot, hatalmas csatabárdja már messziről a légióst fenyegette. A kyr is felé fordult, eddigi ellenfeleit társaira hagyva magasba lendítette kardját, és az ork felé indult.”

(Magyar Gergely - Új ork énekmondó mágia)

Az énekmondók számos olyan dalt ismernek, amelyek hangzásukban ugyan nem, ám hatásaikban megfelelnek az elfszabású bárdok egynémely varázslatának. Nem foglalkoznak olyan szépelgő dalokkal, melyek hatására ellenfeleik legfeljebb csendben elszunnyadnak vagy elbambulnak. Ezeket

haszontalanságnak tartják és nem is igen foglalkoznak vele.

Ha egy énekmondó dalba kezd, annak mindig megvan az oka. Dalaik csak élőlényekre hatnak, s csupán az kerül a bűvkörükbe, aki hallja azokat. A hatótávolságon belül pedig az énekmondó határozza meg, kire legyen hatással a dallam. A varázslatok megidézéséhez szükséges idő sokszor megegyezik a Időtartammal - ennek oka, hogy a mágia csak addig hat, míg az énekmondó dalol. Előfordulhat az is, hogy énekének hatása továbbra is fennmarad, ilyen esetben áldozatonként változik; hogy mennyi idő szükséges a dal emlékének elűzéséhez.

Még a mágiát hosszú ideje tanulmányozók is értetlenül állnak az énekmondók egyes dalainak hatékonysága előtt. Kevesebb energiát fálnak a manahálóból, s gyakorta mégis erőteljesebb hatást sikerül elérniük. Talán a mágia közvetítőjének, a hangnak lehet ebben szerepe. Azt pedig senki sem tagadhatja, hogy a farkas-szellem gyermekeit érces torokkal áldotta meg a természet.

Hangmágia

Bénítás dala

Típus: Mentális

Mana pont: 5/ célpont

Erősség: 7

Varázslás ideje: 2+K6 kör

Időtartam: K6 kör

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: Mentális

Az énekmondó dalának hatására minden 10 méteres körzetben tartózkodó lény gondolatainak középpontjába a mágikus zene kerül; s ettől teljesen mozdulatlaná válnak. Ehhez a dalt legalább két körig kell hallaniuk, s utána Mágiaellenállást dobniuk - sikertelenség esetén 1 k6 körig csak az énekmondó zenéjére figyelnek, s érzéketlenek lesznek minden más jelenség, benyomás iránt. Az így elbájolt áldozatok csak a mágia

megszűntével nyerik vissza uralmukat gondolataik felett, vagy abban az esetben, ha egy körben több mint 15 Sp-t sebeznek rajtuk. A dal erősítése 1 E-nként 3 Mana-pontot igényel. (Summarium)

Félelem dala

Típus: Asztrális

Mana pont: 4/ lény

Erősség: 6

Varázslás ideje: 5 perc/szint

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: Asztrális

A dal félelmet ébreszt az énekmondó ellenségeinek szívében. Szövetségeseire a varázslat nem hat, így ők a dal alatt is az énekmondó közelében maradhatnak. Az ellenfelek, akik hallják a dalt, Mágiaellenállás dobásra jogosultak, és ha elvétik, azonnal menekülni kezdenek az ének forrásától. A varázslat addig tart, míg az énekmondó dalol, erősíteni pedig 3 E-nként 1 Mana-pontért lehet. (Summarium)

Kínok dala

Típus: Mentális

Mana pont: 7/ kör

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: Mentális

Az énekmondó ezen varázslattal fájdalmat okozhat mindazoknak, akik a dalt hallják. A fájdalom borzalmas, hasogató fejfájásként jelentkezik, majd kínhullámként seper végig az egész testen. A célpont Mágiaellenállásra jogosult a varázslat ellen. Amennyiben az ME dobás sikertelen, az áldozat 1 k6 Sp-t veszít körönként. A dal annyi ideig tartható fenn, míg az énekmondó kívánja, s Mana-pontjai ezt lehetővé teszik. A hatósugár mindig a hallótávolsággal egyezik meg.

