

## Sok-sok mérge



### 1. szintű mérgek

#### Al Bahra-Kahrem (Haláltánc)

Dzsad aljószer, kontaktmérge. Fehéres színű balzsam, a halántéknál szokás a bőrbe dörzsölni.

- Gyors hatású, (k6 kör) alatt hat,
- közepes ideg tartó (k6 óráig),
- súlyosabb esetben halált okoz,
- enyhébb esetben bódulatot.

A bódulat során a kábultság módosítói érvényesülnek, de pozitív módosítókkal. Azonban semmilyen képesség nem mehet 20 fölé.

Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.	Ake.
+2	+2	+2	+2	+5
Asztr.	Ké	Té	Vé	Var.
+5	+15	+20	+25	igen

A hatás elmúlásával émelygés tör az áldozatra. Ára: 5 arany

#### A hómanók átka

Fegyvermérge. Keringési rendszerre ható,

- azonnali hatású (k10 szegmens) alatt hat.
- Közepes ideig tartó (k6 óra).
- Hatása semmi/gyengeség.

Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.
1/2	-2	3/4	3/4
Ké	Té	Vé	Var.
-15	-20	-25	igen

Ára: 1 ezüst.

#### Vaskaktusz mérge

Fegyvermérge. Izomzatra ható,

- gyors hatású (k6 kör),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása semmi/gyengeség.

Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.
1/2	-2	3/4	3/4
Ké	Té	Vé	Var.
-15	-20	-25	igen

Ára: 75 réz

#### Sivatag bosszúja

Az egész szervezetet károsító ételmérge.

- Lassú hatású (2k6 óra),
- hosszú ideig tartó (k6 nap).
- Hatása semmi/rosszullét, hasmenés, hányás.

Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.	Ake.
1/2	-4	1/2	1/2	-2
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-20	-40	-40	-20	nem

Sivatagi aggófüből készül.

Ára: 1 ezüst



## II. szintű mérgek

### Kenderfű

Légméreg. Az idegrendszerre hat.

- Gyors hatású (k6 kör),
- közepes ideig (k6 óra).
- Bódulat/alvás.

Erő	Állók.	Ake.	Aszt.	Int.
1/2	3/4	-10	-10	-5
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-30	-30	-50	-30	nem

Pipából is szívják kábítószerként, gyakori élvezete függőséget okoz. Kenderlevél és édes dohány elégetéséből készül. Ára: 1 arany.

### Futtató kenőcs

Az emésztőrendszert támadó fegyverméreg.

- Gyors hatású (k6 kör),
- rövid ideig hat (k6X10 perc).
- Hatása semmi/hirtelen hasmenések. A sarjas kaktusz virágából készül. Ára: 2 ezüst.

## III. szintű mérgek

### Tűfű

**Típus:** emésztőrendszerre ható étel, italméreg

**Szintje:** 3

**Hatóidő:** lassú hatás (2K6 óra)

**Hatás időtartam:** hosszú ideig ható (K6 nap)

**Elkészítése:** Af méregkeverés

**Elkészítési ár:** 3,5 ezüst

**Eladási ár:** 5 ezüst

**Hatása:**

**Leírása:**

Sikeres méregellenállás esetén néhány óráig számíthat az áldozat közepes erősségű hasi görcsökre (nem jár Fp veszéssel). Ha a méregellenállás sikertelen volt, akkor erős, hullámokban rátörő hasi és alhasi görcsöket valamint rendszeres hasmenést okoz. Képtelen ellátni olyan feladatokat, amelyek hosszabb időre

helyhez kötik. Ilyen pl.: az őrség. Mindkét esetben az émelygés módosítói érvényesülnek.

### Lándzsafű

**Típus:** légiméreg (ajzószer)

**Szintje:** 3

**Hatóidő:** gyors hatás

**Hatás időtartam:** közepes ideig ható

**Elkészítése:** természetből összeszedhető, Af méregkeverés vagy Af herbalizmus

**Elkészítési ár:** 1 arany (ez maga a méreg ára és nem a kész gyertyaé)

**Eladási ár:** 2,4 arany

**Hatása:**

**Leírása:**

A fűféle leveleit apróra tépkedve, kiszárítva pipába, füstölőben, vagy porítva gyertya viaszába keverve (Boszorkány - gyertyamágia) és elégetve, kellemes édeskés illatú nem túl tömény füstöt nyerhetünk, melynek szerelmi vágykeltő hatása van. Ez a hatás jobbára ki is merül a nemi vonzalomban (csak az ágyjelenet érdekli a delikvenst). Rendszeres használata (Heti 2-3) függőséget okoz, amely 1 - 2 éven belül szívelégtelenséghez vezethet! Kizárólag boszorkányok ismerik a receptet. Ha ritkán is, de adnak el belőle (csak gyertya formában) idegeneknek is, de csakis nőknek.

### Álomkenőcs

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása semmi/mély álm. Az erdőpilléktől zsákmányolható. Ára: 5 ezüst.

### Altató

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Gyorsan hat (k6 kör),
- rövid ideig tart (k6X10 perc).
- Hatása semmi/alvás. Enyhén zöldes színű zselé.

