

## Oothr Sámán

„Nem félek.  
Nem félek.  
Bátor vagyok.  
Sámán vagyok.  
Én Oothr vagyok!  
De nem... az nem én vagyok!  
Én nem Oothr vagyok!  
Én a fia vagyok!”

John J. Sherwood, Örökség



Grath éppen végzett az aznapi meditálásával. Oothr sámánjai az orkok egyetlen csoportja, akik képesek ilyen elmélyült tevékenységre. Miután teljesen kitisztította elméjét úgy döntött, hogy itt az ideje egy kis falatozásra. Szerzett egy zsíros cubákat majd felkereste mesterét, hogy együtt fogyasszák el. Rengeteg időt töltött a vén ork kunyhójában. Valami oknál fogva az öreg sámánnak sosem született utódja, de Grathra úgy tekintett, mint saját kölykére, habár csak oldalági rokonok voltak, de a vér az vér, és mindkettejük ereiben ott csörgedez Oothr, a titokzatos vére. Grath az elmúlt napokban elég sokat töltött azzal, hogy felkészítse elméjét az utolsó próbára, amely után teljes értékű sámánja lesz nemzettségének. A próbáig már csak két nap volt hátra, és tudta, hogy minden erejére szüksége lesz, hogy véghezvigye azt. A tábor tele volt hangozkodással és mulatozással, a harcos nemzettség tagjai aznap értek vissza egy igen sikeres hadjáratból, ahol elég komoly kis zsákmányra sikerült

szert tenni és vagy két tucat rabszolgát is magukkal tudtak hozni. Ahogy belépett az öreg sámán sátrába megcsapta annak jellegzetes szaga. Mindenfelé rendezhet lenül heverték különféle védőtalizmánok, kegytárgyak és vagy egy tucatnyi füstölő eregette magából orrfacsaróan tömény szagát. Öreg korára elhatalmasodott a paranoia a vén sámánon, egyre jobban kezdett rettegni, hogy Oothr őt választja, pedig ha valakinek hát neki tudnia kellett volna, hogy a titokzatos csak életerős fiatal Orkokat választ. De Grath nem bánta, hiszen megtanulhatta az öreg trükkjeit és használhatta őket a későbbiekben. Letelepedett a kis parázs másik oldalára, saját kezével tépte szét a cubákat és a nagyobbik felét átnyújtotta mentorának. percekig csak ültek és csámcsogva bámulták a parázsló fadarabokat. Fél óra is eltelhetett mire az öreg megszólalt, karcos hangján, ami Grathot arra emlékeztette mikor fémet akarnak fűrészelni.

- Fogd meg azt a talizánt! Jól van, most tedd a parázsba, míg lángot nem fog, ha megtör, ént öntsd le ezzel a vízzel. - a víznek valami furcsa szúrós szaga volt - Idefigyelj Grath én már nem sokáig vagyok köztetek, át kell vened a helyem, de ha nem állsz, készen az katasztrófális következményekkel járhat! Megértetted? Szóval mikor eloltod, jó mélyen szippantsd be a füstjét.

A fiatal ork szóról szóra azt tette, amit az idősebb mondott neki. Mikor beszippantotta a füstöt látómezeje elkezdett szűkülni, addig, amíg csak egy ökölnyi területet látott csak be és az öreg mentora arcvonásai eltorzultak, szemei felfényltek, kítátotta pofáját, amiből fekete füst kezdett el szálingózni. Grath gyomrát összerántotta a félelem és a rettegés. Érezte, hogy remeg félelmében, sosem tapasztalt ilyen elemi félelmet rövid élete során. Dübörgő dobok hangjai szűrődtek be a tudatába és minden egyes alkalommal mikor megütötték a dobot olyan érzése volt mintha a világ is megremegett volna egy

