Új kaszt:

Dűnesámán

John J. Sherwood írása és elképzelései alapján
kidolgozta Magyar Gergely és Szilágyi János (Amund)

„Hárszíl, a szótlan, hórihorgas dűnesámán ült mellette, akit a rengeteg kis erszénye meg az övéről függő csontok, madártollak és gereznák miatt először valamilyen gyógyítónak nézett, aztán kiderült, hogy egy kánya és tucatnyi apró sivatagi állat, kígyó, gyík, pocok lakik a bő köpenyében, amelyeket famulusokként használ: lát a szemükkel, hall a fülükkel, és ha kell, valamelyest még irányítani is képes őket."

John J. Sherwood: Komisz mesék (részlet)

A dűnesámánok tapasztalati mágiahasználók egyes nomád életmódot folytató dzsad törzsekben; jellemzően állatfamulusok segítik őket, és korlátozott, de azért észrevehető befolyással bírnak olyan, a Taba el-Ibara sivatagában a szokottnál is bizonytalanabb jelenségek, mint a szél- illetve homokviharok, és a felszín alatti vizek fölött. Közkeletű tévedés, hogy hasonlítanak a déli nomádok szellemekkel és démonokkal társalgó sámánjaihoz, vagy az északi barbárok sámánpapjaihoz, a dűnesámánoknak ugyanis nincsenek vallásos tanaik, saját isteneik vagy szellemhitük. Egy olyan ősi, még a dzsad nép kialakulása előtti mágikus hagyomány örökösei, amely a szakértők egybehangzó véleménye szerint Galradzsa, Doldzsah és Dzsah papjainak megjelenésével jelentőségét és vonzerejét is elveszítette, és csak leszármazotti úton, de akkor is csak kivételes esetekben élt tovább. Képviselőik olyan kevesen vannak, hogy a második manifesztációs háború előtt az Ibarán kívül szinte nem is hallott róluk senki, maga Roxund is csak egyszer említi őket a *Homoki históriában,* széljegyzetként. Azt írja*:*

„Ezek a bölcsek és tanítók a maguk különös világnézete folytán újra meg újra arra emlékeztetik sajátjaikat, hogy ne azt keressék az életben, ami elválaszt, hanem azt nézzék, ami hasonló, mert ami hasonló, az – hitük szerint – a lényegét tekintve ugyanaz. Állítólag a varázstudományuknak is ez az alapja, vezetőim szerint legalábbis a dűnesámánok úgy tudnak homoktölcsért idézni, hogy közben csak a levesüket kavargatják, máskor pedig karolópókokat és ngangákat állítanak a szolgálatukba egyetlen tapogató vagy szőrszál segítségével. Kísérőim hangsúlyozzák, hogy ehhez semmi köze az isteneknek vagy a szellemeknek, mert a dűnesámánok nem egyezkednek, és nem kérnek, hanem csak rámutatnak a hasonlóságokból fakadó egybecsengésekre… bármit is jelentsen ez. Holnap találkozom egyikükkel. Remélem, azután tisztábban láthatok.”

A találkozó azonban vagy nem jött létre, vagy nem Roxund reményei szerint alakult, és Ynev civilizáltabb része csak akkor találkozott a dűnesámánokkal, amikor Amhe-Ramun amundjai kiszorították a nomadizáló dzsadokat a Mélysivatagból a háború elején.

A dűnesámánok valóban ősi tudás ismerői, egy olyan mágikus hagyományé, amely régebbi, mint a dzsennek és a dzsadok kapcsolata, és számos vonásában emlékeztet a szimpatikus mágiára. Ezért varázslataikban sokszor kapnak szerepet a varázslat lényegével fizikailag, vagy éppen valamilyen képzettársítás révén kapcsolatban álló tárgyak (egyes pyarroni források szerint: komponensek). Hogy varázstudományuk formálta a gondolkodásukat, vagy fordítva, azt ma már nem lehet megmondani, mindenesetre a dűnesámánok vallják, hogy a világon minden hasonló valahol ugyanaz, legyen az gondolat, természeti jelenség, élőlény vagy élettelen tárgy, és ezzel magyarázzák azt is, hogy bárhová menjen is egy dűnesámán, mindig magával viszi a sivatagot.

Az ibarai nomádok között a dűnesámánok leginkább olyan szerepet töltenek be, mint a letelepedett népek között a szegénységi fogadalmat tett szerzetesek; nem prédikálnak, nem törnek hatalomra, hanem csak tudásukkal, képességeikkel csendben segítik az övéiket. Viszont az is igaz, hogy olyanok, mint a homokvihar: egyetlen szellő felébresztheti őket, és akkor senki nem állhat meg előttük, aki ártott nekik, vagy törzsüknek. A manifesztációs háborúban még az amundok is meggondolták, hogy üldözzék-e azokat a menekülőket, akiket egy-egy dűnesámán

védelmezett, a sivatagon kívül pedig borzalmas következménye lehet, ha valaki magára haragítja egyiküket.

A háború éveiben sajnos erre többször is volt példa, főleg azokon a vidékeken, amelyek sok tízezres dzsad menekülttáboroknak adtak otthont. Jellemzően ezekről a helyekről kerültek ki azok a dűnesámánok, akik kalandozásra adták a fejüket, hogy bosszút álljanak a népüket ért sérelmekért, vagy hogy rácáfoljanak a vádakra, amelyekkel a „mihaszna, magukat megvédeni is képtelen" dzsadokat illették. Persze ők jellemzően a kevésbé tapasztalt, kisebb hatalmú dűnesámánok közül kerültek ki – bár ismerünk egy történetet egy vénségről, aki egészen a déli jégmezőkig üldözött egy bukott amund papot a háború után…

A dűnesámán kaszt képességeinek táblázata

Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+6
Szépség	3K6
Intelligencia	2K6+6
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	k6+12
Érzékelés	k10+8

Harcérték

A dűnesámánok nem a harc mesterei. Képességeik kimerülnek a sivatagi vadászathoz és túléléshez szükséges tudásban. Ibara vad környezetében sokkal inkább támaszkodnak a képességeik által maguk köré gyűjtött közösség, törzs vagy csapat harci tudására, mintsem saját erejükre.

Életerő és Fájdalomtűrés

Bár fájdalomtűrő képességük elmarad a sivatagi bahradák legendás terhelhetőségétől, maguk is fiatal koruk óta kitettek a Taba el-Ibara viszontagságos körülményeinek. A testük feletti uralmat inkább legendás érzelmi egyensúlyuk segítségével gyakorolják, és sérüléseiket csak akkor mutatják meg társaiknak, hogyha a saját eszközeikkel kezelhetetlennek ítélik meg azokat. Életerejükkel kapcsolatban abban a tévhitben élnek, hogy mindent kibírnak, amit a sivatag rájuk mér, de nem veszik észre, hogy a törzsek gondoskodásában mennyire elkényelmesednek.

Ké	6
Té	16
Vé	71
Cé	0
HM/szint	6 (1)
Kp alap	5
Kp/szint	6
Ép alap	4
Fp alap	5
Fp/szint	K6+2

Képzettségek

A dűnesámánok egymástól és elődeiktől tanulják meg mindazt, ami a maguk tudományának gyakorlásához és a sivatagban való életben maradáshoz szükséges. Ezen felül, mivel elsősorban a Taba el-Ibara vidékéhez kötődnek, a legtöbb képzettségük csak erre a vidékre vonatkozik, azokban viszont olyan tudással bírnak, amihez képest senki másé nem fogható (ld Függelék). Később ezért is kevesebb kapacitásuk marad más képzettségek és más kultúrák sajátosságainak megismerésére.

Képzettség	**Fok/%**
Ökölharc	Af
Fegyverhasználat	Af
Térképészet	Af
Lovaglás (Ibarai állat)	Af
Herbalizmus (Ibarai)	Af
Időjóslás	Af
Sebgyógyítás	Af
Méregkeverés/ semlegesítés	Af
Sivatagjárás	Af
Legendaismeret (Ibarai)	Af
Nyelvismeret (dzsad, egy választott)	Af (5,3)
Kultúra (dzsad)	Af
Kultúra (törzsi)	Mf
Esés	15%
Rejtőzés	10%

A dűnesámán szintenként 10%-ot kap, amit szétoszthat százalékos jártasságai között.

A dűnesámán a további tapasztalati szinteken a következő képzettségeket kapja meg:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Idomítás	Af
2.	Hangutánzás	Af
3.	Nyomolvasás/ eltüntetés	Af
3.	Sivatagjárás	Mf
4.	Időjóslás	Mf
4.	Herbalizmus (Ibarai)	Mf
4.	Legendaismeret (ibarai)	Mf
5.	Méregkeverés/ semlegesítés	Mf
5.	Idomítás	Mf
6.	Lovaglás (Ibarai állat)	Mf
6.	Démonológia (elemi síkok lényei)	Af

Tapasztalati szint (TSZ)

A dűnesámán számára sok új élmény és kaland jelenthet fejlődési lehetőséget. Mivel egy nagyon zárt, szűk világból indul el kalandozni így a számára az újdonságok, vidékek és kihívások könnyebbé teszik a szintlépést, mint másoknak. Varázshasználók közül gyorsnak számító fejlődése nyit utat a magasabb mágiái használata felé, de ennek ellenére vagy éppen ezért sivatagi törzsek mellett található tagjaik között ritka az, aki magasabb szinteket is elér.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-180	1
181-360	2
361-700	3
701-1450	4
1451-3650	5
3651-7150	6
7151-14650	7
14651-29000	8
29001-54000	9
54001-95000	10
95001-145000	11
145001-195000	12
További szint:	50000 Tp

Játszható fajok

Ember
Félelf*
Wier*
Kyr vérű*

A dűnesámánnak sivatagi nomád származásúnak kell lennie, például Fayumi, Haszra, Bayadi vagy a Kharami, Terredali törzsekből származó.

Különleges képességek

A dűnesámánok elsődleges különleges képessége a dűnesámán mágia használata. A dűnesámán első szinten a természetes asztrál képességének tíz feletti részével megegyező számú mana-pontot kap, ez minden tapasztalati szinten (az elsőn nem) ugyanennyivel nő. Ez a természetes asztrál sem varázslattal, sem varázstárggyal nem módosítható a mana-pontok számítása szempontjából.