Ára: 5 ezüst.

## Égető fegyver

Keringésrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- rövid ideig tart (k6X10 perc).
- Hatása k10Fp-vesztés/émelygés.

Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.		
3/4	-2	3/4	3/4		
Ké	Té	Vé	Cé	Var.	
-10	-20	-15	-10	igen	

Sziklakaktuszból készítik.

Ára: 4 ezüst.

## Endra bosszúja

Idegrendszerre ható légméreg.

- Gyors hatású (k6 kör).
- Rövid ideig tart (k6X10 perc)
- Hatása émelygés:

Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.		
3/4	-2	3/4	3/4		
Ké	Té	Vé	Cé	Var.	
-10	-20	-15	-10	igen	

Vagy bódulat:

Erő	Ügy.	Ake.	Aszt.	Int.	
1/2	3/4	-10	-5	-5	
Ké	Té	Vé	Cé	Var.	
-30	-50	-50	-30	nem	

Barnás színű, 20 cm-es rúd, tűzbe téve hat 5X5 m2. Kenderlevélből, bűdös perenk kalapjából és szürke mérgeske tönkjéből készül.

Ára: 3 arany.

## Derogár

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Gyors hatású (k6 kör).
- Hatása semmi/halál.

Elátkozott vidéki Derogár tuskéjéből készül.

Ára: 5 arany.

## Szakács bosszúja

Emésztőrendszerre ható ételméreg.

- Lassú hatású (2k6 óra),
- Hosszú ideig tart (k6 nap).
- Hatása hasmenések/gyomorgörcs.

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.		
-8	-8	-8	-30		
Té	Vé	Cé	Var.		
-40	-35	-15	nem		

Sertés epéjéből és végbeléből készül.

Ára: 8 ezüst.

## A vánszorgó

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Gyors hatású (k3 kör).
- Hatóidő k6 kör.
- Hatása: lassulás (KÉ:-10) vagy bénulás.

Ára: 2 arany.

## IV. szintű mérgek

### A vér szava

**Típus:** Többkomponensű étel, italméreg

**Szintje:** 4

**Hatóidő:** nagyon lassú, vagy lappangó

**Hatás időtartam:** hosszú ideig tartó és maradandó

**Elkészítése:** Mf mérgekkeverés

**Elkészítési ár:** 17 arany

**Eladási ár:** 22 arany

**Hatása:**

**Leírása:**

Elsősorban a vérre fejt ki átkos hatását. A vér ettől a méregtől enyhén savassá válik (Nincs sebzése ennek a vérnek a bőrfelületen. De a véráramba kerülve illetve a gazda saját ereiben erős ingerlő és bizsergető érzést érez), és színe is halványodik egy kicsit (enyhén szürkés zöldes árnyalatú lesz). Az áldozat maradandó belső szervi károsodásokat szenved a matéria hatásától.

A következő szervezetrendszereket roncsolja:

- az érhálózatot
- a szívet (fáradékonyság, aluszékonyság)

- a tüdőt (fáradékonyság, zihálva veszi a levegőt az áldozat)
- az agyat (itt bármilyen hatás létrejöhet, persze csak enyhébbek, ennek kiszámítását K100-al dönthetjük el)

**K100****Hatás:**

01 - 25 Mozgásközpontban koordinációs zavarok jelentkeznek.

26 - 50 Beszédközpontban fellépő zavarok nehézkes hangformálást és artikulálást eredményeznek.

51 - 75 Érzékszervi (érzékelési) központ részleges és időleges zavarai, érzékkiesést okoznak.

76 - 99 Emlék(ezési) központban fellépő zavarok, rövid ill. hosszú távú memória kiesést eredményez.

00 A fent felsoroltak közül minden hatás érvényesül.

Hozzávalók 1 adag főzethez:

- egy csipetnyi Kránkó
- egy zápfog méretű, mézpor adag
- zöld nyílméreg-béka bőrváladéka
- és egy valamilyen tetszőleges fajtájú mérges kígyó mérge és örölt fogai
- elátkozott vidék és Taba el Ibara homokjának egy parányi adagja
- a synmen-denevér 1 kanálnyi: vére, nyála, köpete

**Történet:**

A recept titkát egykoron egy neves toroni szekta (Jáspiskígyók) kaparintotta meg, mikor a Pidera hegység mélyén egy ősi romra leltek. A romokat átkutatva fedeztek fel egy titkos kazamata rendszert, ahol egy rég elfeledett és ismeretlen kultúra töredékes maradványaira bukkantak. Innen származik több titkos feljegyzés is, melyek egy részét csak nemrég sikerült megfejteniük, és amit életük árán is megvédelmeznek. A feljegyzésekben néhány titkos varázslat, méreg, rituálé, harctechnika és meg nem fejtett leírás szerepel. E fóliánsok és vaskos bőrkötetes (ismeretlen eredetű bőrből készítették) könyvek a toroni Ikrek és a Kobrák klánja birtokában vannak.

**A vérzékenység átka**

**Típus:** keringési rendszerre ható fegyverméreg

**Szintje:** 4

**Hatóidő:** azonnali hatás

**Hatás időtartam:** lásd a leírást

**Elkészítése:** Af méregkeverés

**Elkészítési ár:** természetből összeszedhető (Mf Herbalizmus) (4,7 arany)

**Eladási ár:** 5,8 arany

**Hatása:**

Az elkészítési ára azért 4,7 arany, mert rendkívül sok munkát és türelmet igényel az alapanyag összeszedése, habár közforgalomban nem is igen beszerezhető, mivel nem éri meg megvásárolni az alapanyagot. Ellenben ha valaki felkeresi a növényt, akkor a lentebb említett méreg alapanyaga miatt teszi azt, de ha már ott van az illető, akkor ebből is gyakran elrak egy jókora adagot. Csak is így kerülhet megvásárlásra és elég ritkán. Olyanra még nem volt példa, hogy csak ezért a méregért indult volna csapat az Elátkozott Vidékre. „A leveleken található horgocskákat leszedve (elég macerás sok-sok türelmet igényel és Mf Herbalizmust) s csak azokat megfőzve majd leszűrve készíthető el” Az eladási ár ellenben azért alacsony, mert nem egy túl erős szer, akadnak tőle olcsóbb és jobb anyagok. Ehhez a matériához a klánok vagy esetleg vállalkozó szellemű egyének, csak a legritkább esetben szedik össze a szükséges anyagokat, mivel a növénynek, amiből ezt a mérget kinyerik (Töviscsavaró bozót) nem ez a fő mérge, hanem a Valós álmok alapanyaga.

Hosszantartó hatás, amely az egészségpróba elvételének mértéke szorozva 20 percre (Pl.: Egészség: 12 és 6-ot dobott K10-en, akkor 4x20, azaz 1 óra 20 percre hat a méreg) vagy gyógyításig tart. Az egészség ellenállás vétésének mértékében percenként 1 - 2 Fp intenzitással vérzik, de egy jó erős kötéssel ezt le lehet csökkenteni 1 Fp/5 percre, ha viszont az illető, aki ellátja a sebet, bír Mf sebgyógyítással, akkor a kezelt seb nem vérzik tovább. De az időtartam lejártáig szerzett minden újabb seb esetleges elvérzéssel fenyeget.

Papi Mágiával, Mf sebgyógyítással vagy Herbalista által készített körömvirág kivonattal gyógyítható. JK is ismerheti a receptet.

## Bénító

Izomzatra ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- közepes ideig tart (k6 óra),
- Hatása gyengeség/bénulás.

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.
1/2	-2	3/4	3/4
Ké	Té	Vé	Var.
-15	-20	-25	igen

Hinal kígyó mérgeből készítik.  
Ára: 3 arany.

## Vakító

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- hosszú (k6 nap) vagy maradandó hatású.
- Hatása vakság. Maradandó hatás csak mágiával gyógyítható. Sávos ostorkígyóból nyerik a mérget.

Ára: 9 arany.

## Nalreth

Légzést bénító fegyverméreg.

- Gyors hatású (k6 kör)
- Hatóidő (3+k10 kör).
- Hatása: légszomj miatt émelygés.

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.	
3/4	-2	3/4	3/4	
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-15	-20	-25	-10	igen

Vagy a légzés teljes leállása, esetleg halál. Ezalatt az idő alatt semmit nem csinálhat, csak levegőhöz akar jutni,

fuldoklik. Ha a fuldoklással töltött körök száma meghaladja az Állóképesség tíz feletti részét, az áldozat megfullad. Az elátkozott vidékről származik, az ott érő Nalrethből nyerik.

Ára: 10 arany.

## Derogár

Idegrendszerre ható légméreg (olaj).

- Gyors hatású (k6 kör)
- hatóidő (k6+4 óra).
- Hatása semmi/alvás. Mérsékeltövi erdők Derogárjából nyerik.

Ára: 5 ezüst.

## Edebin Sineas

Idegrendszerre ható légméreg (por).

- Azonnali hatású (k10 szegmens)
- hatóidő (5+k10 kör).
- Hatása semmi/örjögés.

Ké	Té	Vé	Cé
+3	+10	-20	-20

A dühroham után az áldozat semmire nem emlékszik. Az azonos nevű növényből készül.

Ára: 4 arany.

## Emlékvesztő

Keringésre ható kontaktméreg. Bőrre kell kenni.

- Hatása lassú (2k6 óra), maradandó.
- Hatása semmi/k10 nap emlékeinek elvesztése a legutolsók közül. Feledés lehetőségéből.

Ára: 5 arany.

## Égető légvétel

Idegrendszerre ható légméreg, fúvócsőből kilőhető apró pöfetegek.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- hatóideje (k6 kör).
- Hatása k10 FP/2k10 FP-vesztés.

Az égető pöfetegeből készül.

Ára: 2 arany.

## Trenka végzete

Bőrre ható légméreg (permetszerű).