*pillanatra. Látótere elkezdett szélesedni, ekkor vette csak észre, hogy hátán fekszik és a sátor tetejét bámulja, de a rémisztő izzó szemű ork-szörny pofa nem akart eltűnni. A pofájából kiszivárgó füst teljesen körülölelte Grathot, aki ekkor már tisztában volt vele mi történik. Tudatát betöltötte a tehetetlen kétségbeesés dühe, de mozdulni nem bírt. Ujjai mintha sziklából lettek volna, nem tudta őket megmozdítani. Érezte, ahogy a düh egyre jobban elhatalmasodik rajta, de semmit nem tudott tenni. Mindezidáig csak játszott vele az öreg, tenyésztette, mint valami marhát, amit levágnak, ha már elég nagyra hizott. Gyűlölte magát, amiért nem vette észre, és gyűlölte az öreget, amiért ezt tette vele. Egy pillanatra elmosódott minden majd saját magát látta, ahogy a hátán fekszik a sátorban, látta az öreg aszott kezeit és érezte, hogy azok az övéi, kétségbeesésében valami fegyver után kutatott, de egy erős kéz megragadta a torkát, a saját szemébe nézett bele, de valami idegen volt azokban a szemekben, valami ősi sötétség lakozott bennük, és érezte, hogy karjai és lábai lebénulnak. Érezte, ahogy a bénultság egyre jobban hatalmába keríti, és hogy megmerevedik minden izma. Az utolsó, aminek tudatában volt, hogy az öreg szíve egy utolsót dobbant majd elsötétült a világ és Grath csatlakozott azon orkok közé, akik átadták testüket Oothrnak a titokzatosnak.*

„...Merőben más a helyzet a nyolcadik ork félistennel, Oothrral, akit hívei a Titokzatos melléknévvel ruháztak fel; róla, noha Vordak után ő a legfiatalabb a heroszok közül, alig tudunk valami biztosat. Kétség sem férhet hozzá, hogy ezt ő maga intézte így; úgy tűnik ugyanis, hogy valamennyi ork félisten közül Oothr a legsebezhetőbb.

Az egymásnak ellentmondó hagyományok közül lehetetlen kihámozni a történeti igazságot. Oothr egyesek szerint hazátlan pária volt; mások úgy vélik, az Elveszettek vezéri nemzetségéből származott; megint mások meggyőződéssel állítják, hogy eredetileg embernek született, csak később változtatta okká egy elfeledett crantai istenség átka. Igen valószínűnek tűnik, hogy már fiatalkorában birtokába jutott egy ősi ereklyének, ami eredetileg a beriqueli törpék tulajdonát képezte. (Annyi bizonyos, hogy egy archaikus tarini dialektusban az Oothr szó tolvajt jelent.) Ez az ereklye a Lélekkő volt, Tyrano isten egyik földi megtestesülése. Egy igen régi és zavaros legendában az áll, hogy Oothr lenyelte a Lélekkövet, s rögtön ezután kihányta a szívét; a kő pedig beékelődött a mellkasába, és dobogni kezdett.

Oothr nem halhatatlan, legalábbis fizikailag nem az; hatalmában áll viszont átplántálni a lelkét egyik testből a másikba. Hogy ez pontosan hogyan történik, az a félisten féltve őrzött titka, még a legbefolyásosabb sámánjai sincsenek tisztában vele. A kiválasztott alany lelkét előbb mindenképpen meg kell semmisítenie, hogy helyet csináljon a magáénak. Ezután egyesek szerint kitépi az öntudatától megfosztott test szívét, majd a véres üregbe áthelyezi a saját bordái közül a Lélekkövet; mások úgy vélik, az átmenet kevésbé vérengző, és csupán egy hosszú csók szükségeltetik hozzá. A legijesztőbb lehetőség az, hogy Oothrnak egyszerűen csak farkasszemet kell néznie az áldozattal. A lélekátvitellel kapcsolatban



mindössze egy dolgot tudunk bizonyosan: hogy a félisten kizárólag vér szerinti leszármazottai közül válogathat.

Oothr sámánjai tehát teljese bizonyossággal tudják, hogy az istenük ott jár-kel közöttük – sőt, hogy valamelyik társukban lappang. Csak éppen arról nincs fogalmuk sem, hogy ki lehet az, és ez már-már üldözési mániával, határos félelemmel tölti el őket. Minden éjjel rettegve imádkoznak urukhoz, hogy kímélje meg őket, és nem bíznak senkiben sem – legkevésbé egymásban. Időről időre a legkülönfélébb babonák kapnak lábra közöttük, hogy miről lehet megismerni az istent: a tekintete rőt fényéről, a szíve hangos dobogásáról, vagy arról, hogy csukott szájjal beszél. Ez persze mind ostobaság, hisz ha egy szemernyi igazság lenne az efféle pletykákban, Oothr már évezredekkel ezelőtt lelepleződött volna. A szóbeszédeket minden bizonnyal maga az isten terjeszti, aki úgy látszik, nincs híjára egyfajta sötét humorérzéknek. Az viszont kétségtelen, hogy az állandó paranoia az orkság leghatalmasabb mentalistáivá edzette a sámánjait; némelyikük olyan bástyafalakkal védi az elméjét, hogy azt egy pyarroni szerzetes is megirigyelhetné. Nagyon valószínű persze, hogy ennek az égvilágon semmi hasznát nem veszik, ha egyszer valóban szembekerülnek Oothrral.”

