

## Barbár hitvilág, barbár sámánok



Az alábbiak eredetileg a Keleti Barbárokról íródtak, de ha figyelembe vesszük a Valhalla által eddig róluk leközölteket, nemigen illik rájuk (pl. a nagyagán Fekete Hadúr, tökéletes irtózás és ellenszenv a mágiával kapcsolatban). Így tetszés szerint illeszthető bármelyik barbár törzsre (akik, mint Thaur említette, igen sokan vannak).

Köszönet az ötletekért Slamnak, Brutálisnak és mindenkinek, akinek a neve most nem jut eszembe.

### Szellemvilág

„Mindenben, amit a szemed láthat, állatban, növényben, sziklában szellem lakik. Szellem lakik a tóban ahol a halat fogod, szellem az erdőben, ahol a szarvast elejted. Szellem lakik a tűzben, a vízben, a földben, a levegőben, a Nap szellemének köszönhetjük a fényt, a holdak szellemeinek az éjszakát. A Vihar szelleme óvja a törzs asszonyait, és benneteket gyerekeket, a Csontok Szigetének szelleme az ősök nyughelyét. A harcosoknak, sámánoknak saját védőszellemük van, mint törzsfőnökönknek, Ragennek a Hópárduc, vagy nekem a Sas. Ezek az állatszelleme az ősei és urai minden állatnak, ők ruházzák fel a harcost erővel, ők adnak a sámánoknak hatalmat.”

Grain, a Vihar Népének Sas-sámánja

„A leghatalmasabb szellemek a Tűz, a Víz, a Levegő, a Föld, a Nap, a Kék, és a Vörös Hold szelleme. Ők teremtettek mindent, ami ezen a világon létezik, így hát ők az urai is mindennek. Az Ember Tűzből született szelleme kérte őket, hogy alkossanak számára világot ahol élhet, és ők megtették, a testükből teremtette meg azt. Benne élnek hát mindenben, tudnak mindenről, de túl hatalmasak ahhoz, hogy meghallják a hangunk, így hozzájuk nem lehet fordulni kérelemmel.”

„A nagy szellemek gyermeke az összes más természetben lakó szellem, és mint ahogy a Tűz szelleme szülte az embert, úgy szülte a Levegő szelleme a madarak ős-szellemeit, vagy a Szelet, a Vízé a halakat, az Esőt, vagy a Zöldfolyót. A világ teremtésekor azonban a nagy szellemek elvették fizetségül az Ember életét, így leszármazottainak nincsen védelmező őse. Ezért fordultunk hát az Ember testvéreihez, a Sashoz, a Hópárduchoz, a Viharhoz, a Hegyhez hogy segítsék és védelmezzék bátyjuk gyermekeit életük során, a világon, melyért az életét adta a nagy szellemeknek.”

Vannak a nagy természetszelleme: Víz, Tűz, Levegő, Föld, Nap illetve a két hold szelleme. Őket lehet kérni, de nincs hatása, túl hatalmasak ahhoz, hogy meghallják a sámánokat.





Alájuk tartozik az összes többi kisebb természetszellem: Vihar, Eső, Szél stb., a különböző helyek szellemei: Tenger, Tó, Hegy, Barlang, Mocsár, illetve a megfelelő közegben élő állatok Ős-szellemei. (Levegő - madarak, Föld - földön élő állatok, Víz- halak stb. Ebből a csoportból kerülnek ki a totemek. Természetesen csak olyan állat válhat totemmé, amelyik él az adott törzs szállásterületén.

Ezek közül néhány alá tartoznak a területükön élő állatok, növények egyes példányainak szellemei: Tó - benne élő halak, Erdő - benne élő állatok, növények. Értelemszerűen pl az Eső alá nem tartoznak ilyenek. Mindezeket a szellemeket a totemük segítségével tudják befolyásolni, az közvetíti a kérésüket a megfelelő szellem felé.

Az egyes állatok, növények szellemeit könnyebb befolyásolni, hiszen ők a totemek alatt állnak a rangsorban, míg a kisebb természetszellemek befolyásolása nehezebb, mivel az ő hatalmuk megegyezik a totemével. Mivel a nagy természetszellemek a totemek felett állnak, őket értelemszerűen nem lehet befolyás alá vonni.