- Lassú hatású (2k6 óra),
- ható ideje végleges (herbalizmussal vagy mágiával gyógyítható).
- Hatása 2k10 FP-vesztés/k100:

### K100

### Hatás

- 1-35 a haj kihull (-2 szépség)  
 36-55 vörös kiütések a bőrön (-3 szépség)  
 56-70 nedvedző kelések a testen (-4 szépség)  
 71-80 fakó, áttetsző bőr, kidagadt erek (-6 szépség)  
 mélyülő, elfertőződő sebek a testen (-8 szépség, naponta k6 FP-vesztés, бүдös)  
 81-89 minden szaru függelék kihullik,  
 90-96 helyén sebek (-11 szépség, k10 FP-vesztés/nap)  
 a bőr csíkokban leválik (-15 szépség, 2k10 Fp-vesztés/nap - az első 3 napon  
 97-100 -, aztán 3k10 FP/nap, egészség 1/4-ére csökken).

Ára: 15 arany.

## Ralug köpete

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- rövid ideig ható (k6X10 perc).
- Hatása görcs/teljes végtagbénulás.

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

Ára: 5 arany.

## Altatókenőcs

Idegrendszerre ható kontaktméreg. Bőrre kell kenni.

- Gyors hatású (k6 kör),
- rövid ideig tartó (k6x10 perc).
- Hatása émelygés

Erő Áll. Gyo. Ügy.

3/4	-2	3/4	3/4	
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-15	-20	-15	-10	igen

Vagy bódulat:

Erő	Ügy.	Ake.	Aszt.	Int.
1/2	3/4	-10	-5	-5
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-30	-50	-50	-30	nem

Maszlagból készítik, sokat használva függővé tesz.

Ára: 3 ezüst.

## Imola érzete

Idegrendszerre ható ételméreg.

- Gyors hatású (k6 kör)
- közepes ideig hat (k6 óra)
- Hatása semmi/alvás. Hegyi Imolából és mákvirágból készül.

Ára 8 ezüst.

## Borsos ízesítő

Emésztőrendszerre ható étel-italméreg.

- Lassú hatású (2k6 óra),
- hosszú ideig (k6 nap).
- Hatása émelygés

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.	
3/4	-2	3/4	3/4	
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-10	-20	-15	-10	igen

Vagy rosszullét:

Erő	Állók.	Gyo.	Ügy.	Ake.
1/2	-4	1/2	1/2	-2
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-20	-40	-40	-20	nem

Mirigyes varjúhalból és fűszerborsból készítik.

Ára: 2 ezüst.

## Gongora galleata cayena

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- ható idő (k10 kör).
- Hatása k3 FP/kör/kábulat.

Erő	Állók.	Gyo.	Ügy.	Ake.
-2	-2	-2	-2	-5
Aszt	Ké	Té	Vé	Var.
-5	-15	-20	-25	nem

Gongora galleata leveléből és cayena borsból.

Ára: 5 arany.

## Gyors fegyver

Gyors – k3 – körön belül ható méreg, igazából teljesítményfokozó. Felturbózza az embert. Gyorsasága 21-re növekszik. Eggyel többet támadhat, kétkezes harcot folytatóknál mindkét kézre vonatkozik. 4. szintű, és k6 körig tart. A használat után asztráljából veszít k6-ot, ezt 10 óra leteltével kapja vissza. Rendszeres használattal rászokik az ember, és vesz k6 egészségpontot véglegesen, mit leszokás után sem kap vissza. Ára adagonként 6 arany.

## V. szintű mérgek

### Tomboló

**Típus:** Ez egy a haláltáncal vetélkedő hatású, ám annal sokkal önvészélyesebb ajzószer.

**Szintje:** 5

**Hatóidő:** gyors (K6 kör)

**Komponens ár:** nem kapható (a béka, a többi fű kb. 1 ezüst)

**Elkészítési ár:** 1 arany

**Eladási ár:** 10 arany

A békát mocsarakban lehet fogni, de eléggé ritka. Egyes ork sámánoktól lehet eltanulni elkészítésének módját, egy békafajtát pácolnak kb. egy hétig amit

egészben kell lenyelni. Első használatkor csak ake-próbával megy. Ezután a harcos harcértékei Ké: +25, Té: +35, Vé: -. Az állapota másban hasonlít a harci lázhoz, (mágiát nem, pszit csak rohamot, halálíg harcol) (Ha azonban elvétí a méregellenállást vagy 10-est dob akkor intelligenciája az elvétés mértékével csökken. Ha ez 4 akkor megőrül.

### Kang

**Típus:** idegrendszerre ható légiméreg.

**Szintje:** 5

**Hatóidő:** gyors (K6 kör)

**Komponens ár:** 4 arany (Herbalizmus Mf-kal begyűjthető)

**Elkészítési ár:** 3 arany

**Eladási ár:** 10 arany

Gyakran Niarében és Tiadlanban használt füstölő pálca mely segítségével 5 perc alatt visszanyerhető az össze pszi pont egy meditálással. (el kell égetni) Elvetés esetén az 5 perc után k6 óra kábulat következik. Az eddigi összes méreg elkészítéséhez elég az alapfok PONTOS recept esetén, egyébként Mf kell.