A dűnesámán egy ősi, misztikus hagyomány őrizője, egy szertartás végrehajtása során nyeri vissza elvesztett mana pontjaikat. A dűnesámánnak a szertartáshoz szüksége van három anyagi komponensre, a maréknyi homok a sivatagot, a maréknyi víz az eget, és egy helyi állat pedig az élőket képviseli. Ezek egy lábnyi közelében kell, hogy legyenek, azonos környezetből kell, hogy származzanak és nem tűnnek el a szertartás végén. A szertartással a dűnesámán mana-pontjai maximális értékre kerülnek. A szertartás a környezet és az élőlények segítségével, az azokat átszövő mana-hálóból nyeri ki a varázsláshoz szükséges erőt. A dűnesámánoknak mágiaelméleti értelemben fogalmuk sincs a mana-hálóról, törzsenként eltérő szemlélettel tekintenek rá. A fayumik a madárrajok vándorlásának irányát, a Haszra törzs dűnesámánjai a csillagösvény irányait látják benne, míg a Bayadi törzs dűnesámánjainak hagyománya a vízereket kutatja a homok alatt, a kulacsból kicsorgatott folyadék alapján. A dűnesámán ezekből a jelekből kiolvashatja, hogy az adott területen mennyi időt vesz igénybe a varázsereje visszaszerzésének szertartása.

A szertartás hossza és a vele járó megterhelés annak függően változik, hogy a dűnesámán milyen manasűrűségű területen végzi el. Erről az alábbi táblázat tudósít.

Manasűrűség	Szertartás ideje	Állóképesség csökkenés
Híg mana	1 óra	-5
Vékony mana	45 perc	-4
Közepesen sűrű mana	30 perc	-3
Sűrű mana	20 perc	-2
Koncentrált mana	10 perc	-1

Egy ilyen módon elveszített állóképesség 6 óra zavartalan alvással tér vissza. Az elveszített állóképesség időlegesen csökkent minden olyan értéket, ahová beleszámít, például a Fájdalomtűrés-pontokat.

A dűnesámán fegyvertára

A dűnesámán ritkán forgat fegyvert, akkor is általában önvédelemből teszi. Általában kicsi, könnyen kezelhető fegyvereket, késeket, tőröket, esetleg csontíjakat használ. Vértek tekintetében a mozgását és így őt a varázslásban sem gátló bőrpáncélokat részesíti előnyben, de elmondható, hogy mindig a környezetnek és az éghajlatnak megfelelően igyekszik alakítani a védelmét.

Dűnesámán mágia

Ibarai lélek

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 35
Erősség: 50
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: maradandó
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A Szellemsíkon ható varázslat – hasonlít egyes természeti népek névadó szertartásához –, amellyel a dűnesámán asztrális és mentális védelmet biztosít törzse tagjainak. Ehhez először a varázslat alanyához leginkább illő jelképet kell megtalálnia, pl. egy fürge észjárású ifjúnál ez lehet egy manase, egy éles szeműnél egy keselyű, egy rosszindulatúnál egy skorpió, egy erkölcsösnél egy szikla, egy ábrándozónál egy felhő. A védelmet kérő személynek be kell szereznie egy olyan talizmánt, ami valamiképp kapcsolatban van a választott jelképpel; ez lehet egy karom, egy fog, szőrcsomó, kődarab, egy kulacs esővíz. A talizmánt neki kell megszereznie, a kölcsön kapott, bárki mástól ajándékba kapott talizmánok semmit nem érnek. A dűnesámán csak a talizmán megszerzését követően végzi el az Ibarai lélek szertartását, aminek során a talizmán jellegétől is függő elemeket vegyít az állat, szörny vagy természeti jelenség utánzásával, amit a szertartás alanya is követ. A hosszú és kimerítő szertartás végén, amikor a védtalizmán a nomád nyakába kerül, a statikus Pszi-pajzsra emlékeztető védelem épül ki az elméje körül, amely Tapasztalati Szintenként 4-gyel növeli a nomád asztrális és mentális Mágiaellenállását. A védelmet kérőnek ettől kezdve különös tisztelettel kell viseltetnie azokkal az állatokkal vagy természeti jelenségekkel szemben, amelyeket a talizmánja jelképez. A mágikus védelem a talizmán elvesztése esetén sem szűnik meg, mégis az ibarai nomádok a lehető leghamarabb igyekszenek pótolni azt.

Vízmentés

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 4
Erősség: 2
Varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: maradandó
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A száraz és kegyetlen Taba el-Ibarában a víz ritka kincs. Nem csak az, amit kötetlen formában, de az is, amit az élőlényekben található. A dűnesámán képes arra, hogy varázslata segítségével kiszipolyozza a vizet a már halott élőlényekből, így azok nem viszik azt magukkal, hanem kincsük az előket gazdagítja tovább.

A rövid szertartás alatt a dűnesámán megérinti a halottat – noha a varázslatot kifejezetten temetéseken, esetleg katasztrófák vagy csaták halottjain alkalmazzák, alkalmas a védelem nélküli növényekből való vízkinyerésre is – és vizét a keze ügyében lévő edénybe gyűjti össze. Az így kinyert víz minden tekintetben tiszta és iható lesz. Egy egészséges felnőtt emberből 10-14 liter víz nyerhető így ki, a kisebb és nagyobb állatok, esetleg növények esetében az értéket változtatni kell, a pontos mennyiség meghatározása a körülmények és a halott állapota, kora ismeretében a kalandmester feladata. Mivel a víz a szertartás során a dűnesámánon keresztül kerül a kívánt helyre, így ő mindig részesül belőle, amennyiben szomjas, kiszáradt, állapota magától helyreáll. A varázslat erőssége 4 manánként növelhető 2 E-vel.

6-os Erősségű varázslatnál a mágia különleges hatásfokúvá változik és **Utolsó lángként** ismeretes. Az ibarai dűnesámánok legendáiban máig él a figyelmeztetés, ami a tüzekkel való óvatosságra inti a sivatagi nomádokat, hiszen azok szörnyű lényeket képesek az Elsődleges Anyagi Síkra idézni. A temetkezésnek a legbiztosabb és legpraktikusabb módja azonban a halott elhamvasztása, amihez mégis használni kell a tüzet. Az utolsó láng varázslat egy halott biztonságos elégetésének körülményeit teremti meg az ibarai nomád közösségek kulturális vezetői, a dűnesámánok számára. A szertartás alatt az előkészített, és sokszor szárazra szipolyozott – lásd a Vízmentés varázslat – holttestet a dűnesámán csupán érintésével, bármilyen egyéb, a sivatagban értékes kincsnek számító éghető anyag nélkül lángra lobbantja. A holttest a fél órás szertartás végére minden nedvesség, víz távozik a testből és még a csontok is természetes ásványi anyaggá alakulnak és változnak át. Körülbelül másfél kg-nyi porszerű ásványi sóvá alakul át, ezzel minden szimpatikus mágia hatása alól kikerülve.

Komponens

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens / darab
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A dűnesámánok más varázslatuk erősebbé tételéhez használhatják ezt a varázslatot, amely hatásmechanizmusában némi rokonságot mutat a szimpatikus mágiával. Amennyiben úgy ítélik meg, hogy egy-egy állatot vagy bestiát befolyásoló varázslatuk erejét növelni szükséges, és rendelkeznek egy azonos fajú lény egy vagy több részével (lehet az fog, karom, szőrcsomó, csőr, de akár belső

szervek is), akkor az a segítségükre lehet. A varázslat során a dűnesámán az ujjai között szétmorzsolja, és a homokba szórja a testrészt, ami így felszabadul, hiszen többet nem használhatja. Cserébe a következő, tíz körön belül megkezdett varázslat +10 E-vel jön létre az azonos fajú lényre. Amennyiben a dűnesámán más állat részeit használja, mint a következő varázslat alanya, vagy nem kezdi meg a varázslatát 10 körön belül, úgy a Komponens varázslatnak nem lesz érdemi hatása.

Vadak szólítása

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 20
Erősség: 8
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 perc / Tsz.
Hatótáv: 15 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: asztrális

Ezzel a varázslattal a dűnesámán magához szólíthat egy állatot, vagy mágikus képességekkel nem rendelkező szörnyet. Hogy az állat megjelenik-e a hívásra, az a hely adottságaitól függ, az állatnak ugyanis 15 mérföldes körzeten belül kell tartózkodnia. A dűnesámánnak a varázslat végrehajtásához birtokolnia kell egy részt a szólítani kívánt állatból, például szőrcsomót, fogat, csontot. Az állatok a távolság megtétele után bukkannak fel, s barátsággal viseltetnek a pap iránt. Ha képesek közösen kommunikálni, a dűnesámán parancsokat is adhat nekik, amiket a józanész határain belül az állatok teljesítenek. Ha nem találnak közös nyelvet, az állatok megvédik a dűnesámánt harc esetén, de mást nem tehetnek érte. A varázslat ellen az állatok Asztrál ME-re jogosultak, s ha ez sikeres, nem jelennek meg a dűnesámán hívó szavára. A varázslat erősítése 7 Mp-ért 1E-vel történhet, s egyszerre K10 lény hallja a pap hívását, akiknek ME-jét egyenként kell meghatározni. Így előfordulhat például, hogy a pap 8 lényt hívott, de ebből 3 sikeresen ellenállt a varázslatnak, s csak 5 jelent meg.

Növényszolga/állatszolga

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: mentális

Ezzel a varázslattal a dűnesámán rá tudja kényszeríteni az akaratát egy növényre, vagy állatra, ami 20 láb sugarú körön belül tartózkodik a varázslás pillanatában. Ehhez szavakat nem kell használnia, mindössze arra kell koncentrálnia, hogy mit cselekedjék. A növény vagy az állat, ha a sámán úgy utasítja, megvédi őt, vagy bármit végrehajt képességei és tudása határain belül. Egy parancs mind a 10 kört kitöltheti – lehet például őrzés, támadás. A varázs csak növényekre, vagy állatokra alkalmazható, fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyekre nem. A létrehozásához a dűnesámán kántál, gyakran utánozza az állatot, növényt.

Vad érzék

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 6

Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: Tsz perc
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: mentális

A dűnesámán a varázslat segítségével érzékelhet egy kiszemelt állat – ha van értelme, akkor akár növény – kiválasztott érzékszervén keresztül. A rövid szertartáshoz a dűnesámánnak birtokolnia kell a kiválasztott állat vagy növény egy részét, méghozzá olyat, amilyen érzékszervet használni kíván, lehet az egy kígyó nyelve, egy állat szeme, csőre, füle vagy éppen a bőre. Az állat vagy növény a varázslás köre alatt a hatótávon belül kell, hogy tartózkodjon, ám utána eltávolodhat a sámántól. Sikeres varázslat esetén a dűnesámán az időtartam lejártáig érzékel majd az állat kiválasztott érzékszervével. Amennyiben hasonló van neki is, úgy a sajátja az időtartam alatt érzéketlen lesz, például egy kígyó nyelvével szagolva a saját szaglása nem működik majd az időtartam végéig, vagy amíg egy sas szemén keresztül figyel, a saját szemére vak lesz. Érdemes figyelni arra, hogy bár a dűnesámán a feltételek teljesülése esetén egy adott állat bármely érzékszervére varázsolhat, ám egyáltalán nem biztos, hogy képes lesz maradéktalanul értelmezni annak jeleit. A varázslat nem ad irányítási lehetőséget a kiválasztott állatra a dűnesámánnak.