### Kapcsolatteremtés a totemmel

*„Ha felnőttek lesztek, és átestek a Próbán, már nem csak a törzs védőszelleme fog óvni benneteket, hanem egy állat-ős szelleme is elfogad majd, és gyermekei a testvéreitek lesznek. Segítségül hívhatjátok erejét, ha nagy szükségetek lesz rá, de nem bánthatjátok gyermekeit, és teljesítenetek kell kérését. Ha egy állat-ős valamelyik harcos segítségét kéri, az hatalmas dicsőség a számára, és nagy szerencsét jelent a törzsnek. Ükapám idejében Halk Gonagot jelölte meg Farkas, és kérte a segítségét. Bár Gonag soha nem tért vissza asszonyaihoz, Farkas azóta is különösen kedveli népünket, és sohasem volt olyan bőséges a vadászszákmány, mint abban az időben.”*

A férfivá avatási szertartás során a fiatal fiút a törzs sámánja elvezeti egy titkos helyre a falutól nem messze - ez lehet egy tiltott barlang, vagy liget, kis sziget egy mocsárban- hogy kapcsolatot teremtsen a totemével. Az ez idő alatt történekről sohasem beszélnek, csak a sámánok adják tovább egymásnak, hogy mi a teendő. Az első pár napon koplalás, a harmadik este, napnyugtakor rituális gombaevés, hogy feltárja elméjét az állatszellemeinek, éjjel virrasztás. Ha nem történik semmi, hideg fürdő

a lélek megtisztításáért. Este újra gombaevés. Közben semmi más ételt nem fogyaszthat! Ezek után már biztosan összejön a hallucinálás, de ha mégsem (évezredenként egyszer van ilyen), újra fürdő, újra gomba. Ez már a hatodik nap estéje.

*„A köd lassan oszlik a délelőtti nap fényétől, és feltűnik szemem előtt a Másik Világ, a szellemek lakhelye. Hasonlít a Két Farkas völgyére, ahol szarvasokra szoktunk vadászni, de fák sokkal hatalmasabbak, és a tisztáson, ahol állok, derékig ér a fű. Elindulok előre, és magamban kérem az erdő szellemét, vezesse lépteim a Forráshoz. Szinte észrevétlen hajlik lábam alá a keskeny vadcsapás, a fák engedelmesen sorjáznak félre utamból. Egy ősrög, az egész környéket uraló tölgy tövében bukkanok rá a Gombára. Óvatosan hajlok le hozzá, és rejtem az ingembe. Bár úgy érzem mintha csak nemrég indultam volna, a fák lombjai között már alkonyi égbolt rajzolódik ki, amikor meghallom a Forrás csörgedezését. Úgy látszik, kedvel az erdő szelleme, tanítóm azt mesélte, hogy neki három holdhónapba telt, mire sikerült rábukkannia a Forrásra.”*

*„Elbizakodott voltam. Hiába hallottam a csörgedezését állandóan, majd tíz napot töltöttem az erdőben, mire megtaláltam a Forrást. Végre előttem van, pontosan úgy, ahogy már annyiszor megálmodtam gyerekkorom óta. Négyfelé töröm a gombát, és elhelyezem a négy szél otthonának irányában. Még egyszer végiggondolom tanítóm szavait, majd a Forráshoz hajlok, és tenyerembe mert vizét is négy irányba locsolom. Aztán leülök, és várok. Várok, mert így tanítottak, várok, mert Sast nem lehet sürgetni, csak akkor jön, ha már tényleg felkészültem.”*

*„Szárnysuhogás. A fák elhajlanak a Forrás fölül, és Sas egy sehonnán sem sarjadó ágcsónkra telepszik. Most jönnek a köszöntő szavak, egy számtalanszor elhangzott- és néha hiába elhangzott- párbeszéd szavai. Remélem, jól döntöttem, nem voltam túl elbizakodott, mikor Sast választottam. Aki Tudó lesz, megteheti, hogy maga próbál választani totemállatot, de a szellem is el kell hogy fogadja. Sas el kell hogy fogadjon... kezdődjék hát.*



- Légy üdvözölve magasban szárnyaló...”

A hallucinációk tartalma: egy táj (amit a KM talál ki), és ezen a tájon kell megtalálni a Forrást, amelynek vize felüdíti a lelket. Az „utazás” valós időben nem több tíz percnél, mégis, alkattól függően akár tíz évként is megélheti a hallucináló. A Forrás vize szólítja a totemállatot, ha a négy égtáj felé lötyinti az álmodó. Ezenkívül a Szent Gombát is négy darabra kell törni, és a négy égtáj irányába helyezni; az állatszellemeK ugyanis csak ezzel az eledellel képesek éhségüket csillapítani a sámánok szerint. (A négy darab nem lesz egyforma: amelyik darab a legnagyobb, onnan érkezik az állatszelleme. Ebből a sámán később következtetéseket tud levonni a beavatott lelkialkatáról és tán meg a jövőjére is tud következtetni.) Ekkor megjelenik a totemállat. Két lehetőség van: ha sámánnak készül az illető, a falu sámánja felkészíti, hogyan tudja uralni az állatszelleme. A szólított állat egyenrangúként fogja kezelni a sámánnövendéket, amennyiben valóban ő a totemállata. Az érkező állat ugyanis csak akkor fog engedelmessé válni neki, ha tulajdonságjegyeik hasonlítanak.

Ha kardforgató vesz részt a beavatási szertartáson, úgy az ő jellemének megfelelő állat fog érkezni. Az állatszelleme elébb elfogyasztja a gombát, majd rituális párbeszédbe elegyedik a hallucinálóval. A beszéd befejeztével az állat megpróbálja legyőzni a beavatandót, aki csak pusztá kezére hagyatkozhat. Ez történik akkor is, ha a sámánnövendék hibázott és rossz állatszelleme hívott.

Ha az ifjú harcos győz, felébred, általában a hetedik nap hajnalán. Ha az állatszelleme elfogadta őt, hazafelé menet találkozni fog az adott faj egy példányával, ezt kell becserkésznie, elejtenie. Ezután a falu harcosai a faluba viszik az állatot, és ünnepséget rendeznek a tiszteletére. Az ifjú pedig a törzs teljes jogú tagjának minősül.

Ha a sámánnövendék győz a hozzá nem illő állat felett, felébred, és az egész ceremóniát kezdheti előlről. Egy hét

megtisztulási idő után vághat neki újra a spirituális útnak.

Ha a harcos veszít, három napos kómába esik, de mégsem bántja semmi a testet. Az őt a faluval összekötő érzelmi szálak lebomlanak, és támasz nélkül kell bolyongania, egymagában a nagyvilágban.

Ha a sámánnövendék veszít, úgy lelkét foglyul ejti az állatszelleme, testéből az adott állatfaj egy példányává válik, ami messzire elkóborol a kudarc helyétől, általában egészen más környékre. A barbárok, ha ilyen, az ő környezetükbe nem illő állattal találkoznak, mindig megpróbálják elejteni, majd áldozatként bemutatják a törzset védő totemnek, aki majd kiengeszteli a megsértett állatszelleme. Ebből is látszik, hogy miért is becsülik meg a sámánokat, hiszen jóval nagyobb kockázatot vállalnak mint a kardforgatók, ha nekivágnak a beavatásnak.

„Gyerekkoromban történt, hogy a törzs harcosai egy hatalmas, sörényes macskát ejtettek el. Sámánunk, aki a tanítóm volt, azt mondta, a messze délen élő törzsek egy erős védőszelleme. Vacsorát adtunk az oroszán - akkor tudtam meg, hogy így nevezik - tiszteletére, majd testét a Viharnak áldoztuk. Arra kértük, engesztelje ki az állat-öt, hogy az szabadon engedje a kudarcot vallott sámánnövendék lelkét.”

A hazafelé vezető úton mindenképp találkozni fog a totemállat fajának egy példányával, amelyet magához láncol asztrálistan. Ezt az állatot kell feláldoznia a faluban a hetedik nap estéjén. Ezután a szelleme kiengeszteléséért ünnepséget tartanak, ahol az állatot teszik a főhelyre. Amikor visszatérnek, megkapják v. elkészítik a totemükkel való kapcsolat szimbólumát (ez lehet egy tetoválás, egy különleges orvosságos zacskó, rituális sebhely stb.) ami nélkül nem tudnak a kommunikálni lelki társukkal.