### Fojtogató

**Típus:** Keringési rendszerre ható légméreg (fegyverméregként is használatos)

**Szintje:** 5

**Hatóidő:** lassú hatás

**Hatás időtartama:** közepes ideig ható

**Elkészítése:** Méregkeverés Af vagy Herbalizmus Af

**Elkészítési ár:** 7,8 arany

**Eladási ár:** 14 arany

Méregellenállás elvétése esetén hatni kezd a szer. A véráramba jutva (Fegyverméregként) vagy belélegezve (Légméreg) megkezdődik a lassú, de annál veszélyesebb tevékenységét. Károsítja a vér oxigénfelvevő és szállító képességét. Ez a folyamat lassú, de folyamatos. A ciklus végére már erős légszomj nehezíti az áldozat tevékenységét. Ilyenkor a gyengeségnél feltüntetett módosítók sújtják az áldozatot. Sikeres méregellenállás esetén ezeknek a módosítóknak csak a fele érvényesül mindössze 1K6 óráig.

## Norda

Nevét arról a gorviki gyümölcsről kapta, melynek magjából előállítják. Mérgező hatását egy boszorkánymester fedezte fel. Neve máig ismeretlen, származása feltehetőleg toroni. A méreg alapanyagának kinyeréséhez herbalista szükséges. A kész anyag nagy hátránya, hogy rendkívül híg és illékony, ezért felhasználása elég körülményes, elkészítése pedig alkimista nélkül elképzelhetetlen.

5. szintű kínméreg, egészségpróba sikertelensége esetén 2k6 Ép-t, különben csak 4k10 Fp-t veszít az áldozat. Azonnal hat, és fegyverméregként használják, de csak az íjászok. Más fegyveren szinte lehetetlen a használata, ugyanis k6 kör alatt elpárolog, és gázméregként veszélyes továbbra is. Az íjászok is csak különleges vesszőkkel használhatják. A vessző belseje üreges, csak a hegyes vége nyitott. Ezt is bezárják viasszal, miután a vesszőbe töltötték a mérget. A becsapódás pillanatában a folyadék az áldozatba kerül, átszabva a viaszt. Az ára adagonként 34 arany.

Ilyen különleges vesszőt csak készíttetni lehet. Az árát is a készítő határozza meg. A fejdadászklánok, ha készítenek és adnak el, akkor is darabja 20-30 arany. Elkészítése nagy pontosságot és odafigyelést igényel. Minden vesszőbe egy adag kell.

## Erő

5. szintű „sztereoid” az erő növelésére. Minden 10 adag után eggyel nő az ereje, de ugyanennyivel az intelligenciája csökken. Véglegesen. Minden adag után az ügyesség k6-al csökken, amely minden óra után felnövekedve tér vissza a kezdeti értékre. Kettőnél több erőpont növekedés után már az ügyesség is maradandóan k6-al visszaesik. Kezei állandóan remegnek, a lovat pedig bizonytalanul üli meg. Ára adagonként 3 ezüst.

## Tűzkobra

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- közepes ideig (k6 óra)
- Hatása ájulás/halál. Az ordani Tűzkobra mérgéből.

Ára 10 arany.

## Fekete hóhér

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- ható idő (k6 kör).
- Hatása görcs+2k6 Fp elvesztése

Erő	Ügy.	Gyo.	Ké
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

Vagy szédülés, görcs, végtagrángás, végtagbénulás, őrület, halál. Az azonos nevű kígyó mérgéből.

Ára: 9 arany.

## Kobramarás

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens)
- hosszú ideg tart (k6 nap).
- Hatása görcs/halál.

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

A kobra mérgéből készül.

Ára: 12 arany.

## Kába gyík

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- ható idő (3k6 kör).
- Hatása semmi/kábultság.

Erő	Állók.	Gyo.	Ügy.	Ake.
-2	-2	-2	-2	-5
Aszt	Ké	Té	Vé	Var.
-5	-15	-20	-25	nem

Büdös gyíkból készül.

Ára: 2 arany.



## A rája bája

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Gyors hatású (k6 kör),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása semmi/görcs.

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

Ára: 3 arany.

## Gorviki ételízestő

Emésztőrendszerre ható fegyverméreg.

- Lassú hatású (2k6 óra),
- hosszú ideig tart (k6 nap).
- Hatása bódulat/ájulás.

Erő	Ügy	Ake.	Aszt.	Int.
1/2	3/4	-10	-5	-5
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-30	-50	-50	-30	nem

Sivatagi aggófűből, földszínű kavicsvirágból, farkasszáj húsos leveléből, dögvirág magvaiból és kömény terméséből készítik.

Ára: 3 arany.

## Ginura kenet

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
  - egyszeri.
  - Hatása 2k10 Fp/3k10+2 Fp.
- A Ginura leveléből és örvös kakas taréjból készül.

Ára: 9 arany.

## Toroni pokol

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- közepes ideig tart (k6 óra).

- Hatása émelygés/2k10 Fp-vesztés.

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.	
3/4	-2	3/4	3/4	
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-10	-20	-15	-10	igen

Ára: 8 arany.

## Orwella kínja

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali (k10 szegmens),
- egyszeri hatású.
- Hatása 3k6 Fp/3k10 Fp-vesztés.

Ára: 10 arany.

## VI. szintű mérgek

### Orgyilkosok kedvence

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása görcs/halál.

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

Óráspók mérgéből készítik.