Sivatag szava

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 8
Erősség: 4
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör/ Tsz.
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével a dűnesámán értesülhet mindarról a mozgásról, amely az ő egy mérföldes körzetében történik. A mozgásban levő élő vagy élettelen dolgokról a velük érintkezésbe lépő homok, illetve a szél számol be a dűnesámánnak. El tudja mondani, hogy hányan és milyen irányú mozgást végeznek, de arról, hogy kik azok; ellenséges vagy barátságos; esetleg semleges szándékkal közelítenek-e, nem tud számot adni.

Állati képesség megidézése

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 12
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 10 kör/ Tsz.
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a dűnesámán időlegesen felveheti egy állat vagy bestia valamely képességét. Ehhez birtokolnia kell egy részt az adott állatból, és azt magához kell vennie, megennie, ha van értelme magába szúrnia, magára kennie, stb. A varázslás végére az állat választott

képessége a dűnesámán birtokába kerül, így az időtartam végéig képes lehet olyan kitartóan menni, mint egy teve, vagy beásni magát a homokba, mint egy homokrája. Esetleg képes lesz taszítani a mágikus tárgyakat, mint egy majomhiéna, vagy kővé dermesztheti a pillantásával, vagy elaltathatja ellenfele lelkét, mint egy manase. A varázslat végeztével a felhasznált anyagi komponens használhatatlanná válik.

Közös szellem

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat segítségével a dűnesámán erős mágikus kapcsolatba kerülhet egyetlen, tetszés szerint kiválasztott állattal, amennyiben azt a varázslás ideje alatt megérinti. Kettőjüket ettől fogva elszakíthatatlan fonál fűzi össze, bármily messze távolodjanak is egymástól. A familiárissá alázott állatot a dűnesámán bármikor a puszta akaratával is irányíthatja, minden cselekedet végrehajtathat vele, amire az fizikailag képes. Érzékszervein keresztül ő is érzékel (lát, hall), gyakorta jobban, mint sajátjaival – ám a különleges érzékek használatánál nehézségekbe ütközhet (hiába remek az állat szaglása, a dűnesámán nem ismeri fel a szagokat). Természetesen nem képes a saját és az állat érzékeinek egyidejű használatára, amíg az egyikre támaszkodik, a másikra érzéketlen; ahogyan nem képes az érzékszerveket sem elkülöníteni egymástól: összes érzékével vagy dűnesámánként vagy állatként érzékel.

Azalatt, míg a dűnesámán az állat érzékeire támaszkodik, a saját szemére vak, a saját fülére süket, nem érzi a fájdalmat – észre sem veszi, ha megsebezték, vagy megégették. (Ennek veszélyeit kár lenne taglalni, mert bár a dűnesámán nem érzi, fájdalomtűrés pontjai fogynak, s idővel már az életerejéből veszít.) Ez idő alatt dűnesámánként nem mozdulhat – helyesen teszi, ha ül vagy fekszik, különben saját testéről mit sem tudva elesik – és nem használhat varázslatokat. Ha ilyenkor az állatot váratlan fájdalom éri, a dűnesámán vele együtt szenved: ugyanannyi Fp-t veszít, mint familiárisa. (A közös szellem az életerőre nem vonatkozik.) Sikeres Akaraterő-próba esetén a fájdalom ellenére is képes állatként érzékelni továbbra is, sikertelensége esetén önkéntelenül is visszatér saját érzékszerveihez. Ha az érintett idő alatt az állat kimúlik, a dűnesámán elveszíti eszméletét; csak K6 óra múltán vagy külső segítségre tér ismét magához.

A kapcsolatot a dűnesámán nem képes megszakítani, az csak az állat halálával ér véget - ami a dűnesámánt is alaposan megviseli. Eztán annyi óráig nem képes az összpontosításra – többek közt egyetlen varázslat alkalmazására sem – ahány napot közös szellemben töltött az elveszített familiárissal. Ez egybeesik az adott állat elbúcsúztatásával, gyászolásával, aminek során különböző rituálékkal segíti a lény lelkét visszatérni az örök körforgásba. A dűnesámán egyszerre egyetlen állattal kerülhet efféle mágikus kapcsolatba.

A kiszemelt és megérintett áldozat asztrális Mágiaellenállásra jogosult, melynek sikere esetén semmiféle eredménnyel nem jár. A varázslat erőssége

15 Mp-énként növelhető 1 E-vel, s intelligens lények ellen nem alkalmazható sikerrel.

Egyszellem

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A dűnesámán ezen varázslata a feketemágia tárgykörébe tartozik, ugyanis a dűnesámán beavatkozik általa a lélekvándorlás törvényeibe.

A varázslat segítségével a dűnesámán szolgájává és egyben lényének részévé tehet bármilyen állatot. A kiszemelt jószágot a varázsige elmondásakor meg kell érintenie, ekkor annak lelke távozik a testből, átadva helyét a dűnesámán lelkéből származó szilánknak. Az ártó praktika eredményeként a dűnesámán lelke gyakorlatilag két testben lakik egyszerre: nagyobbrészt az emberi, kisebbrészt az állati testben. A varázslat jelentős előnyökhöz, s egyben természetesen nem elhanyagolható hátrányokhoz juttatja a dűnesámánt. Ettől kezdve, mindent lát, hall, érzékel, amit az állat – ezáltal nem csak két helyen tartózkodhat egyszerre, de élesebb érzékszervekhez is jut. A dűnesámán teljes szellemi képességeinek birtokában irányítja lényének állat felét, persze csak olyan cselekedeteket hajtathat végre vele, melyekre az adott test képes.

Az állat szemével való látás sok esetben alkalmas a varázslásra, de ez nem minden esetben elegendő: némelyiknél varázsigét kell kimondani, némelyiknél taglejtésekre van szükség, érintéshez általában elegendő az állat bal végtagja, rámutatáshoz már kifejezetten az emberihez hasonló ujj kelletik. (Beszélni csak a papagáj tud, fogni kevés állat, kézügyességet igénylő feladatokra legfeljebb a majom alkalmas.)

A dűnesámánnak az Ibarai lélek varázslattal nyert asztrális és mentális védelme egyszerre megvédi a sámán lelkének mindkét részét. Az asztrális és mentális azonosságnak számos hátulütője is akad: bárki pillant is Asztrál vagy Mentál Szemmel, Aura- vagy bármilyen más lélekérzékeléssel az állatra, a dűnesámán asztrál és mentál testét pillantja meg. Mi több, minden az állatra célzott asztrál és mentál varázslat avagy diszciplína egyidejűleg a dűnesámánra is hat.

Az anyagi jellegű behatásokkal más a helyzet: ami az egyik testet roncsolja, semmilyen kárt nem tesz a másikban. Az életerő pontok tehát függetlenek és különbözőek mindkét test esetében; a mérgek, betegségek és rontások is külön hatnak. Ha valamelyik test elpusztul, a másikban a dűnesámán tovább folytathatja ynevi pályafutását.

A fájdalomtűrés az egyetlen közös pont, mert bár a lélek ismérve, a testfelépítéstől is függ. Bármelyik test is sérül, a dűnesámán mindenképpen elszenvedi az adott Fp veszteséget, sőt, ha mindkét test szenved egyszerre, a két veszteség összeadódik. Az emberi test max. Fp-i nem változnak, azonban az állattest max. Fp-ihez hozzáadódik a dűnesámán Tapasztalati Szintjéből származó járulék – ami esetenként hihetetlen ellenállóképességet eredményez. Ha bármelyik test Fp-i elfogynak, az testi sokkot, más szóval az adott test ájulását eredményezi. Ha ilyen esetben a másik test

még rendelkezik fájdalomtűréssel, annak bőrében a dűnesámán tovább cselekedhet, s öntudatát csak akkor veszíti el, ha mindkét test eszméletlen.

A varázslattal a dűnesámán egyszerre legtöbb két testet uralhat; ám ha emberteste egyszer elpusztult, gyakorta mind a kettő állati eredetű. Az állat kiválasztása alapos megfontolást igényel, mert a használhatóságon túl célszerű figyelembe venni a leplezhetőséget is. A feltűnő, egzotikus, netán riadalmat okozó, vagy éppen nem természetes eredetű állat test sok bajba sodorhatja birtokosát – ezért a leggyakrabban macskákra, verebekre, ártalmatlan kutyákra esik a választás, sőt, némelyik dűnesámán a tevéjét szemeli ki. A varázslat erőssége minden további 10 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Üzenet

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 17
Erősség: 1
Varázslás ideje: lásd a leírást
Időtartam: 1 perc/ Tsz.
Hatótáv: 1 mérföld / TSz
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a dűnesámán kapcsolatba kerülhet egy tetszés szerinti személlyel. Az képes visszaüzenni anélkül, hogy értene a mágiához vagy a pszihez. A társalgás a dűnesámán részéről révületben zajlik, s nagy távolságok esetén meglehetős időt vesz igénybe, mert az üzeneteket egy szellemfutár hozza-viszi, aki óránként 100 mérföldet képes megtenni. A személy bárki lehet, és a küldött üzeneteket csak ő hallja – ez fordítva is igaz. Ha a Sámán a kapcsolatot egy másik dűnesámánnal veszi fel, úgy a varázslat csak 11 Mp-be kerül.

Iránymutatás

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 4
Erősség: 3
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 perc/ Tsz.
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Kántálásával a dűnesámán olyan varázslatot hozhat létre, mely belső hangként, az iránytű működéséhez hasonlóan folyamatosan tájékoztatja – az időtartam lejártáig – a világtájak állása felől. Ehhez nem kell koncentrálni, elegendő, ha a dűnesámán gondolatban felteszi a kérdést, és arra azonnal pontos választ kap. Az időtartam alatt a világtájakat megtudva akár be is tájolhatja magát, a horizonton vagy a terepen található, jól kivehető épületekhez, fákhoz, természeti képződményekhez (szikla, hágó, folyó, patak stb.), tereptárgyakhoz. Így a varázslat lejárta után is biztos léptekkel haladhat a kívánt - betájolt – útirányba, anélkül hogy eltévedne. Természetesen így haladni csak a betájolt pontig lehetséges, ezután célszerű újra végrehajtani a betájolást, immár újabb, a horizont szélén lévő tereptárgyhoz. A fenti betájolás viszont nehezen végezhető el kietlen sivatagban, vagy nyílt tengeren, ahol nem található semmiféle, a tereptől eltérő tereptárgy vagy képződmény.

A varázslat másik alkalmazásakor a dűnesámán, vagy akit megérint, nem az égtájakhoz, hanem jelenlegi tartózkodási helyéhez tájolja be magát. Később, ha innen eltávozik, bármerre jár is, rövid összpontosítás után megérzi a betájolt irányt. A varázslat segítségével egyszerre egyetlen ilyen pont tájolása tartható észben.

Szomjúságtűrés

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 2 óra/ Tsz.
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslattal a dűnesámán képessé teheti magát – vagy akit megérint – arra, hogy elnyomja szomjúságérzetét. Csupán három korty vízre van szüksége ehhez mindannyiszor, amikor meg akarja újítani a varázslatot. A három korty vizet a varázslás ideje alatt kell elfogyasztania.

Forróságtűrés

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 óra / Tsz.
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat felvértezi a dűnesámánt – vagy akit megérint – a sivatag őrjítő forróságával szemben. Ennek segítségével a tűző napon is folytathatja útját, nem kell időről időre megállnia, nem őrjíti meg a napsütés, nem teszi tönkre a bőrét az égető fény. A szomjúság, a kiszáradás ellenében azonban hatástalan. A sikeres hatáshoz a dűnesámánnak egy bonyolult mágikus jelet kell vérrel a homlokára rajzolnia.

Délibáb

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 33
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 4 mérföld
Mágiaellenállás: -

A dűnesámánok mágiájának gyöngyszeme egy régi kor maradványa. A varázzsal a dűnesámán tetszése szerint megváltoztathatja akár az egész vidék képét is. Hatalmas, függőleges falat hoz létre, melyen megjeleníti a kívánt táj képét. A fal méretét a dűnesámán határozhatja meg a helyzettől függően, de a felület nagysága akár az egész horizontig terjedhet. A hatás viszont csak a természet képére korlátozódik, ami annyit jelent, hogy az ég, az időjárás, de még a nap képét sem lehet befolyásolni. Tehát egy tundrái tájat akár dzsungel képűre is lehet változtatni, de a hóesés, netán egy jegesmedve és a nagy hideg elárulja a csalást. Még figyelmes szemlélő sem jöhet rá messziről a turpisságra, olyan élethű a látott kép. Felfedezésnek esélye csak akkor van, ha a képhez tapintható közelségbe érnek. 5 mana-pontért növelhető a varázslat időtartama további 1 órával.

Álca felismerés

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 5
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

Ennek a varázslatnak a segítségével a dűnesámán átláthat egy pillanatra minden hagyományos módon készült álcán. Előzőleg azonban be kell jelentenie, hogy a hatótávolságon belül mi az, amit a varázs

segítségével szeretne megvizsgálni, legyen az akár személy, akár valamely rejtett tárgy. A mágikusan szőtt lepleken nem láthat keresztül, viszont a varázslat jelzi a számára, ha valamit az adott helyen mágikus módon álcáztak. A varázslat alkalmas a természetben rejtőzködő, másnak látszó állatok felfedezésére is, legyen az egy ágnak látszó sáska vagy egy homokkő darabnak látszó ragadozó.

Víz szólítása

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 10 perc
Időtartam: Tsz perc
Hatótáv: 5 mérföld
Mágiaellenállás: -

A dűnesámán képes a legszárazabb sivatagban is megtalálni, és előszólítani a vizet. Ezzel a varázslattal magához hívhatja, előcsalogathatja a talaj mélyéről a vizet, és ideiglenesen új irányt szabva neki, az az érintésével megjelölt helyen tör majd a felszínre. A dűnesámán nem teremti, hanem csak magához szólítja a vizet. A megjelölt helyen egy kis forráshoz hasonló vízlelőhely keletkezik, és az időtartam lejártáig bugyog elő. Előfordulhat, hogy a forrás ezután is megmarad, ám mivel annak kialakulását a dűnesámán segítette elő és a varázslat megszűntével minden visszaáll a természetes állapotába, legtöbbször kiszárad és a víz a mélyben folyik majd tovább. Amennyiben a varázslat hatótávolságán belül semmilyen irányban nem található egyáltalán víz – ez még a Taba el-Ibarában is elég nehezen képzelhető el – akkor a varázslat hatástalan marad.

Villanás

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 2
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására minden látószervvel rendelkező lényt időlegesen megvakító villanás kápráztatja el a dűnesámán közelében állókat. Ő magának is le kell hunynia a szemét, ha nem akar másokhoz hasonlóan lebénulni 2 körig. A villanás elmúltával szabadon cselekedhet, míg azok, akik a hatótávon belül belenéztek a fénybe, csupán kábultan tántorognak az idő alatt. A hatósugáron belül minden harc, tárgyalás, formálódó varázslat azonnal megszakad.

Elementál idézés

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 80/100/120
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 10 perc/ Tsz.
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat a dűnesámánok ősi eszköztárából maradt fenn, segítségével az elemi síkok lényei szólíthatók meg. A szertartás során a dűnesámán magához kell, hogy vegyen egy jó maréknyit a megidézni kívánt elemből, azaz földet kell ennie, vizet kell innia, levegőt kell elnyelnie, vagy tüzet kell ennie - ez utóbbi különösen veszélyes önmagára nézve is. A szertartás során csatorna nyílik a meghatározott elemi síkra, amin egy őselemi lény jelenik meg, 80 Mp-

ért szolgát, 100 Mp-ért harcost, míg 120 Mp-ért egy elementál urat idézhet maga mellé a dűnesámán. A megidézett elementál a varázslat időtartamáig jelen marad, a szolga teljesíti a dűnesámán parancsait, a harcos társként, barátsággal egyezkedik a dűnesámánnal, amennyiben veszélyben van, megvédi őt. Az elementál urat semmi nem köti majd, csupán megjelenik, ezért a dűnesámán jó, ha felkészül arra, hogyan és mivel szeretné rábírni őt arra, hogy a segítségére legyen – bár meg kell jegyezni, hogy a sivatagi dzsadok legendáiban olyan dűnesámán is csak elvétve fordul elő, akinek elementál szolgát sikerült volna magam mellé idézni. (Az elementálok leírását lásd a Bestiárium 70. oldalán)

Villám

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 7
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 30 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslás során egy mélyen elmormolt szóval a dűnesámán olyan energiákat szabadít fel, melyek beépülnek a levegőbe, és az ott lapuló feszültséget kisütik a célzott lény vagy tárgy felé. Ez a feszültség nyers természeti energiaként, villámként jelenik meg. Mindezen folyamat jóformán egy pillanat alatt játszódik le. Mivel a Villám a levegőből csap le – teljesen kiszámíthatatlanul –, ezért fedezékbe vonulni, kitérni előle, elhárítani képtelenség, ugyanakkor a varázslat csak a szabad ég alatt működik. A varázslatot a dűnesámán kántálással – az elmormolt szóval – hozza létre, de az áldozatot látnia kell. A villám sebzése K10 Sp, és mindenben vonatkoznak rá a Villámmágia fejezetben leírt megkötések. (Lásd: gyűjtői Első törvénykönyv, 267. oldal) A villám a legtöbb esetben a fejet találja el, a sebzés elbírálása a Villámmágia fejezetben leírtak szerint történik. 7 Mp-nként a sebzés K10-zel növelhető.

Homokköd

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 3
Erősség: 3+Tsz
Varázslás ideje: 1 kör + 4 kör
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 300 láb, 10 láb sugarú kör/ Tsz.
Mágiaellenállás: -

A dűnesámán az adott területen képes a finom homokszemekből ködöt idézni. A ködfelhő egybefüggő, sűrű, kívülállók számára szinte áthatolhatatlannak tűnik. A köd 5 körig marad egyben, és utána is fennmaradhat, ha a szél szét nem hordja. Az ötödik kör után már csak a légmozgás játékszere, nem feltétlenül marad a kijelölt területen, továbbsodródhat, de akár el is oszolhat. A homokköd felhő nagysága 10 láb sugarú kör szintenként, ami további 1

Mp rááldozásával növelhető 3 lábbal, vagy az időtartam 1 körrel. A ködben lehetetlen tűz, célzó vagy dobófegyvert használni, s a ködben állók Té-je 15-tel csökken. A ködfelhő közepe a dűnesámántól számított 300 lábon belül bárhol (a kívánt helyen) lehet. A varázslat csak abban az esetben működik, ha a dűnesámán körül van legalább egy zsáknyi mennyiségű homok vagy ha a létrehozásakor kétszer annyi mana-pont befektetésével van olyan anyag (pl. kő, gránit) amelyből a létrehozott mágikus energia szél formájában le tud koptatni elegendőt a varázslat létrejöttéhez.

Szél

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 3
Erősség: 3
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 perc/ Tsz.
Hatótáv: 10 láb sugarú kör/ Tsz.
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a szélcsendből is gyenge szél kelthető, akár zárt helyen is. Ez a szél elfújja a gyertyák, a fáklyák lángját, és ereje elegendő arra is, hogy a talajon levő port vagy homokot – ha van, akár faleveleket is – felkapva, a dűnesámán akarata szerint, másokat időlegesen megvakítson. A szél fontos tulajdonsága, hogy a dűnesámán mindenkor irányítani tudja, hangos kiáltásokkal vagy karmozdulatokkal. Így akár kisebb porförgeteget is kelthet a szél állandó körbeforgatásával; vagy a szabadon égő tüzeket befolyásolhatja a szél erejével (továbbterjedés, erősség). Az irányítás nem igényel koncentrációt – a következő parancsig a szél az előző utasításokat teljesíti –, így a dűnesámán varázsolhat, vagy harcolhat is közben. A varázslat létrehozása kántálással történik.