## A barbár és a toteme

A totem fajába tartozó állatokat a barbár soha nem bántja, húsát nem fogyasztja, bár a törzs más tagjai ettől még megtehetik. (Furcsa lenne, ha pl. egy Szarvas totemű harcos megakadályozná a törzs többi tagját a vadászatban). A kímélet kölcsönös, tehát a totem fajába tartozó állatok sem bántják a barbárt. Ha valaki mégis megtámadná a totem állatát, akkor a



kapcsolat örökre megszakad. A totem nevet sohasem ejtik ki.

A kapcsolat ereje egyenlő a harcos akaraterének kétszeresével ( ha változik az akaraterő akkor NEM változik az erősség (nem is nő). Ez akkor számít + mágiaellenállásnak ha asztrálisan, mentálisan befolyásolni akarják a totem ellen.

Pl: Egy varázsló mentálisan rá akar venni egy barbárt, hogy támadja meg a totemállatát. A barbárnak 19-és ME-je van +20 (10-és akaraterő). Ha a mágiahasználó az állatot akarja az izomkolosszusra uszítani akkor is érvényes a +20-as ME, csak most az állatnak.

A barbárok segítségül hívhatják totemük erejét a harcban. Ehhez szükségük van az állat valamilyen elhullajtott részére (ürülék, toll, szőr). Ezt megszártják/ összemorzsolják/ eltépdesik, és egy részét belekeverik valamilyen növényi festékanyagba, melybe a saját vérükből is hozzáadnak. (Hitük szerint így egyesül a szellemük az állat szellemével). Ezzel a festékekkel felrajzolják magukra a totem jelét, majd a maradékot tűzbe szórják, és a felszálló füstöt belélegzik. Ekkor kezd el bennük dolgozni a szellem ereje. Az időtartamot a barbár nem tudhatja előre, ez az adott állat erejétől, a szertartás sikerességétől függ. (K6 óra). Az időtartam alatt a barbár a toteméhez hasonlatosan harcol és saját tulajdonságait felerősíti a totem jellemző tulajdonsága (érzékszervnél ez másfélszeres javulást jelent).

*„Kutatásaim során módomban állt megfigyelni a határainktól délkeletre élő barbár népek szokásait. Biztosan állíthatom, hogy az általuk harc előtt használt, a totemüket megidéző szertartás során semmilyen mágia nincs jelen, így az ennek következtében megnövekedő képességek, harci tudás sokkal inkább rokonai az általuk ugyancsak alkalmazott harci extázisnak és a csiszolt elmék által*

*megvalósítható mentális képességnövelésnek mintsem egy papi mágiával előidézett fanatizmusnak, vagy harci kábítószer hatása alatt kialakuló változásoknak.”*

*Thyarren ter Calavis, mágiszter*

A sámánnak egyszerűbb dolga van, ő egy hat körig tartó kántálással is szólíthatja a szellemet, nincs szüksége a szertartásra. Ez ugyan így 12 manapontjába kerül, és csak 6percig tart, de a harcértékmódosítók, képességváltozások a lent leírtak kétszeresei lesznek. A sámánnak lehetősége van magához szólítania egy példányt a totemállata fajából, ha az egy mérföldes körzeten belül van. Ez nem kerül manapontjába. Az állat barátságos lesz hozzá, harcban segíti, de utasítani csak akkor tudja, ha az megérti, vagy varázslat (Állattestvér) segítségével magához láncolja. Egyszerre csak egy állatot köthet magához a sámán, de ha ez mondjuk egy farkas farka vezére, akkor a többi felett is hatalommal bírhat. Mindenképpen kerülnie kell azonban a veszélyes szituációkat mert amennyiben az állat az ő hibájából elpusztul, a totem megharagszik rá. Ekkor egy héten keresztül minden nap engesztelő áldozatot kell bemutatnia a saját vérével (napi 1 Ép veszteség). Ha ezt nem akarja, vagy nem tudja megtenni, egész életére elveszíti a totem támogatását, így mágiáját is. Ha bemutatta az áldozatot, akkor a totem megbocsát, de akkor sem szólíthat magához állatot egy hónapig, és nem használhatja az Állattestvér varázslatot egy évig.

A harcmódosítók, képességváltozások fajtánként különböznek. A leggyakoribb totemek (területfüggő):

<b>Totem</b>	<b>Ké</b>	<b>Té</b>	<b>Vé</b>	<b>Erő</b>	<b>Állók.</b>	<b>Gyors.</b>	<b>Ügy.</b>	<b>Javul</b>
Medve	-2	+10	-5	+1	0	0	0	szaglás
Hópárduc	+5	+5	+5	0	0	+1	0	látás éjjel, hallás
Rozsomák	0	+10	-15	0	+1	0	0	szaglás
Róka	0	0	+5	0	0	0	+1	szaglás
Farkas	+2	+5	0	0	+1	0	0	szaglás
Szarvas	-2	+10	-5	0	0	+1	0	szaglás, hallás
Vaddisznó	+2	+10	-10	0	+1	0	0	szaglás
Sas	+2	+5	0	0	0	+1	0	látás

## Barbár sámán

Ők a barbárok szellemi vezetői, a második legnagyobb hatalom a törzsfők után. Bár az emberek azt hiszik, hogy a barbárok minden mágiát gyűlölnek, ez alól valójában kivétel a saját sámánjaik mágiája. (igaz, hogy ezek nem is rájuk irányulnak közvetlenül, hanem inkább a totemek segítségét kérik, ezt pedig minden barbár szívesen fogadja). Ők gyógyítanak, kérik a totemek és természetszellemek segítségét a vadászathoz, vezetik a férfivá avatási szertartást és egyéb fontos törzsi eseményeket.

### Statisztikák

Tulajdonságaik kidobása:

Erő	K10+8
Állóképesség	2K6+6
Gyorsaság	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)
Egészség	K10+8
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	2K6+6

A barbár sámánok jóval harciasabbak és erősebbek nomád társaiknál. A totemekkel való kapcsolattartás, a segítségükkel történő varázslás ugyan időigényes, de nem veszi igénybe életerejüket. Ép alapjuk 6, Fp alapjuk 5, szintenként K6+3 Fp-t kapnak. Manapontjaik száma 1 szinten 7, és minden szinten ennyivel nő. Harcérték alapjaik: Ké:8, Té: 20, Vé: 70, szintenként 9 Hm-et kapnak. Szintlépés a papok táblázata szerint.

Képzetségeik:

Képzetség	Fok/%
2 Fegyverhasználat (lándzsa, vadászkés)	Af
Herbalizmus	Af
Sebgyógyítás	Af
Vallásismeret (saját)	Mf
Legendaismeret (saját)	Af
Időjósítás	Af
Éneklés/zenélés	Af
Erdőjárás (a szállásterületen)	Mf
Vadászat/halászat	Af

A további szinteken:

Tsz. Képzetség	Fok/%
2. Sebgyógyítás	Mf
3. Emberismeret	Af
3. Méregkeverés/semlegesítés	Af
3. Időjósítás	Mf
4. Herbalizmus	Mf
5. Legendaismeret	Mf

Kp alapjuk 3, szintenként 6 Kp-t kapnak. Mágiaellenállásuk hasonlóan alakul a harcosokéhoz, azzal a különbséggel, hogy szintenként nem négygel, hanem ötten nő.

### Fegyvertár

Alapfegyverük a lándzsa, ami szinte mindig velük van. Csontokkal, bőrökkel, tollakkal díszítik, rengeteg dologra használják. Emellett vadászkést hordanak mindig maguknál, szükség esetén fegyverként forgathatják (értéke, mint a töré).

### Varázslás

A barbár sámánok mágiája hatását tekintve sokban megegyezik a nomád sámánokéval, de az eredetét tekintve teljesen más. Nem démonokkal, hanem a természet és az állatok szellemeivel teremtenek kapcsolatot, éppen ezért démonokat, élőholtakat nem képesek idézni. Csak korlátozott mértékben használhatják a szellemek segítségével kárt okozó mágiákat, az átkok nem működnek, a természetszellemek segítségével csak közvetett hatás érhető el (az áldozat eltéved az erdőben, a tó háborog, amikor úszni akar benne.) A sámánok hatalma leginkább a törzs védelmét, gyógyítást szolgálja, illetve képesek befolyásuk alá vonni az



