

Hurag Dhaur Sámán

„A vörös emberek azért fognak nekünk ennivalót adni, hogy megtámadjuk a fekete embereket” – vic sorogta -, „ a feketék pedig azért, hogy megtámadjuk a vöröseket.”

Ghord Ojorbathaj, a Vas Fiainak törzsfője P.sz. 3616



Ahogy közeledett a csata, Khaw egyre izgatottabbá és idegesebbé vált. Néhány hónapja avatták fel és mióta elnyerte a jogot, hogy a törzs teljes jogú férfi tagjaként vonuljon csatába, ez volt az első, hogy fegyvert foghatott. Majdnem minden megvolt, hogy el tudja kezdeni írni a saját legendáját. Mégis tartott a csatától, mert sámán társaival ellentétben neki még nem bukkant a felszínre örökölt hatalma. Mindent megtanult, amit az öreg sámán mondott, mindent megtett, amit kértek tőle és parancsoltak neki. Rengeteg időt töltött az énekmondók között hallgatva a szürke öreg történeteit, hátha rájön mi az, amivel kiérdemelheti a képességet, amivel vadak erejével tudja magát a csatába vetni. Így nem maradt más, mint a balta és a pajzs. Persze ezekkel is jól bánt, de szerette volna a csatát az igaz valójában megélni. Emlékezett, hogy mi volt Hurag Dhaur három próbája,

megpróbált ebből erőt meríteni, hiszen őse sem azon tanakodott, hogy mit kellene csinálni, csupán csinálta, amit elvártak tőle. Felcitolta magában elsőszülött fiának nevét, felcitolta a befalazott pap nevét és végül a macskáét, aki kardot forgat. Igen ezek voltak az ő ajándékai és ezeket kell észben tartania, hogy ha ő is hasonlatossá akar válni őséhez. Az énekmondók belekezdtek mély hangjukon a csatadalba és érezte ahogy szép lassan férkőzik be az ének elméjébe, érezte ahogy izmai maguktól feszülnek és ahogy dühe előnti elméjét. Körbenézett és azon kapta magát, hogy vic sorog és kaffog, mint ahogy minden társa is teszi ezt. Ezúttal a vörös emberek oldalán vonultak csatába és alig várta, hogy megízlelje az ellenség véréét. Ahogy jobbra elnézett a völgybe, látta, hogy az emberek magasra emelik varázsos lobogójukat és meghallotta a törzsfő kürtjét. Kiadták a parancsot, hogy támadás. Az ork sereg egyként lendült előre, balták, kardok, buzogányok erdeje rohanta le a fekete embereket. Hatalmas csattanással ütközött össze a két fél és Khawnak is jutott áldozat, először pajzsával háritott majd fejszéjével bezúzta a fejét a támadójának és már ugrott is rá a következőre, akit letepert maga alá és úgy taposta meg, hogy a bordaketrecének eltörte minden csontját. Ekkor viszont váratlanul oldalról egy kard csapása végigvágta az arcát, Khaw pedig elterült. Amikor felnézett, azt látta, hogy egy talpig fekete vasba öltözött ember – aki hatalmas egyede volt fajának – magasodik fölé és emeli fegyverét ütésre. A sámán Ősének nevével ajkán emelte fegyverét védekezésre és sikeresen térítette el a fegyver első csapását, majd gurult is arrébb, mikoris egy vas csizma gyomrom rúgta. Tudta, itt a vége, érezte, hogy néhány csontja eltört, de érezte, ahogy a keserű epe mellett valami földöntúli düh is tódul felfelé benne. Úgy döntött, hogy ezúttal nem az eszére hallgat és átadja magát a haragnak. Ekkor a világ megváltozott. A szagok kiélesedtek és ő új erőre kapott, ahogy nekiugrott a teljes vértés embernek és harapta át páncélos kezét, összeroppantva annak fegyverfogató karját. Majd súlyát használva ledöntötte és egy gyors karmolással tépte fel a torkát. Ekkor realizálta csak, hogy mi történt, lenézett vérmocskos mancsaira és már értette - hogy felvegye a farkas szellem alakját, ő magának is vadállattá kell válnia!