FIGYELEM! A dalt énekelni, nem bömbölni kell, így a hatósugár - efféle módon - nem növelhető. (Summarium)

Halál dala

Típus: Asztrális
Mana pont: 25/ célpont
Erősség: 20
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A Halál dala valóban pusztulást hozhat minden lényre, aki hallja. Ha a Mágiaellenállás sikertelen, az áldozat Asztráftestét megsemmisítő csapás éri, s a lélek szétszakadásának sokkja hálált okoz. A célpontnak az énekmondó 10 méteres körzetében kell tartózkodnia, s hallania is kell a dalt. A varázslat 1 E-nként 4 Mana-pont befektetésével erősíthető. (Summarium)

Bátorság dala

Típus: Asztrális
Mana pont: 4
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírást
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezzel a varázslattal társainak harci kedvét növelheti. A varázslat 10 méteres körzetben hatásos, s minden vele szövetséges lényre hat. Minden olyan lény KÉ-je 5-tel, TÉ-je 15-tel nő, aki a varázslás pillanatában a dalt hallotta, és a Hatótávon belül tartózkodott. A varázslat másik alkalmazási módja esetén a Hatótáv 100 lépésnyi sugarú kör, melynek területéri a dal szinte végigsöpör. Ez a bárdal szövetséges harcosoknak csak a harci kedvét, lelkesedését növeli, s Bátorságukhoz (NJK karakterek esetében) 3-at ad. Az orkok többek között ezt a varázslatot is hatékonyabban alkalmazzák, mint egyes elfszabású fajok bárdjai. A különbség nem csak a mana-pont igény miatt hatalmas. Sok minden egész egyszerűen a hangerőben rejlik. Ugyan ez a varázslat a Távolság dalával kombinálva különösen ütőképessé válhat. (Summarium)

Őrjöngés dala

Típus: Asztrális
Mana pont: 10
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a 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 fejt 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 hallotta, 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. (Summarium)

Tombolás dala

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

Megegyezik az Őrjöngés dala nevezetű 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 ellenfél 2-vel csökken. (Summarium)

Munkadal

Típus: Hangmágia

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: a 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 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-kat 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 nem, hogy erősítené hanem zavarná egymást. Amikor a fegyver elkészül, a befektetett mágikus energiák hatására feltöltődik és ahány Mp-ba került az elkészült fegyver, annyi hétig tart a mágia. Amikor a varázslat hatóideje lejár, a fegyver örökre elveszíti minden tulajdonágát. Az így készült fegyver a következő harcértékekkel bír: Ké: +1, Té: +1; Vé: +1, sebzés +0. (Summarium)

Munkadal 2

Típus: Hangmágia

Mana pont: 8

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik az előbbi varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit.

Ké: +2, Té: +2, Vé: +2, sebzés +0. (Summarium)

Munkadal 3

Típus: Hangmágia

Mana pont: 16

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik az előbbi varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. Ké: +3, Té: +3, Vé: +3, sebzés +0. Ezek a fegyverek már képesek megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető (pl. légies) ellenfeleket is. (Summarium)

Munkadal 4

Típus: Hangmágia

Mana pont: 32

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik a munkadal 3. nevezetű varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. Ké: +4, Té: +4, Vé: +4, sebzés. + 1. (Summarium)

Megkötés dala

Típus: Hangmágia

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 5

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: a 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-t igényét megduplázva megköti a mágiát a fegyveren. (Summarium)

Távolság dala

Típus: Hangmágia
Mana pont: 10/ szorzó
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat bármely daltípusú varázslattal együtt használható. A Dalmágia hangerejét többszörösére növeli, így a hatósugár is nő. A hatósugár 2, 3, 4-szeresére növelhető, még hozzá a kétszeres növelés 8, a háromszoros 16, a négyszeres 24 Mana-pontért, stb. A varázslat hatóideje megegyezik a „hangosított” dal időtartamával. (Summarium)

Hengorkán

Típus: Hangmágia
Mana pont: 22
Erősség: 4
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 12 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: Állóképességpróba

Az énekmondó ezzel a varázslattal hatalmas erejű hangot hoz létre. Ez orkánként söpör végig a környéken, s minden bizonnyal még kilométerekkel távolabb is hallható. A varázslat ellen minden hallószervvel rendelkező lénynek Akaraterőpróbát kell dobnia. Ha ez sikertelen, 2K6 Sp-t veszítenek, s örökre megsüketülnek: A sikeresen ellenállók csak 1 k6 Sp-t veszítenek, s mindössze 1K10 percre válik hallásuk használhatatlanná. A 12-nél kevesebb maximális Fp-jú lények, ha talpon maradtak egyáltalán, menekülni kezdenek a borzalmas hang forrása elől, s 5 körig legjobb tudásuk szerint távolodnak a bárdtól. A varázslat hatóköre 12 lépés, minden azon belül tartózkodó lényre hat - kivéve természetesen a bárdot. (Summarium)

Hangcsapás

Típus: Hangmágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 50 lépés
Mágiaellenállás: -

A varázslattal az énekmondó szörnyű, metsző hangot hallat, mely bántja a közelében tartózkodók fülét, s több száz lépésre is elhallatszik. A hangforrás szomszédságában minden nem mágikus üvegtárgy és tükör szilánkokra törik. A varázslat 50 méteres körön belül bármilyen távolságban megidézhető; az üvegtörés hatósugara 10 lépés + 1/2 lépés Szintenként. A hang egy szegmenszen keresztül hallható. (Summarium)

Fénymágia

Kivételes intelligenciájuk lehetővé teszi, hogy az énekmondók a hangokon kívül a fényre is rákényszerítsék akarataikat. Ritkábban fordulnak a mana irányításának effélé módzataihoz, s korántsem ismerik annyi formáját, mint az elfszabásúak bárdjait.

Vakság okozás

Típus: Fénymágia
Mana pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 lépés
Mágiaellenállás: -

A mágia rendkívül erős, nincs ellene ME. Lényege, hogy az áldozat szeme előtt egy hajszálnyival minden fényt kiolt, akár egy hártavékony sötétségvarázs. Az áldozat csak a varázslat hatóidejének lejártával lesz képes újra látni. A Időtartam 5 kör, de 3 Mana-pontért ez további 5 körrel növelhető. (Summarium)

Ködalak

Típus: Fénymágia

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására az énekmondó körvonalai elmosódnak, ez jelentősen megzavarja ellenfeleit. Minden ellene irányított támadás, ha azt kézi fegyverrel hajtják végre, 15tel, ha dobó- vagy löfegyverrel, 30-cal csökken. A varázslat hatóideje 3 kör szintenként, s a bárd csak önnön magára alkalmazhatja. (Summarium)

Félelmetes fegyver

Típus: Fénymágia

Mana pont: 3

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Az énekmondó egyik zavarbaejtő illúziója. Ha kardot ránt, s ráolvassa ezt a varázslatot, a fény a kedve szerint táncol a pengén. A fegyver kéken dereng, avagy lángok övezik, netán ragyogón fénylik. A sebzésre ez a fény nincs hatással, de az ellenfél harci kedvére annál inkább - igaz, csak akkor, ha még ismeretlen számára ez az illúzió. Amennyiben így van, s nem dobja meg Intelligenciapróbáját, bizonytalanul harcol majd tovább, Té-je és Vé-je 5-tel csökken. A varázslat 8 körig tart, azután eloszlik. Ha a lény tudvalevőleg retteg a kiválasztott anyagtól, (pl. állatok a tűztől) a módosítók a következők szerint változnak: Té: -15 Vé: -5. (Summarium)

Alakváltás

Típus: Fénymágia

Mana pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 perc/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: lásd a leírásban