*Summarium 149-150. oldal*

Oothr az egyik legfurcsább és legsebezhetőbb hérosz. Lelkét átplántálja, egy sámánjába minden alkalommal mikor úgy érzi itt az ideje, hogy testet cseréljen. Sámánjai egész életüket arra teszik fel, hogy megóvják magukat ősüktől, de valójában semmit sem ér ez mikor eljön a pillanat. Oothr sámánjai kimagasló szellemi és lelki erővel rendelkeznek az orkok között. Tudományukat még ősüktől és héroszuktól örökítik tovább. Időközben az emberekkel fenntartott szoros kapcsolatnak köszönhetően megtanulták a sámánok, hogy miképpen óvják elméjüket a külső támadások erőtől. Habár a szellem tudományában igen elmaradnak az embernépektől az orkok között egyedülállóak ilyen forma képességeik. Folyamatos rettegésük attól, hogy mikor szállja meg őket ősatyjuk nem csak paranoiddá tette őket, hanem egy picit el is idegenítette őket a törzs többi tagjától. Oothr sámánjai mindig gyanakvóan tekintenek még saját családjukra is. Valamint az általános ork fel fogás és törzsszellemmel szembeszállva hajlamosabbak a saját érdekeiket a többiekénél kissé jobban szem előtt tartani, azzal a céllal, hogy elkerüljék a találkozást a Titokzatossal.

Ettől függetlenül igen nagy becsben vannak tartva, nem csak mágikus hatalmuk, de mindenre kiterjedő tudásuk miatt is. Békeidőben a törzs szállásának külső részén rendezik beszállásukat, ahonnan folyamatosan érdekes illatú füst gomolyog kifelé, így minden jóérezsű törzstag elkerüli a sátraikat. Nem csak a füst az egyetlen oka, amiért kerülnek őket a törzs tagjai, hanem jól tudják, hogy Oothr bármikor ott lakozhat bármelyikükben és ők maguk sem szeretnék a Hérosszal találkozni.

Törzsük az Árnyékjárók Abasszisz nyugati területén élnek az Onpor- és a Sellah-hegységekben. Viszont több nemzettségük leköltözött a part menti városokba, legtöbbször pedig Ifinbe. Gyorsan és ellentmondást nem tűrően alkalmazkodtak és tagozódtak be a helyi alvilágba, így soraikban kiváló csempészek, tolvajok, útonállóak és orgyilkosok vannak. A törzs hegyekben élő tagjai viszont nagyszerű mesteremberek, akik a hegyek minden kincsét felhasználják, hogy elkészítsék eszközeiket. A legnépszerűbb természetesen a kovácmesterség, de párját ritkító ácsok és más mesteremberek is megtalálhatóak soraikban. Az általuk készített eszközök esztétikailag nem veszik fel a versenyt más népek hasonló eszközeivel, de a minőségre senkinek nem lehet panasza. Háborút ritkán viselnek és bár bátorságban nem maradnak el fajtársaiktól, leleményességüket gyakran állítják ügyük szolgálatába. Nem átnak csapdákat és más cseleket alkalmazni a csatatéren. A hegyekben pedig kisebb csapatokban mozogva folytatnak gerilla hadviselést. Dárdásaik hírhedtek pontosságukról.

## Oothr Sámán statisztikái:

Erő: 2k6+6	KÉ: 6
Állóképesség: 2k6+6	TÉ: 17
Gyorsaság: 3k6	VÉ: 70
Ügyesség: 3k6	CÉ: 0
Egészség: k10+8	HM/ TSZ: 8 (TÉ:3,VÉ: 2)
Szépség: 3k6	ÉP: 6
Intelligencia: k6+12	FP: 6
Asztrál: k6+14 +kf	FP/TSZ: k6+2
Akaraterő: k6+12 + kf	KP: 5
Érzékelés: 2k6+6	KP/TSZ: 6



## Képzettségek:

2 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
Nyelvismeret (Ork)	5
Nyelvismeret	4
Vallásismeret	Af
Törzsi Etikett	Mf
Emberismeret / Lélektan	Af
Pszi	Af
Herbalizmus	Af
Mellébeszélés	Af
Méregkeverés/Semlegesítés	Af (városban élők)
Hátbaszúrás	Af (városban élők)
Szakma	Mf (hegyekben élők)
Vadászat/Halászat	Af (hegyekben élők)
Lopózás	15%
Rejtőzés	15%
4. Emberismeret / Lélektan	Mf
5. Pszi	Mf
7. Hátszúrás	Mf (városban élők)
7. Herbalizmus	Mf (hegyekben élők)