Hurag Dhaur a Vas Fiainak énekmondó-nemzetségében született, a Farkas-szellem kegyeltjeként; ugyanis *bőreváltó* volt, tetszése szerint ölthetett farkas- vagy orkalakot. Ha orkként vonult hadba, iszonyú örület fogta el csata közben; habzott a szája, pajzsa szélét rágta, s vad tombolásában nem tett különbséget barát és ellenség között. Ha farkasként harcolt, bundáját nem fogták a közönséges fegyverek, s tátott torkából zöld lángot okádott támadóira. Békeidőben azonban meglepően jámbor

természet volt; csak kivételes esetben verte agyon részegen belékötő társait, s bölcsessége a törzsbírákéval vetekedett.

Bölcsessége megmutatkozott abban is, hogy mindkét alakjában a hivatásának élt; farkasként messze elkóborolt Ynev rengetegeiben, sorra fölkereste az idegen falkákat, és összegyűjtötte regéiket, legendáikat. Nem olyan történetek voltak ezek, mint amelyeket az értelmes fajok mesélnek; inkább hangulatok, indulatok és szagok zavaros asztrál-egyvelege, amit csak egy másik farkas érthet meg igazán. Nos, Hurag Dhaurnak szöveget ütött a fejébe, hogy ezekben a mondákban gyakran szó esik egy titokzatos alakról, akit csak Szürke Öreg néven emlegetnek. A Szürke Öreg egy tapasztalt, vén farkas volt, aki olykor váratlanul felbukkant a színen, hogy új vadászmezőre vezessen egy fiatal falkát, vagy szembeszálljon valami természetfölötti ellenséggel, aztán amilyen hirtelen jött, ugyanúgy eltűnt megint. És ami Hurag Dhaurt leginkább foglalkoztatta: ez a különös teremtmény minden jel szerint halhatatlan volt.



Számtalan viszontagság várt a hőszra, amíg hosszú kutatás után Lon Garras erdejének legmélyén megtalálta a Szürke Öreget. A Vas Fiainak énekmondói három nagy hőseposzban foglalták össze ezeket az eseményeket, nekünk azonban itt nincs időnk, hogy kitérjünk rájuk. A lényeg az, hogy a Szürke Öreg valóban létezett és beszélt is Hurag Dhaurral. Elmondta neki, hogy a Farkas-szellem halála óta népének nincs pártfogója a rejtett síkokon; ám esszenciájának egy foszlánya alászállt az anyag világába, s beleköltözött a legerősebb és legvadabb farkasba, aki valaha élt. Ez a farkas lett a Szürke Öreg, a leghatalmasabb falkavezér mind közül. Halhatatlanná vált, de nem elpusztíthatatlanná; mert ősi törvény a falkában, hogy a feltörekvő ifjak kihívhatják viadalra a vezért, és ha legyőzik, a helyébe lépnek.

"Én" - mondotta a vén farkas Hurag Dhaurnak - "a tizenhatodik Szürke Öreg vagyok a teremtés hajnala óta; és háromezer-hatszáznegyvenkétszer változtak az évszakok, mióta megszülettem."

"Mit tegyek, hogy jogot szerezzek a kihívásodhoz és a megölésedhez, ó nagy falkavezér?" - kérdezte a hős tisztelettelően.

"Tudd meg, hogy éhes vagyok; és az én öreg gyomrom már nem vesz be közönséges táplálékot. Eredj hát, és hozz nekem egy kandúrt, aki kardot forgat; egy orkot, aki nem született meg, de szólni tud; és egy hívő embert, aki meghalt és eltemették, de sem nem templomban, sem nem azon kívül."

Hurag Dhaur meghajította a fejét, és visszavonult.

Hazatérvén első dolga volt expedíciót vezetni a Sheral északi lábaihoz, s ott hálóval és ponyvával foglyul ejtett egy vad khált. A macska-emberek okos és veszedelmes ellenfélnek bizonyultak; Hurag elsőszülött fia elhullott a csapásaik alatt, s az ork csapat létszáma a felére olvadt, mire visszatértek szálláshelyükre. A hős ekkor fogta a khál harcost - sietnie kellett, mert rabságban nem élnek sokáig, és elvitte magával Lon Garrasba, a Szürke Öreghez.

"Íme, itt a kandúr, aki kardot forgat" - mondta neki.

A Szürke Öreg elégedetten morgott, kitorpte a khál nyakát, és felfalta.