Az énekmondó megváltoztathatja külsejét, de ez is csak látvány illúzió lesz. A formának nem kell emberinek lennie, a nem, a testmagasság, a súly is szabadon változhat. Ha az énekmondó konkrét személy vonásait kívánja felvenni, erre is nyílik lehetősége, de ez nem 15, hanem 30 Mana-pontot igénylő művelet. A személy illúzióját az eredeti alakot ismerők 10%-ban ismerhetik fel, s mindegyikük külön dobást dobhat az illúzió felfedezésére. A hang is a saját hangja lesz, így ennek használata, ha a varázslatot más módszerekkel nem támogatják meg, mindenképpen felfedi az illúziót. Fontos, hogy az illúzió követhesse az énekmondó mozgását, így hihető maradjon. Ezért a felvett alaknak egyetlen fejjel és legfeljebb négy végtaggal kell rendelkeznie. Az illúzióra így nem kell folyamatosan koncentrálnia, hiszen a kép saját mozgásmintát követhet. Amennyiben a felvett lény alakja a fent leírtaknak nem felel meg, az illúzió könnyen felfedezhető. Az énekmondó a lény semmiféle tulajdonságát nem kapja meg, az átváltás csak fényjáték lesz, semmi egyéb. Az illúzió annál hihetőbb, minél közelebb áll az utászott lény az emberhez, s minél többször vette fel az adott alakot az énekmondó a korábbiakban - hiszen utánoznia kell a lény jellegzetes mozgásformáit. (Kutya esetében például négykézlábra kell ereszkednie, stb.) Az első alkalommal felvett nem-humanoid alak felfedezésének esélye 45%, ha a bárd mozog, 25%, ha mozdulatlan marad. A felfedezés esélye minden alkalommal 4%-kal csökken, míg el nem éri az 5%-ot, ami minden nem-humanoid alak illúziójának minimális felfedezési esélye. Minden megfigyelő külön dobásra jogosult a felfedezésre. A varázslat hatóideje 8 kör szintenként. (Summarium)

Fénysugár

Típus: Fénymágia
Mana pont: 9
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 3 kör / szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezzel a varázslattal hosszú fénycsóvát teremthet, melynek erőssége a Quiron-tenger híres világítótornyaival is felveheti a versenyt. A fény forrása a bárd bal tenyere, innen a fény tölcser alakban szóródik. A sugár hossza 50 lépés, de a fényforrás, tiszta időben, még több mérföldről is látható. (Summarium)

Fókuszált fény

Típus: Fénymágia
Mana pont: 15
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1kör/ 3szint
Hatótáv: 6 lépés
Mágiaellenállás: -

Azon kevés varázslatok egyike, mellyel az énekmondó közvetlen módon sebezheti meg ellenfelét. A környezet fényének energiáját a varázslat egyetlen pontba gyűjti össze, s ezzel gyilkos forróságot teremt. A fény minden gyúlékony anyagot lángra lobbant, amit ér. Élőlényeken 3K6 Sp-t sebez körönként. Segítségével a nem mágikus fémek is átvághatóak, egy kör alatt 1 mm* 1/2m* 1 mm fém párologtatható el.

A varázslat három szintenként egy körig tart, s a fénypont helyét az énekmondó irányíthatja. (Summarium)

Élő történelem

Típus: Fényágia
Mana pont: 21
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 15 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezen varázslata során egy tárgy, hely, épület története pereg le néma képekben. A képet nem csak az énekmondó, de minden szemlélő láthatja. A képsorokban a tárgy szerepel középpontként. A varázslat egy alkalommal legfeljebb három különböző időpontról idézhet emlékeket, ezeket az énekmondónak kell kiválasztania, dátum alapján. Egyetlen esemény sem lehet egy évnél hosszabb. Az illúzió hang nélkül pereg, s az események felgyorsítva, vázlatosan követik egymást. (Summarium)

Egyéb énekmondó mágia

Tanulás

Típus: Mentális
Mana pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 lépés
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezzel a varázslattal bármilyen verset vagy dalt, melyet hall, első alkalommal megtanulhat. Így nem kell több órán át gyakorolnia, akár azonnal előadhatja. A varázslatot a dal hallgatása közben kell megidézni, s az időtartam a próza, vers vagy dal előadásának idejével egyezik meg. (Summarium)