Szélirányítás

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 38
Erősség: 21
Varázslás ideje: 1 kör + 20 kör
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 500 láb sugarú kör/ Tsz.
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a szél teljesen a dűnesámán befolyása alá kerül. A dűnesámán képessé válik a szél sebességének és irányának a megváltoztatására, de ennek feltétele, hogy valamilyen minimális légmozgásnak, szélnek már eleve lennie kell. E gyenge légmozgást a szél varázslattal lehet létrehozni. Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 5 mérföld/órával változtatható, akár pozitív, akár negatív irányba, maximálisan 200 mérföld/óráig. 140 mf/óra felett a 100 fontnál könnyebb tárgyakat és élőlényeket az orkán magával ragadja, házak tetejét sodorja el, fákat csavar ki tövestül. Az orkánba került élőlények az elszenvedett csapódásoktól, zuhanásoktól 4K6-tól-lK6 Sp-t veszthetnek. A változásokra az idézőnek folyamatosan koncentrálnia kell. A Vihar-varázslattal együtt ítéletidő érhető el, mert a szél által felragadott élőlények nem tudnak fedezékbe menekülni, s a villámok megtizedelik őket.

A varázslattal akár pusztító erejű homokvihar, havas területeken pedig gyilkos lavina is kelthető. Homokviharban a látótávolság egy méterre, vagy az alá csökken. A benne tartózkodók képtelenek tűz, célzó és dobófegyvert használni, s Té-

jük 25-tel, Vé-jük 35-tel csökken. A viharba került állatok megvadulhatnak, és félelmükben elszaladhatnak, hogy pár méterrel odébb a homok nyelje el őket.

Lavina formájában csak meredek lejtőjű, hófödte hegyek között használható. A hegyoldalon a hatótáv szerinti hosszúságban lezúduló lavina 8K6 Sp-t sebez mindenkin, aki az útjába kerül. Áldozatait 60%-ban betemeti, ami növeli a megfagyás vagy a megfulladás esélyeit. A hó börtönében annyi óráig bírják ki a karakterek, amennyi az Egészségük 10 feletti része. Az időtartam alatt maximálisan két lavina indítható útnak.

Az időtartam leteltével a szél lassan lecsendesül, s visszaszelídül eredeti formájára, romokat és halottakat hagyva maga után.

Vihar hívása

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 40
Erősség: 29
Varázslás ideje: 1 kör + 10 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 500 láb sugarú kör/ Tsz.
Mágiaellenállás: -

Sötét, vészterhes felhők gyülekeznek a dűnesámán által meghatározott helyen, látótávolságon belül. A varázslás végére tomboló széllel, hatalmas esőcseppekkel kísért vihar tör ki. A vihar heves, gonosz természetű, bárkibe, aki egy percnél hosszabb időt a szabad ég alatt tartózkodik, villám vág, mely 6K6 Sp-t sebez. A felhők minden percben villámot okádnak, melyek, ha élőlényt nem lelnek, fákba, házakba, kertekbe csapnak be. Az időtartam leteltével az idő fokozatosan kitisztul, a vihar nyomtalanul eltűnik. A Taba el-Ibarában a dűnesámánnak van minimális esélye, hogy a kialakuló vihar a mágikusan torzult terület valamelyik különleges és veszélyes vihartípusa legyen. Ezt K100-as dobással kell meghatározni. Az egyes vihartípusok leírását külön fejezetben találod.

K100 eredménye	Vihartípus
91	Bukradzs - Nyúzóvihar
92	Mabbasz - Hirtelenvihar
93	Numbu - Sötét Vihar
94	El dzsiah - Szárazvihar
95	Al Hagar - Asztrálvihar
96	El Kayhna - Kínvihar
97	El Tysenna - Szipolyvihar
98	Tirars il Hagare - Élő Láng
99	El Tafara - Térvihar
00	Tordias sil Karfe - Lélekvihar

Sötétség

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 27
Erősség: 19
Varázslás ideje: 1 kör + 10 perc
Időtartam: 1 óra/ Tsz.
Hatótáv: 500 láb sugarú kör/ Tsz.
Mágiaellenállás: -

A dűnesámán a varázslattal képessé válik olyan sűrű, tömött, sötét felhők megidézésére, és azok további tömörítésére, melyek a hatótávon belül borús éjszakához hasonlatos sötétséget hoznak létre. A levegő száraz, homokkal, füsttel telített, légzésre alig alkalmas. Városban és fallal, vagy bármely más módon körülhatárolt területen a sötétség csak fokozódik. A napot teljesen elborítják a baljósnak tűnő fellegek, teljes napfogyatkozásnál mélyebb/sűrűbb sötétet okozva. Ez pánikhangulatot teremt, és kitűnő alkalmat ad további gonosz

praktikák űzéséhez, lopódzáshoz, rejtőzködéshez.

Időjárás befolyásolás

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 20
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör + 30 kör
Időtartam: 5 perc/ Tsz.
Hatótáv: 500 láb sugarú kör/ 2 Tsz.
Mágiaellenállás: -

A varázslat képessé teszi a dűnesámánt az időjárás befolyásolására. Kétféleképpen alkalmazható. Az első és talán a legfőbb alkalmazási mód lehetővé teszi más – időjárás-manipuláló – Természeti mágiák leállítását, befolyásolását vagy megszelídítését. Így beszüntethető a más dűnesámánok által keltett szélorkán, vagy vihar, illetve más hatás. Ha az Időjárás-befolyásolás erőssége nagyobb, mint a beszüntetni kívánt más mágia erőssége, a dűnesámán uralma alá hajtotta azt. Ezek után az adott varázslattal azt tehet, amit akar, beszüntetheti, gyengítheti, az okozója ellen fordíthatja, de akár fel is erősítheti maximális hatására. A befolyásolásra folyamatosan koncentrálnia kell, de a varázslat kezdete előtt még nem ismeri az ellenséges mágia erősítését, azt csak a varázslás elkezdésekor tudja meg számszerű pontossággal. Ekkor dönthet, hogy kívánja-e (tudja- e) tovább folytatni. Ha nem, akkor csak 1 Fp-t veszít.

A másik felhasználási mód – mindenféle erősítés nélkül – olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott éghajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűnek nevezhető. Így például egy őszi reggelt napossá vagy szelessé, esetleg esőssé vagy viharossá tehet a dűnesámán. A dűnesámán csak az elképzelhető, bármikor megvalósulható lehetőségek közül választhat. Mind a két alkalmazási mód időtartama 5 perc tapasztalati szintenként. A varázslat epicentruma a dűnesámántól látótávolságnyira lehet – akár a horizont szélén is. Az időtartam lejártával az első módszernél az időjárás a befolyásolás szerinti marad, majd a varázslat lejártával lassan visszaáll az eredeti - évszaknak megfelelő - klíma. A második módszernél az időtartam lejártával az időjárás változni kezd, lassan, természetesen. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, de megeshet, hogy éppen a dűnesámán által létrehozott stabilizálódik.

Ha a dűnesámán tovább erősíti, 1 Mp felhasználásával további 1 E érhető el.

Homoktölcsér

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 nap / 20 kör
Hatótáv: 30 láb; 1 láb sugarú kör/ Tsz.

Mágiaellenállás: -

A Taba el-Ibara dűnesámánjainak kedvelt varázslata. Ha kell, a talaj szerkezetét változtatja meg – legyen bármennyire keményre döngölt is, laza, több méter mély homokréteget hozva létre. A varázslat nem működik köves, sziklás terepen. Az igék elkántálása után a dűnesámán rámutat egy általa kiválasztott pontra a földön, mely maximum 30 lábnyira lehet tőle. Ez a pont lesz a varázslat középpontja, mely egyaránt lehet emberek, állatok alatt is. E terület a kijelölése után 1 napon keresztül aktív. Csak akkor lép működésbe, ha érzékel valamit. Ekkor viszont örvényleni kezd, és 20 körön át ezt teszi, majd ennek lejártával visszaváltozik az eredeti minőségére – tehát megszűnik a varázs. Akkor is visszaváltozik – megszűnik, ha az 1 nap alatt nem lépett működésbe. Tapasztalati Szint szerinti sugarú körön belül a föld anyagszerkezete a fentiek szerint átalakul, és nagyobb súly (30 font felett) hatására azonnal örvényleni kezd. Egyébként e földterület színében és formájában nem tér el a környezetétől, így semmilyen módon sem vehető észre, egyedül Csapdakereséssel, Érzékelés-próbával és Mágia észleléssel. Bármit és bárkit, ami az említett körön belül tartózkodik, az örvény 20 kör után biztosan elnyel. Menekülni csak a társak által bedobott kötélen vagy bármely más fogódzkodón keresztül lehet. A kötelet húzóknak levonással sújtott erőpróbát célszerű dobniuk a homok erős marasztalása miatt, persze ez függ a bennrekedtek súlyától, a megmentők számától és erejétől is. Ennek eldöntése mindenkor a KM feladata! Aki kapálózik, csak sietteti a végzetét, mégpedig K6 körrel. 20 kör után az adott terület visszaváltozik eredeti minőségűre, tehát visszakeményedik. Akit ekkor még nem nyelt el a tölcsér, de valamilyen fokon az áldozata, az ezután az eredeti közeg rabjává válik (célszerű kiásni). A tölcsér ideális akár egész lovascsapatok elnyelésére is, lovastól, fegyverestől.

Hasadék

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 12
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: lásd a leírást

A varázslat hatására hasadék nyílik a földben. Helyét a dűnesámán határozza meg, elegendő az adott vonalra mutatnia. Az keletkező árok legtöbb 8 láb hosszú, másfél láb széles és 6 láb mély, továbbá csak teljesen egyenes vonalú lehet. Emberek (lények, teremtmények) alatt is megnyitható, ekkor az érintettek gyorsaság- és ügyességpróbát dobhatnak; ha a kettő közül bármelyik sikeres, időben avagy a kellő szögben félreugrottak, s így nem estek bele a lábuk előtt megnyílt hasadékba. Aki mégis belezuhan, 3K6 Fp-t veszít. Ha valamelyik képességpróba során 1-est dobott, az annyit tesz, hogy ráadásul szerencsétlenül esett, ami további K6 Ép elvesztésével jár. A páncélok SFÉ-je a sebzést nem mérsékli, ellenben sikeres Esés Képzettségpróba esetén semmilyen sebzés nincs.

A hasadék remekül használható teljes vértezetben feszítő lovagok ellen, valamint gyalogos rohamok megtörésére. Lovasroham esetén nagy a valószínűsége, hogy a lovak egyszerűen átugorják a megnyíló árkot – ilyenkor a ló dob próbát a

lovasa helyett, s csak az esik a hasadékba, amelyik 1-et dob. Ekkor a fent említett sebzés a lóra és a lovasra is duplázódik.

A hasadékból kimászni +45-tel könnyített mászás képzettségpróbával lehet (tehát minimum 45%-ka mindenkinek van), vagy a társak által leengedett kötélen. Tanácsos sietni, mert a hasadék 10 kör elteltével bezárul, s aki benne rekedt, szörnyű halált hal. A hasadékot a dűnesámán legfeljebb önmagától 20 láb távolságban képes megnyitni.

Szomjúságkeltés

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 10 perc/ Tsz.
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: asztrálpróba

A dűnesámán ezzel a varázslatával szomjúságot kelthet egy kiszemelt élőlényben. A célpont asztrál-próbát tehet a varázslat ellen, amit ha elvét, vizet veszít, mérhetetlen szomjúság keríti hatalmába és elkezd kiszáradni. Ez még semmire nem kötelezi az áldozatot, de jóval lerövidíti és megkeseríti a sivatagban tölthető idejét, és jól teszi, ha azonnal lehetőséget keres arra, hogy igyon. Amennyiben a varázslatot az okozott állapotában még egyszer sikeresen alkalmazzák valaki ellen, vagy az elsőnél az asztrálpróbát legalább 20-szal elvéti, akkor azonnal kiszáradt állapotba kerül. A kábulat módosítói lesznek rá érvényesek – Erő -2, Állóképesség -2, gyorsaság -2, ügyesség -2, akaraterő -5, asztrál -5, Ké-15, Té-20, Vé-25 varázsolni nem tud – és amennyiben lehetőséget lát arra, hogy igyon, nem mérlegel, hanem nekiesik az iható dolognak. Jaj annak, aki közé és a víz közé áll, vagy nem osztja meg vele kulacsa tartalmát, uralkodni csak sikeres akaraterő-próbával tud, amit 5 perc után újra kell dobnia.

Vízrombolás

Típus: dűnesámán mágia
Mana pont: 3/30
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A dűnesámán ezzel a varázslattal képes a Taba el-Ibara egyik legértékesebb dolgának, a víznek, folyadéknak a pusztítására. Első alkalmazási módja szerint a kötetlenül, szabadon – azaz élő szervezetbe be nem épült –, nem mágikus természetű folyadékból pusztíthat el egy liternyi mennyiséget. Ez a mennyiség a mana pontok többszörözésével literenként növelhető.

A varázslat másik felhasználási módja szerint – ez 30 Mp-ba kerül – a dűnesámán élő szervezetben is pusztíthatja a vizet. Ezzel azon lényeknek, amik őselemi felépítése víz alapú – ilyen Ynev elsődleges anyagi síkján természetesen megtalálható lények döntő többsége – 3K6 Fp veszteséget okoz, ami 8 Fp-nként egy kötelező Ép vesztést is okoz. Az élőlény számára sokkot, fájdalmat okoz a szervezetéből hirtelen eltűnő víz, ami a fájdalom megszűnésével, a varázslat elmúltával is csak hosszasen pótolható, és esetlegesen további egészségkárosodásokhoz – akár halálhoz is – vezethet. A dűnesámán a varázslat második alkalmazási módját 6 Mp-onként K6-os sebzéssel erősítheti.

FÜGGELÉK

A Taba el-Ibara főbb mágikus vihartípusai

Bukradzs

Nyúzóvihar, egyike a Taba el-Ibara pusztító homokviharainak. Átláthatatlan homokfalairól, a húst csontig csiszoló homokförgetegeiről ismert. Egész homokdűnéket mozgat arrébb, előnye talán annyi, hogy elegendő ellene a hagyományos védelem, a ruhák és a fedezékek, mágikus jelenségek nem kísérik, és közeledte már messziről látszik. A benne tartózkodóknak a száguldó homokszemek fedetlen részeiknél K6-tól 5K6 Sp veszteséget okoznak.

Mabbasz

Taba el-Ibara keleti részének vidékén, a semmiből támadó és mindent elsöprő vihart nevezik így, mely gyakran megbolygatja a tengeren utazókat is.

Minden előjel nélkül támad, és ahogy jött, távozik is. Erős széllökésekkel mindent felborogat, arrébb söpör, ami 150 fontnál könnyebb. Ablaktáblákat szaggat le, állatokat lök el, árnyékvetőket borogat fel. Veszélye, hogy készületlenül éri a dzsadokat, a legtöbb sérülést az emberekre ráeső tárgyak, vagy egymásra emberek okozzák.

Numbu

A Sötét Vihar. Egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. A vihar hatalmas mennyiségű homokot szállít, és másodpercek alatt több láb homokréteget hord áldozataira, akiket egyszerűen eltemet és megfullaszt. Szinte mindent betemet, ami egy szekérnél kisebb. A homok súlya is veszélyes lehet (2K6 - 5K6 Fp), de az igazi veszélyt a fulladás jelenti. A karakter addig bírja levegővel a homok alatt, amennyi az egészsége tíz feletti része.

El dzsiah

Egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának, az egyik legismertebb és legrettegettebb vihar. Főként a Sheral menti és a középső területeken, azaz a mélysivatagban tombol. A mélykék égből sűrű, óceáni eredetű eső zuhog, de a föld felett nyíllövésnyi magasságban eltűnik, s Ynev valamely más pontján hullik alá. Innen származik közkeletű elnevezése is: szárazvihar. A jelenség minden bizonnyal a Taba el-Ibarát létrehozó ősi mágia, amund átok eredménye. A vihart a földön tomboló, örvényeket vető szél kíséri, mely elsodor, elpusztít mindent, ami az útjába akad.

Al Hagar

Asztrálvihar, egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. Az ibarai szemmel csak enyhe viharjelenségeket mutató, – homokot felkavaró szél, sötét felhők,

villámok – az Asztrális Síkon fejti ki igazán pusztító hatását. Minden elmére pusztító hatású, 40+3K10 E-s asztrális csapást mér, elsöpörve az elmét védő pajzsokat. A védelem nélkül maradt áldozatokat a legkülönfélébb, de mindenképpen szélsőséges érzelmekkel ostromolja. A vihar ideje alatt 5 percenként más-más érzelmek lesznek így úrrá a benne tartózkodókon, az érzelmek célpontjai véletlenszerűen kerülnek ki a hatást elszenvedő környezetéből. Így lehet, hogy a dzsad utazó a tevéjétől kezd félni, majd megundorodik a ruháitól, esetleg gyűlölet támad fel benne a társai iránt, vagy egy követ kezd el félteni és védelmezni. A vihar elmúltával az érzelmek nyom nélkül elmúlnak, de az emlékek és az okozott károk bizony megmaradnak.

El Kayhna

Kínvihar. Egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. A jellemzően csak apró, enyhe forgószelek százaival támadó vihar könnyedsége ellenére szörnyű kínokat okoz. A viharban tartózkodóknak öt percenként 6K5 Sp sérülést okoz, aminek látható nyomai nincsenek, ám jelentős csapást is jelenthet egy embernek, állatnak. Amennyiben a vihar esetleg ájulásig kínozta áldozatát, Ép sérülést már nem okoz. A felkavart homok okozta károk esetében szinte elhanyagolhatók.

El Tysenna

Szipolyvihar, egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. A szipolyvihar különösen az élőlényekre veszélyes. A vihar kétlábnyi szelecskékből, a port magukba nyelve látható, gyors mozgású szipolykígyókból áll, amiket vonz a kötött víz, és megtámadják az élőlényeket. Egy személyre tíz percenként K6 szélkígyó támad, akik ellen a fegyver, a pajzs vagy a páncél mit sem ér, mivel átfolynak rajta. Akit a szélkígyó eltalál, beborítja és jó adag nedvességet szipolyoz ki a testéből, ami 2K6 Fp veszteséget okoz, és egyre közelebb sodorja áldozatát a kiszáradáshoz. A legjobb védelmet az El Tysenna ellen az olyan fedezék, ahová a szél nem tud behatolni, vagy a mágikus védelmek jelentik.

Tirars il Hagare

Élő Láng. Egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. Tűzpallosként sújt le az izzó levegőből, és az acélt is megolvasztja; azokon a helyeken fekete üveggé változik a sivatag homokja, és a később arra vetődő utazók arról számolnak be, hogy alaposabban szemügyre véve a földet meglátják a lábuk alatt látják a szerencsétlen áldozatok rémülettől eltorzult arcvoásait is, olyanok, akár a legyek a borostyánban. Az odatévedők érzik a feléjük áramló mágiát, úgyhogy senki nem szívesen tér vissza még egyszer.

A tomboló homokviharban az áldozatokra tíz percenként lángcsóva sújt le, amit, ha nem sikerül gyorsaság-próbával elkerülni, 5K6 Fp tűzsebzést okoz.

El Tafara

Térvihar, egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. Az átlagos viharjelenségek mellett a vihart intenzív villámlás kíséri. Akit a villámok eltalálnak –

minden élőlénynek tíz percenként 50%, a nagy fém tárgyak +5-5%-kal növelik az esélyt – azt egy térugrással egy szempillantás alatt K100 lábnyira, és K6 láb magasra juttatják teljesen véletlenszerű irányban. Mivel a vihar nagy területen tombol, ezért könnyen elszakíthatják egymástól a társaság tagjait, nehéz helyzetben hagyva a sokszor sebesült utazókat a vihar elmúltával is.

Tordias sil Karfe

Lélekvihar, vagy lélekragadónak is fordított nevű, az orzók családjába tartozó mágikus viharfajta, egyike a Taba el-Ibara kilencven főbb vihartípusának. A fajháborúk óta forgó lélektölcsér elragadja az áldozatok lelkét. A különös hanghatások által kísért vihar, ami bővelkedik a szél és homok okozta kellemetlenségekben is, 70-es erősséggel támadja meg az asztrál és a mentálpajzsokat, lerombolva azokat. Akik védtelen elmével kénytelenek átvészeli a vihart, azoknak K6%-uk lesz, hogy a vihar kiszakítja a lelküket a testükből, és magával viszi – az nem tér vissza az örök körforgásba. A vihar varázstárgyakba börtönzött lelkeket is 10%-ban kiszabadítja és elnyeli. Akik képes, megpróbálhatja persze kinyerni onnan, visszaszólítani társai lelkét. A vihar ugyanakkor megtölthet lélekkel arra alkalmas dolgokat, ilyen lehet a lelkét vesztett, friss holttest vagy a lélek befogadására alkalmas, üres mágikus tárgyak, esetenként mágikusan tiszta drágakövek is.

Varázstárgyak

A dűnesámán törzse, vagy önmaga számára a következő varázstárgyakat készítheti el.

Varázsitalok

- Gyógyital (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 437. oldal);
- Istenek itala (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 438. oldal);
- Bátorság itala (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 437. oldal);
- Átváltoztatás itala (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 437. oldal);
- Sebezhetetlenség itala (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 439. oldal);
- Láthatatlanság itala (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 438. oldal);

Amulettek

A dűnesámán minden amulettjét – talizmánját – állatok szerveiből készíti. Amennyiben az adott állat az elkészíteni kívánt amulett képességeivel rokon képességgel is rendelkezik, úgy az amulett készítése fele annyi Mp-ba kerül a dűnesámánnak. A dűnesámán a következő talizmánokat készítheti el.

- Méregtől óvó amulett (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 440. oldal);
- Észrevétlenség amulettje (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 439. oldal);

Rontástól óvó amulett

Mana pont: lásd a leírást
Ár: 2 ezüst

A diónyi, fából vagy csontból készült ékszer a viselőjét a természetes és mágikus természetű betegségek ellen teszi védetté. Általában dióból, tölgyből, fenyőből, vagy állatok csontjából, fogából, csőréből készítik, és a sámán bűvös jelecskék – kívülállók számára csak ákombákomok – sokaságával rója teli. Erőssége a ráolvasott védőmágia erejétől függ. Ha a rontás – átok – mégis hatni kezd, úgy az amulett pillanatokon belül elsorvad, majd megszenesedik, s többé nem lehet felhasználni. A módosító értékek a viselő személy egészségéhez adódnak hozzá, de csak rontás, illetve boszorkánymesteri átkok elleni egészség-próba során.

Mp	Egészségpróba
35	+1
50	+2
70	+3
95	+4

Átkoktól óvó amulett

Mana pont: lásd a leírást
Ár: 2 ezüst

Almányi, kör alakú csontból készült, látszólag primitív állat-ábrázolásokkal televésett lapocska. A gyerekrajzoknak tűnő vésetek nagy erejű mágia hordozói, a dűnesámánok ugyanis óvó varázslataikat állat képében jelenítik meg. Az amulett magába vonzza és elpusztítja a viselőjére rontó beköltöző démonokat, amennyiben erőssége (E) meghaladja a démont megidéző varázslat erősségét. Ekkor az adott sámánvarázslat nem hat az amulett viselőjére. A boszorkányok átkai ellen az asztrál-próbához, a boszorkánymesterek átka ellen az egészség-próbához adódik a táblázatban szereplő módosító.

Mp	Amulett erőssége	Próba módosító
45	25	+1
55	30	+2
65	35	+3
90	40	+4
130	45	+5

Ha a démont megidéző varázslat erősebb volt az amulettnél, a viselő döntheti el, mi történjék. Ha azt kéri az amulettől, hogy védje meg a démontól, az magába vonzza azt, de miközben elpusztítja, elszenesedik, és használhatatlanná válik.

Egyéb varázstárgyak

Vándorbot (Lásd gyűjtői Első törvénykönyv, 445. oldal);

Állatbot

Mana pont: 58
Ár: 6 arany

A dűnesámán által készített, jelekkel telerótt különös bot, ami mindig tartalmazza valahogyan a meghatározott állat egy részét, maradványát, a varázsszó elhangzásakor a meghatározott állat egy felnőtt, életerős példányává változik át. Az állat hű lesz gazdájához – a bot tulajdonosához –, de mindenki mással szemben ellenségesen viselkedik. A bot tíz percen át marad az állat formájában, ezalatt harcértéke, Ép-je, Fp-je, és sebzése az adott

állatával egyezik meg. Ha ilyen alakban az állat elpusztul, a varázstárgy is megsemmisül.

Hűs theub

Mana pont: 45
Ár: 3 arany

A dűnesámán készítés közben mindenféle állati fétisekkel varrja tele, jelekkel ékíti ezt a bő, dzsad felsőruhából készülő mágikus öltözéket. A hűs theub viselőjét minden körülmények között hűvösen tartja, hőt von el tőle. Ha a külső hőmérséklet alacsonyabb 30 foknál, a theub hatástalan – a hideg ellen nem véd.

Mérgek a Taba el-Ibarából

Fekete skorpió (el Dodzsah Jarem)

Méreg szintje: 8
Típusa: emésztőrendszerre ható (I.)
Sikeres E-próba: 3K10 Fp
Sikertelen E-próba: halál
Hatás kezdete: K10 szegmens
Hatóidő: K6 óra
Származás: Taba el-Ibara
KN: 330
Alkímiai szint: 7
Ár: 15 arany
Elterjedés: Dél-Ynev

Az el sobira-i emír orgyilkos testőrsége által használt és róluk elnevezett méreg. Első változata 8. szintű, emésztőrendszerre ható (I.) étel- és italméreg. Kifejlesztése a Fekete Skorpiókhoz kötődik.

Bár a neve fekete, a méreg sárgás színű és por állagú, vagy annak vizes oldata. Íze nem jellemző. Hatásának kezdete azonnali (K10 szegmens) és közepes ideig hat (K6 óra). Sikeres egészségpróba esetén 3K10 Fp veszteséget okoz, míg sikertelen egészségpróba esetén halált. Ételméregként szinte bármiben tárolható, bár a sivatagban vigyáznak, nehogy homokkal keveredjen. Jellegtelen íze és vízben oldhatósága alkalmassá teszi szinte bármilyen étel vagy ital megmérgezésére, legtöbbször teába csempészik.

Alapanyagként sivatagi növények szolgálnak, noha több tévhit is kialakult, ami mérgező skorpiót, mások a sobirai emír al bahra-kahrem szárítóinak melléktermékét tudja a fontos alkotóelemek között. Gyorsan, pár óra alatt elkészíthető. Kikeverési nehézsége 330, alkímiai szintje 7.

A méreg mára szinte egész Dél-Yneven rettegett, és megfelelő kapcsolatokkal szinte bárhol beszerezhető. Ára adagonként 15 arany.

Fekete skorpió (el Dodzsah Jarem)

Méreg szintje: 8
Típusa: idegrendszerre ható (II.)
Sikeres E-próba: émelygés
Sikertelen E-próba: ájulás
Hatás kezdete: K10 szegmens
Hatóidő: K6 óra

Származás: Taba el-Ibara
KN: 280
Alkímiai szint: 6
Ár: 15 arany
Elterjedés: Dél-Ynev

Az el sobira-i emír orgyilkos testőrsége által használt és róluk elnevezett méreg. Második változata 8. szintű, idegrendszerre ható (II.) fegyverméreg. Kifejlesztése a Fekete Skorpiókhoz kötődik.

Bár a neve fekete, a méreg sárgás színű és por állagú, vagy annak vizes oldata. Íze nem jellemző. Hatásának kezdete azonnali (K10 szegmens) és közepes ideig hat (K6 óra). Sikeres egészségpróba esetén émelygést okoz, míg sikertelen egészségpróba esetén ájulást. Fegyverre gyakran frissen feloldva kenik.

Alapanyagként sivatagi növények szolgálnak, noha több tévhit is kialakult, ami mérgező skorpiót, mások a sobirai emír al bahra-kahrem szárítóinak melléktermékét tudja a fontos alkotóelemek között. Gyorsan, pár óra alatt elkészíthető. Kikeverési nehézsége 280, alkímiai szintje 6.

A méreg mára szinte egész Dél-Yneven rettegett, és megfelelő kapcsolatokkal szinte bárhol beszerezhető. Ára adagonként 15 arany.

Tűfű

Méreg szintje: 3
Típusa: emésztőrendszerre ható
Sikeres E-próba: émelygés K3 órára
Sikertelen E-próba: émelygés, 2K6 Fp
Hatás kezdete: 2K6 óra
Hatóidő: K3 óra / K6 óra
Származás: Taba el-Ibara
KN: 120
Alkímiai szint: 2
Ár: 2 ezüst
Elterjedés: egész Ynev

A tűfű az azonos nevű közönséges növényből készülő, 3 szintű, emésztőrendszerre ható ételméreg. Az egyszerű méreg a dzsad méregkeverők leleményességét dicséri.

A méreg zöld színű, közepes szemű őrlemény, szaga elhanyagolható, íze csak hosszas szopogatás után jelentkezik, enyhén keserű ízű.

Hatását a szervezetbe kerülésétől számított 2K6 órán belül kifejti, ami sikeres egészségpróba esetén K3 óráig tartó émelygés, míg sikertelen egészségpróba esetén az émelygés K6 órán át tart, és hasi görcsök kísérik, ami óránként 2K6 Fp fájdalmat okoz. Emellett erős hasmenést is kivált. A hatás ideje alatt félóránként dobni kell K10-zel, amin, ha 6, vagy az alatti az érték, azonnali hasmenés lép fel. A hatás K6 óráig tart.

A tűfüvet általában kis dobozban tartják, és ételbe keverve adják be. Elvileg italba is keverhető, de a folyadék 3K6 percen belül kioldja ízét, mi könnyen árulójává válhat, ezért száraz ételekbe, vagy gyorsan elfogyasztandó italokba keverik. Persze az enyhe íz nem is annyira feltűnő egy részeg embernek....

A mérget a tűfű középső erének belsejéből készítik, több más egyszerű növény és ásvány felhasználásával. Kikeverési nehézsége 120, alkímiai szintje 2. Készítése 2-3 órát vesz igénybe. A tűfű közönséges, és hashajtó hatása miatt szinte minden gyógynövényárusnál megtalálható, adagját (ami fél adag méreghez elég) 70-90 rézért adják.

A méreg ma már egész Yneven ismert és elterjedt. Egy adag ára 2 ezüst.

Ellenmérge lehet gyakorlatilag minden hasmenésre, illetve emésztőrendszeri görcsökre való keverék.

A skorpió átka

Méreg szintje: 5
Típusa: keringési rendszerre ható
Sikeres E-próba: émelygés K3x10 perc
Sikertelen E-próba: 2K4 Fp / 10 perc
Hatás kezdete: K6 kör
Hatóidő: K6 x 10 perc
Származás: Al Abadana
KN: 256
Alkímiai szint: 5
Ár: 6 arany
Elterjedés: Taba el-Ibara

A skorpió átka egy 5. szintű, keringési rendszerre ható, állati eredetű fegyverméreg. Feltalálója egy híres abadanai alkimista és méregkeverő, Dimak el Hirda volt, aki a Psz. XXV. században élt és tevékenykedett, több érdekes mérget és vegyületet hagyva maga után a világnak.

A méreg szurokszerű, nagyon sűrű folyadék, ami kifejezetten ragacsos. Színe fekete, íze keserű, bár elfogyasztva nem veszélyes. Szaga savanyú, gyenge, csak közelről érezhető.

