

A mérgek keveréséről



Ez a kiegészítő arra hivatott, hogy nagyjából behatárolja, milyen képzetten milyen mérget képes elkészíteni a (nem) játékos karakter. Sokszor találkozhatunk azzal az esettel, hogy a JK (pl. BM) saját mérget akar előállítani, speciális tulajdonságokkal. Ez ebben is segítséget nyújthat.

A mérgeket először is típusaik szerint kell megkülönböztetni, hiszen nem mindegy, hogy egy emésztő rendszerre ható mérget vagy egy izomrendszerre ható mérget akarunk előállítani.

Négy fő típust különböztetünk meg. Ezek sorrendben:

- I. Emésztő rendszerre ható mérgek,
- II. Idegrendszerre ható mérgek,
- III. Izomrendszerre ható mérgek,
- IV. Keringési rendszerre ható mérgek.

A hatáson kívül szólnunk kell még az alkalmazásról is. Itt öt fő csoport van:

- Étel- és italmérgek
- Fegyvermérgek
- Gáz- vagy légimérgek
- Kontaktmérgek
- Több komponensű mérgek.

A képzettségeket minden kategóriánál külön kell kitérnyoznünk, hiszen mindenhová különböző ismeretek szükségesek. Az alábbiakban mintegy adatszerűen leírom, mi „mennyit ad”.

+ Élettan AF- 5. szintű mérget lehet előállítani, azonban az időtartam még nem lehet végleges.

+ Élettan MF- 5. szintű mérget lehet előállítani, az időtartam viszont korlátlan. A hatás is lehet 5-ös.

+Herbalizmus Mf (saját maga gyűjti be a szükséges anyagokat) +1 szint a mérgekhez..

+Tapasztalat – minden mérgek készítése folyamatosan valamilyen fokú biztonságot és tapasztalatot ad a karakternek. Minden ötvenedik mérgekészítés után (legalább 5 fajta mérget készített ez alatt) módjában áll a mérgek szintjét eggyel megnövelni.

I. Emésztő rendszerre ható mérgek

A mérgek hatásai sorban: semmi(1)/émelygés(2)/rosszullét(3)/Fp veszteség(4)/ájulás(5)/halál(6)

Mérgekkeverés Af – legfeljebb 4. szintű mérgek, hatása legfeljebb 4-es lehet, és maradandó hatásuk nem lehet. Az Fp-vesztés mértékéről a KM hivatott döntenet, de a 20 (átlagban, tehát kb 4k10/6k6 fp) Fp-t azért ildomos nem meghaladni.

Mérgekkeverés Mf – korlátlan szintű és időtartamú mérgeket lehet előállítani.

Az elkészítési alapár kb. 1 ezüst, az eladási ár ennek kétszerese.

Ha az alapanyagokat a karakter maga gyűjti, akkor az elkészítési alapár természetesen semmissé válik.



A szintenkénti ár szorzói:

Szint	1.	2.	3.	4.	5.
Árszorzó	*1	*2	*4	*6	*8
Szint	6.	7.	8.	...	
Árszorzó	*12	*15	*20	*7/+1	

A maximális hatások árszorzóit:

Max. hatások	Árszorzó
Émelygés	*1
Roszsullét	*2
Fp vesztés	*4
Ájulás	*7
Halál	*15

Tehát ha pl. A tapasztalatlan boszorkánymesterünk Alapfokú mérgekveréssel rendelkezik, De maga gyűjti be az alapanyagokat herbalizmus Mf képzettségének segítségével, és az elérhető legerősebb mérget akarja előállítani, akkor egy 5. szintű, Fp-vesztést okozó mérget előállítására van módja. A KM meghatározza a mérgek sebzését, 3k6 Fp-ben. A mérgek anyagainak javarészét. Ezt a mérget Bmünk el akarja adni, és tisztában van vele, hogy mi mennyit ér a piacon. Természetesen a karakter nem fog számolgatni, ne is tehesse meg, ezért a KM jobban teszi, ha az iménti táblázatot nem mutatja meg a JK-nak. Boszorkánymesterünk az árat 5 aranyban határozza meg, így még el is tudja adni (hiszen a KM tudja, hogy az ár $2*8*4=64$ ezüst lehetne).

II. Idegrendszerre ható mérgek

A mérgek hatásai sorban: semmi(1)/émelygés(2)/bódulat(3)/alvás(4)/halál(5)

Mérgekverés Af – legfeljebb 5. szintű mérgek, hatása legfeljebb 4-es lehet, hosszú és maradandó hatásuk nem lehet.

Mérgekverés Mf – korlátlan szintű és időtartamú mérgeket lehet előállítani.

Az elkészítési alapár kb. 1 ezüst, az eladási ár ennek kétszerese.

Ha az alapanyagokat a karakter maga gyűjti, akkor az elkészítési alapár természetesen semmissé válik

A szintenkénti ár szorzói:

Szint	1.	2.	3.	4.	5.
Árszorzó	*1	*1,5	*3	*6	*9
Szint	6.	7.	8.	...	
Árszorzó	*13	*18	*24	*9/+1	

A maximális hatások árszorzóit:

Max. hatások	Árszorzó
Émelygés	*1
Bódulat	*5
Alvás	*7
Halál	*15

III. Izomrendszerre ható mérgek

A mérgek hatásai sorban: semmi(1)/gyengeség(2)/görcs(3)/bénultság(4)/halál(5)

Mérgekverés Af – legfeljebb 5. szintű mérgek, hatása legfeljebb 3-as lehet, és maradandó hatásuk nem lehet.