Csatakiáltás

Típus: dalmágia
Mana pont: 4
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 támadás
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat egyetlen harci üvöltés, egy csatakiáltás, amit az ork énekmondó első támadása közben hallat. Hatására Té-je 10-zel nő, a sebzés pedig megduplázódik. (kidobás után!) A varázslat rohammal kombinálva is alkalmazható, de egy ork egyszerre csak egy

csatakiáltásra képes, s az énekmondó csak magára varázsolhatja a varázslatot. (MG)

Figyelemfelkeltés

Típus: hangmágia

Mana pont: 5

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: Tsz + 10 láb

Mágiaellenállás: asztrál

Az énekmondók az orkok legkiválóbb harcosai, illő tehát, hogy ők küzdjenek meg a legveszedelmesebb ellenfelekkel, vagy a vezérekkel. A csata forgatagában azonban nem mindig azok találkoznak először, akiknek kéne, ilyenkor alkalmazhatja az énekmondó ezt a varázslatot.

Hatására a kiszemelt ellenfél észreveszi a felé kiáltó énekmondót, akinek hangja – csak számára – elnyomja a csatazajt is. Az ellenfél számára nyilvánvalóvá válik, hogy az énekmondó az igazi kihívás számára, hogy ő méltó ellenfél, és ha csak nincs rá nyomós oka, hogy ne vegye figyelembe, ezután csak vele fog foglalkozni. Ehhez nem kell asztrálpróbát se dobni.

Az asztrálpróbára akkor van szükség, ha a kiszemelt ellenfél nem akarja megtámadni az énekmondót, esetleg egyértelmű, hogy nem az énekmondó a számára legméltóbb ellenfél. Az előbbire jó példa, ha a kiszemelt ellenfél kifejezetten csak egy valakit akar megölni az ellenfelek közül, - például bosszú – míg az utóbbira példa, ha mondjuk az ork óriásokkal vállvetve küzd. Ilyen esetben csak akkor hagyja eddigi ellenfeleit és indul az énekmondó felé, ha elvétí asztrálpróbáját, s valóban elhiszi, hogy az orkkal kell megküzdenie. (MG)

Erő dala

Típus: dalmágia

Mana pont: 7/1 pont

Erősség: 3

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: a dal hossza

Hatótáv: hallótávolság

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a kiszemelt lény ereje megnő. Minden egyes érték növelés 7 Mp-ba kerül. Például az erő hárommal történő megnövelésére 21 Mp-ot kell fordítani. Az így megnövelt erő időlegesen akár még a faji maximum fölé is emelkedhet, de maximum csak az énekmondó tapasztalati szintjének megfelelő értékkel. A varázslat egészen addig tart, míg az énekmondó énekel, ha abbahagyja, a hatás azonnal megszűnik. (MG)

Mindent vágó fegyver

Típus: dalmágia

Mana pont: 10

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: Tsz + 2K10 perc

Hatótáv: fegyver

Mágiaellenállás: -

A varázslatot egy fegyverre lehet ráolvasni, aminek hatására az mágikus tulajdonságokkal ruházódik fel, egészen az időtartam lejártáig. Harcértékei ugyan nem nőnek, de megsebzí azokat a lényeket is, akik csak mágikus fegyverrel sebezhetők. A fegyver az énekmondó kezéből kikerülve is megőrzi tulajdonságait, míg az időtartam lejártá után olyan egyszerű fegyver lesz, mint amilyen a varázslat előtt volt. (MG)

Közös emlékezet

Típus: dalmágia

Mana pont: 35

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslattal az énekmondók megszólíthatják szokot az orkokat, akik sikerrel játszották ki Orwella átkát, így örökéletűvé váltak. Ezek az ork héroszok, akik máig is élnek valahol, és sok olyan dologra emlékeznek, amiről a fiatal orkoknak tudomása sincsen.

Az énekmondó a varázsláskor egy órán keresztül dobol, s dalával feltesz egy kérdést a hérosznak, leginkább annak, akit az ő törzse tisztel. Annak, hogy a hérosz meghallgatja-e a kérdést, és válaszol-e, az esélye 40%, amit az énekmondó tapasztalati szintje emel még szintenként 5%-kal. Az értéket még minden, az énekmondót szívből támogató, körülötte táncoló értelmes lény is emeli 5%-kal. Ha a dobás sikertelen, a halhatatlan nem hallgatja meg a kérdést, míg ha sikeres, akkor válaszol is rá. A héroszok a későbbiekben, álom formájában üzennek, ami néha, zavarodott elméjű halhatatlanok esetén akár értelmezhetetlen is lehet. A kérdezett soha sem hazudik, de mindenről ő sem tud.