"Okos kölyök vagy" - felelte aztán -, "de ne feledd: ez még csak az első konc volt a három közül."

"Nem feleltem" - mondta Hurag, és távozott.

Hazatérvén megkereste kedvenc feleségét, aki éppen viselő volt, s a hetedik hónapban járt. Kardjával felhasította az asszony hasát (aki ettől meghalt), és kivette méhéből a vérrel borított magzatot. Embertejjel táplálta, hogy erőre kapjon, és féltő gondnal nevelte, egészen a harmadik

életéig, amikor a poronty tisztességesen megtanult beszélni. Ekkor kézen fogta, és elvitte magával Lon Garrasba.

"Íme, itt az ork, aki nem született, de szólni tud" – fordult a Szürke Öreghez.

A farkas egyetlen csapással agyonütötte Hurag Dhaur fiát, és jóízűen elfogyasztotta.

"Agyafúrta vagy, mint hittem." - mondta. - "De a harmadik próbatétel kifog rajtad."

"Majd meglátjuk!" - felelte a hős, és elment.

Megtérvén otthonába, keresett a törzs rabszolgái között egy embert, aki valaha Morgena papja volt, és közölte vele, hogy kegyesen engedélyt ad a szabad istentiszteletre és egy templom építésére. A Vas Fiainak sámánjai - akik ekkoriban Tha'ushurt tisztelték - nem értették a dolgot, és berzenkedni kezdtek. Hurag Dhaur ekkor haragra gerjedt, szeme vadul forgott, szája szélét hab verte ki; odament hozzájuk, és kardélre hányta őket. Igen elszomorodtak erre a Vas Fiai, és siránkozva fordultak a hóshöz.

"Ó jaj, megölted a sámánjainkat, és fejünkre idézted a Szunnyadó haragját! Mit tegyünk most?"

"Fogjátok be a pofátokat!" - tanácsolta a bölcs Hurag.

Mikor elkészült a templom, megragadta Morgena papját, és befalaztatta a kapuzatba. Az ember egy idő után megfulladt és éhen halt hideg sírboltjában; sem nem a templomban, sem nem azon kívül. A hős kibontotta a falból a holttestet, farkas képében a hátára vetette, és elment vele Lon Garrasba.

"Íme, itt a lakomád utolsó fogása!" - mondta a vén falkavezérnek.

A Szürke öreg megette a tetemet és elégedetten böffentett.

"Rendben van, ork-farkas; megszerezted a jogot, hogy kihívhas életre-halálra. Lássuk hát, milyen élesek a fogaid!"

Ezután nagy harc volt, amelyben Hurag Dhaur elvesztette a fél szemét és a fél fülét. Végül azonban sikerült elkapnia a Szürke öreg torkát, és átharapta. Földre hullott a vén farkas; az erdő fái beleremegtek zuhanásába.

"Legyőztél, toportyán!" - fordult a haldokló falkavezér a hóshöz. - "Most siess, "faljál fel, amíg nem húny ki bennem az élet szikrája; így beléd száll a Farkas-szellem, és a helyemre léphetsz."

Hurag Dhaur engedelmeskedett; és ily módon ő lett az új Szürke Öreg, a legfőbb falkavezér. Azóta is ott él Lon Garrasban; fiai és unokái pedig átvették a sámáni posztot Tha'ushur lemészárolt utódaitól.

Tha'ushur és Hurag Dhaur között mindmáig nagy az ellenségeskedés; a Fadöntők és a Bűvölők sosem vonulnának együtt hadba a Vas Fiaival. Huragot azóta háromszor hívták ki a farkasok legádázabbjai, de egyszer sem tudták legyőzni. Halhatatlan lett, ám csak farkas alakban; ha visszaváltozna orkká, azonnal lesújtana rá Orwella Átká. Az idő múlásával aztán egyre inkább hasonlatossá vált a farkasokhoz; egyesek szerint már csak ritkán fordulnak meg a fejében tagolt gondolatok. Az orkokat azonban nem felejtette el, és ha a Vas Fiai bajba kerülnek, a segítségükre siet Ynev összes farkasával. Leszármazottai örökölték tőle bőreváltó képességét; ezek a sámánok valamennyien képesek farkas alakot ölteni, csatában pedig megvadulnak és üvöltenek, akár a veszett csikaszkok.

Summarium 147-148. oldal

A Vas Fiai mind zsoldosok. Habár nem mindig voltak azok, viszont pontos dátumhoz tudjuk kötni, hogy mikor váltottak életstílust. P.sz. 3616-ban a nagyon gyors lefolyású 13. Zászlóháború idején történt ugyanis, hogy a vereséget szenvedett toroni hadak koncul dobták oda az Anublieni tóvidék déli részén élő orkokat az előrenyomuló szövetséges csapatok elé. A törzs nagy szerencséjére viszont akkori vezetőjük, Ghord Ojorbathaj úgy döntött, hogy nem ütközik meg a szövetségesekkel, hanem inkább odébb áll. Természetesen ezt gyávaságnak vélték az övéi, de nem véletlen volt ő a törzsfő, rendet vágott közöttük és elhatározta, hogy a jövőben azon az oldalon szállnak csatába ahol meg is fizetik őket. Így erre az életmódra rendezkedett be immár több mint 100 esztendeje nem csak a



törzs, hanem annak minden tagja is, így a sámánok is, akik elsők között vonulnak hadba és az énekmondók mellett mutatnak példát bátorságból és virtusból az egész törzs számára. Veszett híruk van, hiszen az aki meg tudja vásárolni a szolgálataikat, olyan harcosokat kaphat, akik nem csak a végsőig teljesítik a kirótt feladatot, de az ellenség szívében is rettegést keltenek. Mind a fekete, mind a vörös hadurak között halkán suttognak a sámánok képességeiről, hiszen olyan csodás és oly meglepő a hatalmuk, hogy félnek, nevetség tárgyai lesznek, ha kimondják.

Ők azok, akik elkísérik és tanácsokkal látják el a törzsfőt, amikor az a vörös vagy fekete hadurakkal tárgyal a megbízás részleteiről. Nagyon komolyan veszik ezt a feladatukat, hiszen ezen múlik, hogy a következő évszakban mennyire fog jól élni a törzs. Számukra nem számít, hogy melyik oldalnak adják el a törzs haderejét, aki többet és jobb feltételeket kínál, azt részesítik előnyben. A feladatuk, hogy bölcs döntésre segítsék a törzsfőt. Kiváló stratégiák és hadvezérek is kerültek ki a soraikból. Gyakran ők vezetnek csatába a törzs Warg lovasait is és vesznek részt a portyázó csapatok munkájában farkas alakot öltve.



Hurag Dhaur sámánjának statisztikái:

Erő: 2k6+6
 Állóképesség: k10+8
 Gyorsaság: 2k6+6
 Ügyesség: 2k6+6
 Egészség: k10+8
 Szépség: 3k6
 Intelligencia: 2k6+6
 Asztrál: 3k6 (2x)
 Akaraterő: k10+8+Kf
 Érzékelés: k6+12+Kf
 KÉ: 8
 TÉ: 20
 VÉ: 70
 CÉ: 0
 HM/TSZ: 9 (2,2)
 ÉP: 7
 FP: 5
 FP/TSZ: k6+4
 KP: 6
 KP/TSZ: 7

Képzettségek:

2 Fegyverhasználat	Af
Vallásismeret	Af
Törzsi etikett	Af
Nyelvismeret	
- Erv	2
- Toroni	2
Harci láz	Af
Idomítás (farkas)	Af
Futás	Af
Belharc	Mf (Csak farkas alakban)
Esés	15%
Ugrás	10%
Mászás	10%

Az alábbi képzettségek közül kettőt választhat 1. Tapasztalati szinten:

Pajzshasználat	Af
2 Fegyverhasználat	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Herbalizmus	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Heraldika	Af
Etikett	Af
Vadászat/halászat	Af

3. Harci Láz Mf

5. Egyik választott képzettség Mf (Fegyverhasználat esetén csak az egyiket kapja meg)

Különleges képességek:

A Hurag Dhaur sámánok elsődleges különleges képessége a papi mágia Halál és Természet szférájának kis arkánumának, valamint a Hurag Dhaur egyedi varázslatok használata. Mana pontja első szinten 7 és minden további szinten k6 (2x - kétszer kell dobni és a nagyobbikat választani) járul hozzá.

Másik képességük, amit ősatyjuktól örököltek, hogy bőreváltók. Képesek felölteni a farkas szellemtől kapott alakjukat. Ilyenkor fajtájának legnemesebb példányai közé tartoznak. Az átváltozáshoz és a visszaváltozáshoz is egyaránt 1 teljes körre van szükségük, ami alatt elveszítenek 2k6 Fpt, ahogy csontjaik és szerveik átrendeződnek. Naponta nem tölthetnek több időt ebben az alakban mint TSZ× fél óra, és minden egyes alkalommal mikor visszaalakulnak ugyanannyit kell várniuk, hogy újra felvegyék a farkas alakot. *(Egy 4. szintű sámán naponta 2 órát tölthet farkas alakban és miután 10 percet töltött az alakban, a következő 10 percben nem képes újra átváltozni.)*



Farkas alakban nem használhatja mágiját és a harci lázat (illetve a pszit, amennyiben valamilyen módon elsajátította) sem. Tulajdonságai megmaradnak az eredeti szintjükön, ez alól csak asztrál és akaraterő tulajdonságuk kivétel, amik egyaránt 2-2 ponttal csökkennek. Fegyvertelen harcértékeik megnőnek: KÉ:+7, TÉ,VÉ: +15, kétszer támadnak körönként egyszer a karmolásukkal és egyszer a harapással, mind két támadás 1k6 + erő 16 feletti részét sebzi. Vastag bundájuknak köszönhetően rendelkeznek 1 SFÉ-vel.

Hurag Dhaur egyedi varázslatai



Hurag Dhaur lángjai

Mp: 6

Erősség: 1

Varázslási idő: 2 szegmens, speciális

Időtartam: Azonnali

„...tátott torkából zöld lángot okádott támadóira”

Ezzel a varázslattal idézik meg a hős legendás képességét miszerint farkas alakban zöld lángokat okádott és ezzel vetette magát a csatába. Ez az egyetlen varázslat illetve képesség, amit képes farkas alakban alkalmazni, különlegessége, hogy normál alakjában viszont nem tudja használni. Habár a varázslat nem kíván hosszabb koncentrációt a sámán részéről mint 2 szegmens, de amikor ezt alkalmazza, abban a körben nem tud sem támadni és egy körben nem idézheti meg többet ezt a képességet, mint 1 alkalom. A lángok E-nként 1 méter hosszú zöld csóvaként jelennek meg és 1k6 tűz sebzést okoznak mindenkire akit elér. A varázslat E-je minden további 6 Mp rááldozásával növelhető.

Farkasok szava

Mp: 3

Erősség: 5

Varázslási idő: 5 szegmens

Időtartam: 1 kör / TSZ

Ezzel a varázslattal akkor is megértheti magát a farkasokkal, amikor ork alakban közelíti meg őket. Természetesen a kommunikáció során a farkasok sokkal inkább hagyatkoznak az érzékeikre és az érzéseikre, de a sámánok ezt megtanulták értelmezni, így rengeteg információt tudhatnak meg négylábú barátaiktól. Mint az utóbbi évszázadokban kiderült, a varázslat nem csak farkasokra hat, hanem a wargokra, a kutyákra sőt még a rókákra is, így elmondható minden kutyafélére.

A falka ereje

Mp: 15 és +5 /fő vagy +1/fő

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör / TSZ

Hatótáv: 100 láb sugarú kör

A varázslat két módon használható fel, s csak a sámán szövetségeseire van hatása. Az első alkalmazási mód inkább játékos karakterek esetében hasznos. A varázslat hatására harcban minden félelmük elvész, különös, belső energiák árasztják el őket, sokszoros erővel vetik magukat a küzdelembe. Minden harcértékük 10-zel emelkedik, és semmiféle félelem alapú mágia nem érintheti őket a varázslat hatóideje alatt. Az első módszer alkalmazásakor a Mana-pont igény a 15 alapponton kívül 5 pont fejenként. A második alkalmazási mód NJK katonák harci kedvének növelésére használatos. A mágia hatására a katonák Bátorsága 6 ponttal emelkedik, szinte verhetetlennek érzik majd magukat. Erejük látszólag megsokszorozódik, a legkisebb esélyekkel szemben is harcolni fognak. A sámánnak hosszas, hangosan kell elmondania a varázslat ígét, s az 100 láb sugarú körön belül minden kiválasztottra hatni fog. Ebben az esetben a 15 alaphoz +1 Mana-pont fejenként.