*Szintenként további 10%-ot oszthat el százalékos képzettségei között.*

## Különleges képességek:

Papi mágia halál és lélek szférák kis arkánumát, az általános varázslatokat valamint az Ork sámánok egyedi varázslatait adományozza Oothr a sámánjainak. Manapontjaik száma első szinten 8 és minden további szinten k3+5 járul hozzá. Ezen felül képesek elkészíteni a tapasztalati varázstárgyak közül az Érzelmek amulettjét és a Tudatvédő amulettet. Pszi pajzsukat erősebben képesek megépíteni rendelkezésre álló pontjaikból, de ezt a típusú pajzsot csak saját maguk számára képesek elkészíteni, minden 2 pszi pontért 3 E statikus pajzsot képesek építeni maguknak, ezen felül szinte mindig dinamikus pajzsokban tárolják szabad pszi pontjaikat.

## **Ootr egyedi varázslatok:**

*Az alábbi varázslatok számukra egyedi varázslatoknak számítanak:*

**Asztráfátyol**

**Mentáfátyol**

**Asztrálpöröly**

**Mentálpöröly**

### **Tudatfaló**

Mp: 17

Erősség: 10

Varázslási idő: 5 segmens

Időtartam: 3 kör/ szint

Ootr sámánjai nem csak paranoiások, hanem önzők is. Mindennél fontosabb és mindennél előrébb valók számukra saját elméjük védelme. Így a varázslás befejeztével elméjük mohón nyúl ki a körülöttük tartózkodók szelleme felé, hogy azok erejéből táplálkozzon. Minden élőlényre hat a sámán 20 méteres körzetében válogatás nélkül. Azok Mentális mágia ellenállásra jogosultak a varázslat ereje ellen, amit 2Mp-ért lehet 1 E-vel erősíteni. Minden egyes áldozat után, aki elvétette mágia ellenállását a sámánnak 1k6-al nő mind az Asztrális mind a Mentális Tudatalatti Mágia ellenállása, míg az áldozatok Asztrál és Akaraterő tulajdonsága ugyanennyivel csökken (ha valakinek 3 alá esik, az 1k6 napra kómába esik). Azokra a lényekre nincs hatással, akik nem rendelkeznek kifejezett Asztrális vagy Mentális testtel, így növényekre és állatokra nem hat. A varázslat időtartama után a sámán elveszíti az így nyert mágia ellenállást, viszont az áldozatok csak lassan napi 1 ponttal tudják regenerálni az így elveszített pontokat.

### **A Titokzatos csele**

Mp: 14

Erősség: 1

Varázslási idő: 5 segmens

Időtartam: 1 perc/ szint

Ootr ravasz és nem áll távol tőle az ügyeskedés sem, hogy elérje célját. Sámánjai hozzá hasonlóan képesek elhitetni olyan dolgokat, amik nincsenek is ott. Ootr sámánja ezzel a varázslattal képes egy szintenként 0,5 láb× 0,5 láb méretű területen egy látvány illúziót létrehozni. A látványra folyamatosan koncentrálniuk kell, ellenkező esetben a kép szertefoszlik. Ettől függetlenül, ha megszakította a koncentrációt a varázslat időtartamának a lejártáig bármikor folytathatja így, az elképzelt eredeti kép újra megjelenik. Koncentráció ideje alatt a sámán a varázsláson kívül bármit csinálhat, de harcolni csak az alábbi levonásokkal harcolhat: KÉ:-5, TÉ/VÉ:-10.

## Szent sötétség

Mp: 10

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 segmens

Időtartam: 3 kör/ szint

A sötétség és az éjszaka nagy barátja az orkoknak, hiszen az ő érzékszerveikkel olyankor kitűnően tudnak tájékozódni. Egy a szertartás varázslattal felszentelt tárgyat, ha megérint a sámán abból sötétség fog sugározni. A sötét háromfáklyányi területet (15 láb) borít be vak sötétséggel. Csupán az infra és ultralátás működik más nem. Mindazok, akik képesek a hőlátásra, számukra viszont árulkodó a felszentelt tárgy, hiszen a szent fényhez hasonlóan figyelmezteti őket. Ha olyan helyre téved, amelynek vallásával ellentétes jellemű kisugárzása van, illetve ha veszély leselkedik, rá elkezdi forrósodni a tárgy, így egyre fényesebben világít azok számára, akik képesek ezt érzékelni. A varázslat időtartama alatt a sötétség bármikor megszüntethető és újra teremthető további Mp felhasználása nélkül.