időjárást, és az élővilágot, tehát mindent, amiben szellem lakozik. A növényeket befolyásoló mágiájuk is máshogy működik, nem költöztetnek szellemet a növénybe, hanem a növény szellemét kérik meg, az időjárás befolyásoló mágiáknál pedig a viharhoz, esőhöz szólnak. Varázslataikat kántálással, illetve táncsal hozhatják létre. A nagyobb hatalmú mágiák, illetve azok amelyek nem a totemhez szólnak, áldozatbemutatáshoz vannak kötve, de ezen kívül is kell legalább hetente egyszer áldozni a totemnek. Áldozatként általában olyan állatot mutatnak be, amit a totem kedvel, növényevő totemeknél - mint pl szarvas - különleges növényeket égetnek el. Ha egy helyi/természetszellemhez szól a kérés, akkor is a totem által kedvelt áldozatot kell bemutatni, mert ő továbbítja a kérést a szellemnek.

### ***Felszerelés:***

Ez is mutat némi hasonlóságot a nomád sámánokéval. A bot helyett lándzsát használnak, bár ennek nincs kultikus szerepe; dobjuk nincsen. Ruházatuk a szertartás során elpusztított totemállat bőréből készül, ez enyhén mágikus, amíg a sámán kapcsolatban van a totemmel, a közönséges környezeti hatások nem ártanak neki, nem kopik, nem öregszik, de tűzben elég lehet. Mágiával elpusztítható, bár ahogy a sámán öregszik, egyre ellenállóbb lesz (STP-it a sámán szintjeinek felével kell szorozni) A sámán csak akkor tud varázsolni, ha rajta van, ennek segítségével szinte egyé válik totemével. Ha elveszíti ruháját, nagyon nehezen szerezhet csak újat. Ehhez az kell, hogy találjon egy megölt állatot viszonylagos épségben a totem fajából. Meg kell találnia, és meg kell ölnie az állat elpusztítóját, legyen az állat vagy ember, méghozzá az elpusztított állat teste mellett. (persze ha ez a saját törzsének tagja, nem teheti meg) Ha így tesz, megnyúzhatja a megölt totemállatot, ennek bőre teljesen épségben lesz, mire végez a nyúzással. Ebből készítheti el új ruháját.

### ***Varázslatok***

Használhatják a nomád sámánok néhány varázslatát (természet-, időjárás befolyásoló mágiák). Általánosságban a varázslási idő az ott feltüntetett kétszerese lesz, de Fp-t nem veszít a sámán, illetve néhány varázslatot speciális módon hoz létre. Varázstárgyakat nem készíthet.

A sámánvarázslatok közül a következőket használhatják.

Alapvarázslatok: Áldozat, Szertartás, Felruházás

Szabad mágiák: Madárszem, Engedelmesség-állat, Átváltozás

Természeti mágiák közül a következők kivételével az összeset: Illúzió, Szolga, Gyilkos pára, Gyilkos természet

### **Manapont visszanyerése**

A szent gombából készített főzet segítségével. A gomba fajtája területenként változó, de mindegyik törzsnél valami a területükön ritka mérlegomba. A gombát szárítják, porrá őrlik és forró vízbe szórva készítenek főzetet belőle. Egy gombából öt adag főzet készíthető. Hatása a hozzá nem szokott szervezet számára 4. szintű, bódulatot okozó méregnek felel meg. Amikor a sámán megissza, utána K6 perccel teljes varázsereje birtokában lesz. Elfogyasztásakor azonban a sámánnak Egészségpróbát kell dobnia, először +3-al. Sikeres próba esetén rövid, 5 percig tartó Émelygés lesz úrrá rajta, (az öt perc a max. manára való kerülés után számolandó) sikertelen próbánál ez K6 óráig tartó Rosszullét. Minden megivott ital után -1 jön az Egészségpróbához. A szervezet a hatást csak legalább hatórás alvással képes kipihenni.

### ***Speciális varázslatok***

#### **Gyógyítás**

**Kérés:** totem

**Mana pont:** változó

**Erősség:** 2 (5/E)

**Varázslás ideje:** változó

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** -

Némiképp eltér a más kasztok által használt gyógyításoktól. A sámán a totem segítségével csak arra használja fel, hogy növelje az alkalmazott gyógyfüvek, löttyök hatékonyságát, és ezzel a gyógyulás sebességét. Alaphelyzetben a varázslat 5Mp-ba kerül, így a gyógyulás annyival gyorsul, amennyi a



varázslat erőssége (kétszeres). Az erősség további növelésével gyorsítható a gyógyulás sebessége. Betegségek gyógyításánál is hasonló a helyzet, bár itt választhat, hogy a gyógyulás sebességét vagy a gyógynövény hatékonyságát akarja növelni. Csak olyan betegséget gyógyíthat, amit amúgy is képes lenne gyógyfűvekkel kezelni, azaz legalábbis lassítani a lefolyását. Ebben az esetben a lefolyást lassító fűvekkel gyógyulást is el lehet érni, ha kellőképpen megnöveli a hatékonyságot (max. azonban három kategóriával súlyosabb betegséget gyógyíthat egy gyengébb gyógynövénnyel) A hatékonyság növelésénél minden 2E után +1 járul az egészségpróbához, viszont ebben az esetben a hatékonyságnövelésre fordított E-t le kell vonni, és a gyógyulás csak a csökkentett E alapján gyorsul. A barbár sámánok testi hiányosságok gyógyítására (vakság, csonkulás) nem képesek. Az így elkészített lötytök az ésszerűség határain belül bármikor felhasználhatóak.

### Állattestvér

**Kérés:** totem

**Mana pont:** 7

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 szegmens + 10 kör

**Időtartam:** nap/szint

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** -

A sámánnak lehetősége van rá, hogy a magához szólított állatot (kizárólag a totem fajtájából), magához kösse. A rövid kántálás után az állat odamegy (repül) a sámánhoz, aki ezután körbetáncolja, és szellemét összeköti az állat szellemével. Az időtartam végéig képes lesz érzékelni az állat érzékszerveivel, illetve telepatikus úton parancsokat adhat neki. Amennyiben az állat elpusztul a kapcsolat alatt - még ha nem is a sámán hibájából - a totemállat pusztulására vonatkozó megszorítások lesznek érvényesek, azzal a különbséggel, hogy az áldozatbemutatás egy hete alatt a sámán nem használhat semmilyen mágiát.

### Szentségtörő megismerése

**Kérés:** helyi szellem

**Mana pont:** 10

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 18 kör + 1 óra

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** a szellem területe

**Mágiaellenállás:** -

Ezzel a varázslattal a sámán megtudhatja, hogy ki a szentségtörő, aki a szent helyet megzavarta. Tisztában lesz azzal, hogy a behatoló miképp nézett ki amikor belépett a szentelt területre, és mit tett amíg ott volt. Ha hosszabb időt töltött ott, akkor az eseményeket sűrítve látja egy órában, ha csak rövid ideig tartózkodott ott, akkor a varázslat csak addig tart.

### Személy keresése

**Kérés:** helyi szellem

**Mana pont:** 18

**Erősség:** 1 (3/E)

**Varázslás ideje:** 30 kör

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** a szellem területe

**Mágiaellenállás:** -

A sámán segítségül hívja egy hely, terület szellemét, hogy megtudja egy lélekkel rendelkező teremtmény helyét. Szükséges egy pontos személyleírás vagy a személy testéről/ből egy darab, és az, hogy a célpont a befejezéskor a szellem fennhatósága alá tartozó területen legyen (Erdő szelleménél az erdőben, Tónál a tavon stb.). Ekkor a sámán tudni fogja, hogy személy nagyjából milyen messze, és milyen irányban van. Azt is megtudhatja, ha volt ott, de már elhagyta a területet, a szellem annyi napra emlékszik vissza, amekkora a varázslat erőssége. Ekkor az tudható meg, hogy hol, és milyen irányban hagyta el a területet.