Ára: 18 arany.

### Homoki veszedelem

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Gyors hatású (k6 kör),
- rövid ideig tart (k6x10 perc).
- Hatása: gyengeség/bénulás

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.
1/2	-2	3/4	3/4
Ké	Té	Vé	Var.
-15	-20	-25	igen

Óriás homoki karoló pókból.

Ára: 8 arany.

## Véreztető

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (K10 szegmens),
- közepes ideig tart (K6 óra).
- Hatása semmi/vérzés (ha az áldozat sebet kap ez alatt az idő alatt, egyfolytában vérzeni fog).

Percenként annyi Fp-t veszít, amennyi Fp-t a fegyver okozott. A vérzés csak MF-ú Sebgyógyítással állítható el, de egy úőjjabb seb a hatóidőn belül ugyanúgy vérezni fog.)

Zúzófegyvernél: az áldozat 2x annyi Fp-t veszít, és a seb csak mágiával gyógyítható.

A Dyphilla nevű denevérből.

Ára: 15 arany.

A Dyphilla mérgeinek tartósítására egy különleges oldószer szükséges, amit csak Alkimista készíthet el. (Alkímiai szint: 8, idő: 5 perc.)

## Feketevér

Idegrendszerre ható ételméreg.

- Gyors hatású (k6 kör),
- rövid ideig hat (k6x10 perc)
- Hatása bódulat/halál.

Erő	Ügy	Ake.	Aszt.	Int.
1/2	3/4	-10	-5	-5
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-30	-50	-50	-30	nem

Sűrű, fekete folyadék.

Ára: 20 arany.

## Vérizzító

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali, egyszeri hatású (k10 szegmens).
- Hatása: 3k6Fp/6k6Fp-vesztés és verejtékezés 10 körig.

Erő	Ügy
1/2	1/2

Ára: 15 arany.

## Wyerra kedvence

Keringésre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens).
- Hatóidő (k10 kör).
- Hatása: gyengeség

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.
1/2	-2	3/4	3/4
Ké	Té	Vé	Var.
-15	-20	-25	igen

Vagy fuldoklás

Vé	Var.	Pszi
3/4	nem	nem

Ára: 7 arany.

## Valós álmok

**Típus:** idegrendszerre ható fegyverméreg

**Szintje:** 6

**Hatóidő:** gyors (K6 kör)

**Hatás időtartam:** hosszan tartó (K6 óra)

**Elkészítése:** Mf méregkeverés

**Elkészítési ár:** természetből összeszedhető (Mf Herbalizmus) (13 arany)

**Eladási ár:** 17,5 arany

**Hatása:**

**Méregellenállás elvétele esetén:**

Kábulat

TÉ:-20 VÉ:-25 KÉ:-15

Erő:-2 Állóképesség:-2 Gyorsaság:-2

Ügyesség:-2 Akaraterő:-5 Asztrál:-5

Majd 1k6+2 kör múlva erős félelmet kezd érezni mindenki iránt. Hallucinál különféle szörnyeket lát.

KÉ:-25 TÉ:-30 VÉ:+15 CÉ:-40

**Ha a méregellenállás sikeres:**

Félelmet érez 1-2 órán át.

KÉ:-25 TÉ:-30 VÉ:+15 CÉ:-40

Papi Mágiával és Herbalista (Af) által készített materiákkal gyógyítható. JK is ismerheti a receptet.

## VII. szintű mérgek

### Sivatagi gyilkos

Izomrendszerre ható fegyvermérég.

- Gyors hatású (k6 kör),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása: görcs/halál (előtte rángógörcs)

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

Óriás skorpió mérgéből készítik.  
Ára: 25 arany.

### Kráni orgyilkos

Izomrendszerre ható fegyvermérég.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- hatóidő (k3 óra).

• Hatása:  
bénulás/bénulás+fulladásos halál  
Kráni hegység Döggígyójából  
Ára: 30 arany.

### Nyelvoldó

Idegrendszerre ható verratómérég.  
Véráramba kerülve hat.

- Gyors hatású (k6 kör),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása: émelygés

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.	
3/4	-2	3/4	3/4	
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-10	-20	-15	-10	igen

Vagy különleges bódulat:

Erő	Állók	Gyo.	Ügy.	Ake.
-2	-2	-2	-2	-10
Asz.	Ké	Té	Vé	Var.
-5	-10	-20	-25	nem

Elveszti akaraterejét, és bármit őszintén elmond, amire a vallatói kíváncsiak.

Ára: 2 arany.

### Sárga pillangó

Idegrendszerre ható légmérég (kanóc).

- Gyors hatású (k6 kör),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása rosszullét

Erő	Állók.	Gyo.	Ügy.	Ake.
1/2	-2	1/2	1/2	-2
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-20	-40	-40	-20	nem

Vagy bódulat:

Erő	Ügy	Ake.	Aszt.	Int.
1/2	3/4	-10	-5	-5
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-30	-50	-50	-30	nem

Bódulatban sárga pillangókat kerget.  
Gyertyában vagy tűzbe dobva hat.

Ára: 14 arany.

### Bélgígyó

Emésztőrendszerre ható ételmérég.

- Lassú hatású (2k6 óra),
- hosszú ideig tart (k6 nap).
- Hatása: rosszullét

Erő	Állók.	Gyo.	Ügy.	Ake.
1/2	-4	1/2	1/2	-2
Ké	Té	Vé	Cé	Var.
-20	-40	-40	-20	nem

Vagy naponta 2k6 Fp és görcs:

Erő	Gyo.	Ügy.	Ké.
-8	-8	-8	-30
Té	Vé	Cé	Var.
-40	-35	-15	nem

Ára: 12 arany.

## Lassú fegyver

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- rövid ideg tart (k6+5 kör).
- Hatása lassulás (KÉ: -15)/ lelassult mozgás (KÉ az ellenfélé, harcérétek - 15).

Ára 20 arany

## Gladiátorok végzete

Izomrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- hatóidő (13 kör).
- Hatása: sikertelen ellenállásnál az első körben égető kín 2k6 Fp vesztes, pár másodperc múlva az Fp-k 3/4-e visszajön, ismét 2 nyugalmas kör. Ez így folytatódik egész 10k6-ig, 2k6-os lépésekkel, és közte 2 nyugodt körrel. Az Fp-k +6!-e mindig visszatér 1-2 másodperc múlva, de ha az áldozat már elájult ettől még nem tér magához. Ép-vesztést nem okozhat.

Sikeres ellenállásnál a hatás ugyanaz, de a sebzés csak a fele (k6, 2k6, 3k6...) egészen 5k6-ig.

Ára: 17 arany.

## Véres szemek

**Típus:** idegrendszerre ható fegyverméreg

**Szintje:** 7

**Hatóidő:** gyors (K6 kör)

**Hatás időtartam:** közepes ideig tartó és maradandó károsodással jár

**Elkészítése:** Mf méregkeverés

**Elkészítési ár:** természetből összeszedhető (Mf Herbalizmus) (17,2 arany)

**Eladási ár:** 21,6 arany

**Hatása:**

**Súlyosabb esetben:**

Kábulat lesz úrrá az áldozaton, a sebzést követő körben. Ez a hatás fokozatosan következik be, de 1-2 kör alatt kiteljesedik.

TÉ:-20 VÉ:-25 KÉ:-15 Erő:-2

Állóképesség:-2 Gyorsaság:-2 Ügyesség:-2

Akaraterő:-5 Asztrál:-5

Ezt követő 5. körtől a hatás tovább fokozódik. Az áldozat szeme ekkor már vérben forog, látása elhomályosodik, és kettős látásban szenved.

TÉ:-10 VÉ:-10 KÉ:-5

Gyorsaság:-1 Ügyesség:-1

Ha ez a hatás már 1 - 2 órája fennáll, (azaz nem kezelik rendesen, ez történhet herbalista (Mf) által készített matériákkal, vagy mágiával, esetleg mással) akkor súlyosbodik. Látáskárosodás, esetleg vakság. Ilyen állapotban varázslatot nem tud alkalmazni.

**Ha a méregellenállás sikeres:**

Kábulat 2-3 órán át.

TÉ:-20 VÉ:-25 KÉ:-15

Erő:-2 Állóképesség:-2 Gyorsaság:-2

Ügyesség:-2 Akaraterő:-5 Asztrál:-5

**Tünetei:**

Bevérzett szemek, zavarodottság.

Papi Mágiával és Herbalista (Mf) által készített szerekkel gyógyítható. JK is ismerheti a receptet.

## VIII. szintű méregek

### Kráni kíngzómeszter

(Kráni nyelvoldóként is ismert)

**Típus:** többkomponensű kíngméreg / idegrendszerre ható (kontakt – légméreg)

**Szintje:** 8

**Hatóidő:** gyors (K6 kör)

**Hatás időtartam:** rövid ideig ható

**Elkészítése:** Mf méregkeverés

**Elkészítési ár:** (17,2 arany)

**Eladási ár:** 31,7 arany (alapár. Kizárólag kráni származásúnak adnak el belőle!)

**Hatása:** -

**Leírás:**

Kráni méregkeverők gyöngyszeme akkor szokták használni, ha máshogy nem lehet szóra bírni az áldozatot vagy bármely más helyzetben, amelyben hasznosnak ítélik. Ezzel szinte mindig sikerül szóra bírni az ellenfelet. A méreghez hozzászoktatni a szervezetet gyakorlatilag lehetetlen. Fegyverméregként nem használható. Erősen hat az idegközpontra

és rendkívül megterheli az áldozat elméjét is. A dinamikus Pszi pajzsok lebomlanak a hatásától.

Kezdeti tünetei hozzávetőleges sorrendben:

Gyomor és főleg rekeszizom görcsök (Légzéskimaradás, légszomj) (de lehetnek végtag és egyéb görcsei is az áldozatnak), bevérzett szemek, kifehéredett (sápadt) bőr, habzó erősen ellilult remegő száj, erős kínzó fejfájás, veritékezés és remegés az egész testen.