Hatását a véráramba kerülve gyorsan kifejti. Sikeres egészségpróba esetén csupán émelygést okoz, ami az időtartam feléig tart. Sikertelen egészségpróba esetén a nagyobb izmokat görcsbe rántó fájdalmat okoz, tíz percenként 2K4-et, és rövid ideig hat.

A mérget apró csomagocskákban tárolják, és onnan, a burkolóanyaggal kenik fel a fegyverekre, mivel roppant ragadós. Emiatt előre kiszámolt adagokba csomagolják, amit nem lehet később szétválasztani, tehát csak egy fegyverre lehet felkenni. Annak megelőzésére, hogy

felhasználás előtt a fegyveren ne ragadjon tele homokkal, finom selyembe tekerik a pengéket, amire azonban csak a legkiválóbb minőségű selymek jók, ezekbe nem ragad bele a méreg.

A méreg alkímiai szintje 5. Fő alapanyaga az Ibarában élő ugró skorpió mérge, amiből egy adag elkészítéséhez 3 adagra van szükség. A méreg elkészítésének ideje 4 óra. A kikeverési nehézsége 256.

A méreg mára ismert, de mivel a sivatagi ugró skorpió csak a Taba el-Ibarában él meg, ezért csak ott elterjedt. Egy adagjának ára 6 arany. Ellenmérge nincs, mivel hatása általában hamarabb véget ér, mintsem hogy az áldozat hozzájutna az ellenméreghez.

Kék Skorpió átka

Méreg szintje: 8
Típusa: emésztőrendszerre ható (I.)
Sikeres E-próba: bódulat
Sikertelen E-próba: Asztr.-1/óra, fizikai +1/óra
Hatás kezdete: 2K6 óra
Hatóidő: K6 óra
Származás: amundok
KN: 210
Alkímiai szint: 4
Ár: aa
Elterjedés: Taba el-Ibara

A Kék Skorpió Átka egy, 8 szintű, emésztőrendszerre ható (I.) ételméreg. A méreg a mélysivatagból származik, amundok fejlesztették ki.

A méreg halványkékre színezett – ennek hiányában csontszínű – por. Szaga nem jellemző, íze viszont erős dohos ízt ad az ételnek.

A hatását elfogyasztása után 2K6 óra múlva, lassan fejti ki. Közepes ideig, K6 óráig hat. Sikertelen egészségpróba esetén az áldozat asztrál képessége óránként egyel csökken, amíg a hatás tart vagy amíg el nem éri a hármat. Ez a viselkedésén is meglátszik. Vágyai felerősödnek, és senkire nincs tekintettel a kielégítésük érdekében. Emellett koncentrációt igénylő feladat végzése lehetetlen. Ráadásul a testi, fizikai képességei nőnek, óránként egyel, egészen amíg el nem éri a faji maximumot. Ez a növekedés az asztrál 3-ra csökkenéséig tart, utána fizikai képességei rohamosan lecsökkennek és az áldozat néhány perc alatt magatehetetlen, kómaszerű állapotba kerül. Sikeres egészségpróba esetén az áldozat csupán bódult állapotba kerül. Azt beszélik, hogy az ilyen méreggel előkészített áldozatok lelkét maga Amhe-Ramun falja fel.

Íze az amundok számára nem probléma, általában szeszbe keverve, ajzószerként fogyasztják, áldozataikba pedig belediktálják. Rejtve való alkalmazása nehezebb. Rendszerint kőből csiszolt tégelyekben tartják, a templompiramisok hűvösében.

A méreg fontos alapanyaga a kék skorpió mérge, ebből egy adag méreg elkészítéséhez három adagra van szükség. A megfelelő hatás eléréséhez a kész méregnek legalább egyszer meg kell merítkeznie a vörös hold fényében. A kéreg kikeverési nehézsége 210, alkímiai szintje 4.

Noha a méreg a manifesztációs háború után ismertté vált az alaposabb méregkeverők között, annak jellege miatt nem igazán gyakori az alkalmazása, alapanyaga pedig az Ibarához köti, ezért leginkább a dzsad világban ismerik. Ritkasága okán az árát felverik, egyetlen adagjáért akár 3-10 aranyat is elkérhetnek. Ellenmérgét nem fejlesztettek ki hozzá.

	Varázslat neve	Mp	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
1.	Ibarai lélek	35	50	1 óra	maradandó	érintés	-
2.	Vízmentés/Utolsó láng	4	2	5 perc	maradandó	érintés	asztrál és mentál
3.	Komponens	1	1	5 szegm./db	10 kör	érintés	-
4.	Vadak szólítása	20	8	3 kör	2 perc/Tsz	15 mf/kör	asztális
5.	Növényszolga/állatszolga	15	5	1 kör	10 kör	20 láb sug.kör	mentális
6.	Vad érzék	6	5	1 kör	Tsz perc	20 láb sug.kör	mentális
7.	Sivatag szava	8	4	2 szegmens	5 kör/Tsz.	1 mf sug.kör	-
8.	Állati képesség megidézése	12	10	5 kör	10 kör/tsz.	érintés	-
9.	Közös szellem	6	1	5 kör	lásd a leírást	érintés	asztrális
10.	Egyszellem	15	1	5 kör	lásd a leírást	érintés	-
11.	Üzenet	17	1	lásd a leírást	1 perc/Tsz.	10 mf/Tsz.	-
12.	Iránymutatás	4	3	5 szegmens	2 perc/Tsz.	önmaga	-
13.	Szomjúságtűrés	3	1	2 kör	2 óra/Tsz.	érintés	-
14.	Forróságtűrés	3	1	3 kör	2óra/Tsz.	érintés	-
15.	Délibáb	33	5	1 kör	1 óra	4 mf.	-
16.	Álca felismerés	5	5	2 kör	azonnali	5 láb	-
17.	Víz szólítása	12	5	10 perc	Tsz. perc	5 mf.	-
18.	Villanás	2	2	1 szegmens	azonnali	5 láb	-
19.	Elementál idézés	80/100/120	10	1 óra	10 perc/Tsz	10 láb	-
20.	Villám	7	3	2 szegmens	egyszeri	30 láb sug.kör	-
21.	Homokköd	3	3+Tsz.	1 kör+4kör	5 kör	300 láb, 10 láb sug.kör/Tsz.	-
22.	Szél	3	3	4 szegmens	2 perc/Tsz.	10 láb sug. Kör /Tsz.	-
25.	Szélirányítás	38	21	1 kör + 20 kör	1 óra	500 láb sug. Kör/Tsz.	-
26.	Vihar hívása	40	29	1 kör+10 perc	1 óra	500 láb sug. Kör/Tsz.	-
27.	Sötétség	27	19	1 kör+10 perc	1 óra/Tsz.	500 láb sug. Kör/Tsz.	-
28.	Időjárás befolyásolása	20	1	1 kör+30 kör	5 perc/Tsz.	500 láb sug. Kör/2 Tsz.	-
29.	Homoktölcsér	15	5	3 szegmens	1 nap/20 kör	30 láb, 1 láb sug. Kör /Tsz.	-
30.	Hasadék	12	1	2 szegmens	10 kör	20 láb	lásd a leírást
31.	Szomjúságkeltés	12	5	1 kör	10 perc/Tsz.	20 láb sug.kör	asztrál-próba
30.	Vízrombolás	3/30	5	2 szegmens	egyszeri	20 láb sug.kör	-

A Taba el-Ibara különleges növényei

Bitinavirág	(Forrás: Renegátok,255/2)
Bunn-cserje	(Forrás: Alapkönyv,60/2/3)
Derdenkenyér	(Forrás: Renegátok,178/2)
Derfa	(Forrás: Renegátok,278/5)
Drezsedafű	(Forrás: Szürkecsuklyás; Komisz mesék,210/2)
El dzsamarah	(Forrás: Fogadalom,314/1)
El haradzsa	(Forrás: Guru Rúna,VII.,93/7,Bestiárium,8/1/1; Bestiarium,162/1/1; Rettegés Hefreminden kalandmodul)
Hender-fa	(Forrás: Renegátok,254/2; Homoki história,505/5)
Hiedafa	(Forrás: Renegátok,285/4)
Higanarózsa	(Forrás: RúnaIII/3,Tolvajok Enciklopédiája,29/2/6)
Huridanalma	(Forrás: Renegátok,178/2)
Huridendinnye	(Forrás: RúnaIII/3,Tolvajok Enciklopédiája,31/1/3)
Nedarfű	(Forrás: Renegátok,238/2)
Sahruh	(Forrás: Papok,paplovagok 1,132/3/3)
Tuyanafa	(Forrás: RúnaIII/3,Tolvajok Enciklopédiája,28/1/1; Renegátok,295/1)
Tuyanafüge	(Forrás: Szürkecsuklyás)

A Taba el-Ibara különleges állatai és bestiái

Ash-syaf	(Forrás: RúnaII/3,Bestiárium,10/2/2)
Azim anakbut	(Forrás: Vihar Ibara felett,429/2)
Coronella	(Forrás: Bestiarium,47/1/1)
Del-ar-Mair	(Forrás: Szabó Zoltán – Kristálycsarnok kalandmodul,4/4, 10/1)
Dobozkobra	(Forrás: Ynevi bestiák 1)
El buradzsal	(Forrás: El Buradzsal)
Holdkeselyű	(Forrás: Renegátok,205/0)
Homokhernyó	(Forrás: Ynevi bestiák 2)
Homoki elf	(Forrás: Bestiárium)
Homokrája	(Forrás: Bestiárium)
Hurikobra	(Forrás: Ynevi bestiák 2)
Maasym	(Forrás: Bestiárium)
Majomhiéna	(Forrás: Bestiárium)
Manase	(Forrás: Bestiárium)

Márid	(Forrás: Bestiárium)
Medvehéja	(Forrás: Bestiárium)
Óriás homoki karolópók	(Forrás: Bestiárium)
Óriás skorpió	(Forrás: Bestiárium)
Óriás skorpió	(Forrás: Ynevi bestiák 3)
Sárga oroszlán	(Forrás: Renegátok,205/0)
Shig'lach	(Forrás: Szabó Zoltán – Kristálycsarnok kalandmodul,10/2)
Singa hamata	(Forrás: Bestiarium,26/1/3)
Skorpió	(Forrás: Bestiárium)
Tarpan	(Forrás: Vihar Ibara felett,445/6)
Teve	(Forrás: Bestiárium)
Vaskaktusz	(Forrás: Bestiárium)
Ymorre	(Forrás: Bestiárium)