## Totem segítségül hívása

**Kérés:** totem

**Mana pont:** Max Mp-tal egyenlő mennyiség  
(min.38)

**Erősség:** 25

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Időtartam:** a feladat végéig

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

A sámán feláldozva magát, segítségül hívhatja a totemet, aki csak abban az esetben jelenik meg, ha a kérés több olyan embert is pozitívan érint akikkel kapcsolatban van és csak természetben idézhető meg. A sámánnak egy órát kell transzban táncolnia, a varázslat végeztével teste átváltozik a totemállattá. Általában a faj egy hatalmas egyede, fehér világító szőrzettel vagy egyéb hasonló külső tulajdonságokkal. Értékei a Bestiáriumban megadottak háromszorosa, teste csak mágikus fegyverrel sebezhető. Képes a saját fajának körülötte tartózkodó egyedeit irányítani, ha éppen nincsenek mellette, óránként K10 példányt szólíthat magához. (persze csak akkor, ha a területen élnek ilyenek). Körülötte minden benne hívó barbár Hósi Lélek varázslathoz hasonló állapotba kerül. A varázslat alatt egy feladatot határozhat meg a sámán, amit a totem végre fog hajtani. Ha elvégezte a feladatot, teste vissza alakul a sámán testévé, aki holtan rogy össze. Ez történik akkor is, ha a totemet közben elpusztítják. Ha a totemmé változott sámánt a feladat végrehajtása előtt elpusztítják és a feladat fontos volt a totem számára is, akkor a totem kiválaszt egy harcost a benne hívők közül, es ráruházza a feladatot. A harcos álmában jelenik meg, elmondja neki mit kell tennie. A kiválasztott természetesen nem utasíthatja vissza a totem kérését (ez meg sem szokott fordulni a fejükben) akár az élete árán is teljesítenie kell. Az ilyen harcosokat a barbárok a Szellem Fiainak nevezik, egész családjuk és törzsük számára nagy dicsőséget jelent, hogy a totem közülük valót választott. Amíg küldetésében jár, homlokán ott látható a totem szimbóluma, és egyetlen barbár sem akadályozza semmiben (segíteni csak az azonos totemben hívők kötelesek). Ha szükséges, bármikor használhatja a totem által biztosított előnyöket, minden szertartás nélkül, egészen a feladat végrehajtásáig.

## Beszéd a totemállattal

**Kérés:** totem

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 3 kör/szint

**Hatótáv:** hallótávolság

**Mágiaellenállás:** -

A sámán képes lesz a totemállat nyelvén beszélni. Nem is beszéd ez, inkább egy furcsa érzelmcsere, összetett dolgokról nem beszélgethetnek, de olyan alapvető információk megtudhatók, mint pl. merre van a víz, járt-e erre ember stb. A sámán utasíthatja is az állatokat, de azok nem kötelesek neki engedelmessé válni (bár az esetek nagy részében hallgatnak a sámánra. A varázslat időtartama a manapontok duplázásával kétszeresére növelhető, triplázásával háromszorosára, stb.

## Akadály

**Kérés:** helyi szellem

**Mana pont:** 16

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 30 kör

**Időtartam:** 1 óra

**Hatótáv:** a szellem területe

**Mágiaellenállás:** -

A sámán megkéri egy hely (erdő, tó) szellemét, hogy gátolja a területén áthaladni akaró embereket (csak emberekre működik) a mozgásban. A szellem az időtartam végéig arra fog törekedni, hogy a saját eszközeivel - mintegy véletlenszerűen - lassítsa a varázslat áldozatait. Eltűnhet előlük az ösvény, összefonódnak az ágak, beleakadnak a fűbe, bokrokba, mély lesz a talaj, hullámszik a víz, stb. A pontos hatást a KM tudja leírni, de a szellem fizikai sérülést nem okoz, és maximálisan a sebességük negyedére képes lassítani az áldozatokat.

A varázslat használható úgy is, hogy a sámán arra kéri a szellemet, segítse az ő áthaladását a területén. Ekkor mintegy magától rálel a megfelelő ösvényre, az ágak félrehajlanak előle, a hullámszik tojja a csónakot stb. A sámán azonban maximálisan az adott



területen elérhető sebesség kétszeresével képes haladni (amennyiben egyáltalán tud ilyen gyorsan futni, lovagolni, evezni, mert őt nem gyorsítja a varázslat.)

A varázslat időtartama a manapontok duplázásával kétszeresére növelhető, triplázásával háromszorosára, stb.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk gyűjtő jellegű. Felhasználja a Barbár sámán varázslatok I-II-III (Slam, Mlista) és a Barbár totemek (Slam, Mlista), Barbár sámán (Meloran, Mlista) cikkek anyagai, jelentős átalakításokkal, a forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül. A cikk hivatkozik még más szerzők anyagainak felhasználására is, ezen cikkeket nem sikerült azonosítanom.