#### Súlyosabb esetben:

Az áldozat körönként 1K6/2 Fp-t veszít (felfelé kerekíts), és sokkos állapotba kerül, ha elfogynak az Fp-i, akkor kómába esik 1K6 x 10 percre, ha ez idő alatt nem adják be neki az ellenmérget, akkor meghal. A kóma beálltáig viszont iszonyatos kínokat kell kibírnia. Az áldozat gyakorta összevizezi magát a sokk alatt, valamint 10% annak az esélye, hogy megőrül - már ha túléli. Az Fp veszítés nem jelenik meg fizikailag az áldozat testén. A kóma előrehaladtával, a fokozódó izomgörcsök folyamatosan szétterjednek az egész testen és eléri a szívet, ami szívritmuszavart, később pedig a szív megállását eredményezi.

#### Gyengébb esetben:

Émelygés, rosszullét és erős fejfájás 1K6 órán át.

Elkészítéséhez szükséges anyagok:

- Verszelszki Kaktusz mérge.
- Gránitkobra mérge.
- Lycoperdon Insaniae (Örület pöfetege).
- Némi (közönséges házi) patkány (ürülék, agyvelő, vér, nyál).

A légméreg előállítására csak mágia segítségével lehetséges, semmilyen megfelelője nem ismert Yneven. Kizárólag Kránban ismerik, és féltve őrzik a recept titkát.

## El Dodzsah Jarem (A Fekete Skorpió)

Emésztőrendszerre ható étel- és italméreg.

- Azonnali hatású (k10 kör),
- közepes ideig tart (k6 óra).
- Hatása: 3k10 Fp/halál.

Fegyverre kenve: émelygés/ájulás

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.		
3/4	-2	3/4	3/4		
Ké	Té	Vé	Cé	Var.	
-10	-20	-15	-10	igen	

Homokszerű sárgás por, vagy vizes oldat.

Ára: 20 arany.

## Raolan tréfája

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Gyors hatású (k3 kör),
- hatóidő (8 kör).
- Hatása: Veszített Fpx1,5/Fpx2. Ép veszítést nem okozhat a felerősített fájdalom.

Ára: 25 arany.

## Homokmaró

Idegrendszerre ható fegyverméreg.

- Azonnali hatású (k10 szegmens),
- hatóidő (2 kör).
- Hatása: mozgásbeli zavarok (-20 minden harcértékére)/elveszíti teste felett az irányítást, rángatózik, vonaglik a földön,

Vé	Var.	Pszi
-35	nem	nem

Ára: 28 arany.

## Véralvasztó

Keringési rendszerre ható fegyverméreg.

- Gyors hatású (k3 kör),
- rövid ideig hat (k6x10perc).
- Hatása: ájulás/halál. Ha túléli, egészségéből maradandóan -2. A vért sűríti be vagy dermeszti meg.

Ára: 35 arany.

## IX. szintű mérgek

### Kék halál

**Típus:** IV. keringési rendszerre ható

**Szintje:** 9

**Készíthető:** Méregkeverés Mf

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás időtartama:** egyszeri hatású

**Ár:** 90 arany

Sötétkék folyadék, mely a vérbe jutva - többnyire fegyver által- megszilárdítja a vért, természetesen nem az egészet, de éppen eleget. Sikertelen EGS próba esetén 1K3 körön belül halál, ha sikeres volt a próba, akkor "csak" 4K10 Sp fájdalmat okoz, ez 65%-ban Ép.

### A Császár bossúja

Emésztőrendszere ható többkomponensű ételméreg.

- Lappangó hatású (ellenméreg kimaradásakor)
- Hatása: ájulás/halál.

Ára: 200 arany.

## X. szintű mérgek

### Kőizom

**Típus:** IV. keringési rendszerre ható

**Szintje:** 10

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás időtartama:** K6 óra

**Ár:** 25 arany

Sötétpiros krém, amely kardra kenve veszélyes fegyver. A méreg fegyverméregként alkalmazva azonnali görcsöt vagy kábultságot okoz. Bőrre kenve igen érdekes hatása van; megszilárdítja a bőrt, ami olyan mintha az illető egy merev dupla bőrvértet hordana. A „páncél” értékei SFÉ: 3 MGT: -2. Előállításához egy Kuvarc porrá őrölt feje is szükséges.

### Három rabló

Izomrendszere ható többkomponensű méreg (étel-ital- és légméreg együttes hatásakor)

- Lassú hatású (2k6 óra), maradandó.
- Hatása: gyengeség/teljes bénulás, melyek Mágia híján soha el nem múlnak.

Erő	Áll.	Gyo.	Ügy.
1/2	-2	3/4	3/4
Ké	Té	Vé	Var.
-15	-20	-25	igen

Ára: 900 arany.

### Rémálmok hozója

**Típus:** II. Idegrendszerre ható

**Szintje:** 10

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás időtartama:** Közepes ideig ható

**Ár:** 10 arany

Halványzöld folyadék, mely az idegrendszert bénítja le, mély álmot okozva. Sikeres EGS próba hatására a méreg kábultságot okoz.

2005.11.25.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk teljes egészében tartalmazza a Sárkányvár oldalon megjelent Mérgek című cikket, valamint a MAGUS-Site G-portal Mérgek című cikkét, ám kicsivel több annál.