Az ork énekmondók általában történelmi kérdésekkel fordulnak őseikhez, hiszen ők átélték a korábbi eseményeket. Nem tanácsos azonban az őseket túl gyakran háborgatni...(MG)

Vér ereje

Típus: dalmágia (csak 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. Az énekmondó, 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 az énekmondónak, a többi mágikus csatornákon át a Falánkhöz vándorol. A maradékból az énekmondó gyógyul, minden 2 Ép után 1 Ép-t, vagy minden egy Ép után 4 Fp-t.

Például, ha az énekmondó megiszik 7 Épnyi 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. (MG)

„A dwoon kard vágta seb vadul lüktetett az ork szőrös karján és oldalán. Morgott valami ork szitkot, megmarkolta a kábult harcos haját és hátrafesztette a fejét. A béltépő valósággal felszántotta a világos bőrt, porcot roppantott, ereket húzott magával, fogai között friss vértől vöröslő húscsapatok pihentek. A férfi hörögve kapott nyakához, de az ork szorítása erősen tartotta. Az énekmondó ősi dalba kezdett, melyhez csak aláfestésként társult a dwoon haláltusájának hangjai. Az agyaras pofa egyszer csak a véres sebre borult, és mohón szürcsölt a férfi véréből. Az ork hegyes fogai között vörös buborék robbant szét, ahogy tovább folytatta dalát. Énekelt és szürcsölt, dúdolt és habzsolta a halott ember nyakát. Azután földre dobta a halottat, test rongybabaként terült el a földön, de sebéből már nem szivárgott több vér. Az énekmondó vérszagút böffentett, diadaliüvöltése messze visszhangzott a sziklákon. Megmozgatta karját, derekát. A korábbi seb helyén most csak csúnya forradás dudorodott.”

(Magyar Gergely - Új ork énekmondó mágia)

Felhasznált irodalom

- MAGUS - Első törvénykönyv
- Második törvénykönyv
- Harcosok, Gladiátorok, Barbárok
- Summarium
- Bestiárium
- Új tekercsek
- Alan O'Connor - Csillagvető
- Rúna I/9, Bestiárium (Lakatos Péter)
- Ork sámánmágia (Magyar Gergely) Kalandozók.hu
- Ork énekmondó mágia (Magyar Gergely) Kalandozók.hu
- Ork énekmondó (ismeretlen szerző) MAGUS RPG.hu
- Az ork faj reneszánsza (D'Aoldin) RPG.hu

A képek, amik kérésre ehhez a kiegészítőhöz készültek, **Nagy Gergely** munkái. Külön köszönet illeti értük!

Az orkok játéktechnikáját letisztázó és bemutató kiegészítőben szerettem volna kedvet teremteni, s lehetőséget adni a MAGUS egyik sajtóságát jelentő, „játszható” orkok kijátszásához, végre egy átgondolt, és valóban rendszerbe illesztett kiegészítővel. Elsősorban az eredeti ork közösségekből származó karaktereknek, ork csapatoknak, ork környezetben lemesélt

kalandokhoz, szándékozok segítséget nyújtani vele, nem a további tápoláshoz. Az orkok ynevi megítélése ettől még nem változik meg, ezt senki ne felejtse el!

A Summarium óta az orkokon belül számos mentalitású, lehetőségű változat jelent meg, amelyhez ez a kiegészítő játéktechnikát ad. Úgy vélem, mind gyakorlott, mind kezdő szerepjátékosok találhatnak benne számukra megfelelő változatot, így mindenkinek javaslom. Egy feltétel talán van: az orkok bizonyos fokú szeretete.

2014.08.13.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu

A cikk képzettségei, valamint az ork faj része megjelent külön cikként is.