Mérgekverés Mf – korlátlan szintű és időtartamú mérgeket lehet előállítani.

Az elkészítési alapár kb. 1 ezüst, az eladási ár ennek kétszerese.

Ha az alapanyagokat a karakter maga gyűjti, akkor az elkészítési alapár természetesen semmissé válik.

A szintenkénti ár szorzói:

Szint	1.	2.	3.	4.	5.
Árszorzó	*1	*2	*4	*7	*10
Szint	6.	7.	8.	...	
Árszorzó	*15	*20	*27	*10/+1	

A maximális hatások árszorzóit:

Max. hatások	Árszorzó
Gyengeség	*1
Görcs	*7
Bénultság	*10
Halál	*15

IV. Keringési rendszerre ható mérgek

A mérgek hatásai sorban: semmi(1)/émelygés(2)/kábultság(3)/Fp vesztés(4)/ájulás(5)/halál(6)

Mérgekkeverés Af – legfeljebb 5. szintű mérgek, hatása legfeljebb 4-es lehet, és maradandó hatásuk nem lehet. Az Fp-vesztés mértékéről a KM hivatott döntenet, de a 20 (átlagban, tehát kb 4k10/6k6 fp) Fp-t azért ildomos nem meghaladni.

Mérgekkeverés Mf – korlátlan szintű és időtartamú mérgeket lehet előállítani.

Az elkészítési alapár kb. 1 ezüst, az eladási ár ennek kétszerese.

Ha az alapanyagokat a karakter maga gyűjti, akkor az elkészítési alapár természetesen semmissé válik

A szintenkénti ár szorzói:

Szint	1.	2.	3.	4.	5.
Árszorzó	*1	*2	*4	*7	*10
Szint	6.	7.	8.	...	
Árszorzó	*14	*19	*26	*8/+1	

A maximális hatások árszorzóit:

Max. hatások	Árszorzó
Émelygés	*1
Kábultság	*2
Fp vesztés	*4
Ájulás	*7
Halál	*15

A mérgeellenállásról (azon belül is a sikeres próba után történekről): Ha a karakter sikeresen megdobja a mérgeellenállását, akkor is lehetséges, hogy a mérgek kifejt valamilyen hatást, ekkor azonban általában a szervezettől függetlenül kell 100%-osan hatékonyan lennie. A sikeres próba esetén létrejövő hatást nagyjából a sikertelen próba esetén létrejövő hatás –2-nál lehet maximálni. Azaz egy halált okozó izomrendszerre ható mérgek legfeljebb görcsöt okozhat sikeres próba esetén. Egy Fp-vesztést okozó Keringésre ható mérgek pedig legfeljebb émelygést. Ha a hatás szintje nem haladja meg a 2-t, akkor általában nincs hatás sikeres próba esetén. Ha a karakter azt akarja, hogy a mérgek „második hatása” az „alaphatás” –1 legyen, akkor az árat meg kell ötszörözni számára. Azonos hatás nem érhető el, hiszen akkor mire lenne jó a mérgeellenállás?

A hatóidőről

A mérgeknel fontos tudnunk, hogy mennyi idő kell ahhoz, hogy sikeresen beférkőzzenek a szervezetbe. Öt hatóidő ismeretes: azonnali, gyors, lassú, nagyon lassú, lappangó.

A mérgekkeverés Af-kal az alábbiakban felsoroltak közé kell essen a mérgek hatóideje. Mérgekkeverés Mf +2 eltérést engedélyez. Élettan Mf még +1-et.

Alapesetben a mérgek az alábbi hatóidejűekbe tartozhatnak:

- Emésztőrendszerre ható mérgek: gyors, lassú, nagyon lassú
- Idegrendszerre ható mérgek: azonnali, gyors
- Izomrendszerre ható mérgek: azonnali, gyors, lassú
- Keringési rendszerre ható mérgek: gyors, lassú

A hatás időtartamáról

Az, hogy egy mérgek hatása meddig tart, szintén függ a mérgekverő képzettségétől. Mint látható, mindenhol megengedett a hosszú ideig tartó hatás, kivéve az idegmérgekknél. Idegmérgekknél Élettan MF esetén engedélyezett a hosszú ideig tartó hatás. Mérgekverés Mf-kal képes lehet bárki akár maradandó hatást is elérni, azonban jó, ha a KM nem szalad túl a józan ész határain. És az sem biztos, hogy egy erős mérgekhez, ami pl. maradandó émelygést okoz, olyan könnyű lenne beszerezni az alapanyagokat. A maradandó hatású mérgek nagyon ritkák, és általában itt egy további árszorító van, *3 és *5 között.

Az itt felsorolt értékek, szám adatok csak irányadóként szolgálnak, opcionális használatuk, azonban sokban megkönnyíti a játékot (pl. egy gorkiki banda számára). A mérgeket természetesen

nem elég csak eme szám adatok alapján kidolgozni, meg kell adni az alapanyagokat, be kell szerezni őket és még sorolhatnám.

?

Szerző: Con Salamander

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely