

## Az ynevi mérgek keverés



### Előszó

Az ynevi mérgek keverés című kiegészítő célja egyrészt, hogy összegyűjtse, rendszerezze a mérgek keveréssel kapcsolatos információkat, választ adjon a mérgek keverés valamennyi felmerülő kérdésére, illetve, hogy rendszert teremtsen a mérgek keverés eddig szabályozatlan területeire. Mindezt úgy, hogy az eredeti szabályrendszeren ne változtasson, illetve, hogy a lehető legjobban illeszkedjen ahhoz. Emellett cél, hogy megmaradjon a játékosok szabadsága és a variációs lehetőségek a mérgek keveréssel kapcsolatban, ehhez is támpontot szeretnék nyújtani a cikkben.

### Bevezetés

Ynev világán is léteznek az emberi egészséget károsító anyagok. Ezek növényi vagy állati eredetű, esetleg különleges ásványokból készített keverékek, párlatok. Okozhatnak kisebb gyomorégést éppúgy, mint azonnali halált. Ezeket az ártalmas, természetben előforduló, vagy művi úton előállított anyagokat nevezzük összefoglaló néven mérgeknek.

### Mérgek Yneven

#### A mérgek származása

Az ynevi mérgek lehetnek az ynevi természetből származó mérgek, és lehetnek különböző mérgek keverő módszerekkel, mesterségesen elkészített mérgek. A természetes mérgeket három csoportba sorolhatjuk, léteznek növényi, állati és ásványi mérgek. A növényi mérgek olyan mérgek, amiket különböző ynevi növények állítanak elő szervezetükben, leginkább önvédelem céljából. Előfordul Yneven azonban számos olyan növény, amelyik nehezen értelmezhető okokból, sőt, zsákmányszerzés céljából állítja elő mérget. A növényi mérgek általában folyékonyak, vagy légneműek és tövisek, tüskék szúrásaival, illetve a levegőbe bocsátva jutnak el az áldozat szervezetébe.

Az állati mérgeket különböző ynevi állatok szervezete állítja elő. Sok állati mérgek célja az, hogy megléte és ennek jelzése elrettentsen másokat attól, hogy ártsanak annak a bizonyos élőlénynek. Az állatok esetében azonban jóval nagyobb arányú az olyan mérgek termelése, amik az áldozat elejtését, illetve harcképtelenné tételét szolgálják. Az állati mérgek általában folyékonyak, és mérgezőmirigyek termelik, illetve raktározzák őket,



az ellenfél szervezetbe juttatására pedig karmok, mérgefogak, vagy tüskék szolgálnak.

Az ásványi mérgek olyan nem szerves eredetű anyagok, amik mérgezőek az emberi szervezetre. Ezeket nem élőlények állítják elő, hanem különböző ásványok keverékeként, a földben jönnek létre. Mérgező hatásuk nem szándékos, pusztán a véletlen műve. Yneven ezek a mérgek illetve helyesebb őket csupán mérgező anyagoknak nevezni, jóval ritkábbak.

## Természetes mérgek

A természetes mérgeket bár csak az állatok és növények állítják elő, mégsem csak ők használják. Az ember – és más értelmes fajok – régen rájöttek, hogy a növényekből és állatokból kinyerve ezeket a mérgező anyagokat, azok mérgeként használhatók. Leggyakrabban fegyvermérgeként hasznosítják az ilyen mérgeket, de természetesen akadnak más módszerek is. A természetes mérgek használatának sok előnye van. Az egyik legnagyobb, hogy nem kell külön kikísérletezni, megalkotni őket, ezt elvégzi a természet. Csak meg kell szerezni az adott anyagot. Így nem igényelnek nagy mérgekeverői szakértelmet, pusztán az adott növény, illetve állat ismeretét, amiből a mérge származik. Az ilyen mérgek hátránya, hogy ismertek, s megszerezheti őket bárki. Mivel elterjedtek és közismertek, általában az okozott hatásuk gyógymódja, illetve az ellenmérge is ismert, ezért nem mindig hatásosak. Ennek ellenére az ynevi mérgekeverők előszeretettel használnak természetes mérgeket, még akkor is, ha egyébként képesek hatékony mérget alkotni. Ennek oka pedig nem csak a „könnyű” elkészítés, hiszen csak meg kell szerezni, de az is, hogy „a természet a legügyesebb mérgekeverő mester” – állítja egy közismert aszisz közmondás. S valóban, a természetes mérgek ereje, hatékonysága lenyűgöző, amihez hasonlót csak nagy mérgekeverői szakértelemmel, drága alapanyagokból, fáradságos munkával lehet csak készíteni. Emiatt a mérgekeverők – főleg, ha amúgy nem képesek erős mérgek alkotására – szívesen használnak fel már eleve létező természetes mérgeket.

Ahhoz, hogy egy karakter természetes mérgeket használjon fel, nem szükséges a mérgekeverés ismerete, elegendő, ha magát a növényt, vagy a mérget termelő állatot ismeri.

## A növények ismertsége

Yneven számtalan növény található, nem is csoda, hogy az átlag ember nem ismeri mindet. Hasonló a helyzet a kalandozókkal, csak azért, mert sokat vándorolnak, még nem ismerhetnek minden növényt, ami az útjukba akad.

Annak eldöntésére, hogy az adott növényt a karakter ismeri-e, egy egyszerű táblázatot alkalmazunk. Az adott növény ismerete két dologtól függ, egyrészt a növény előfordulásától, ami a Bestiárium leírásainak előfordulás címszava után olvasható, és három kategóriára oszlik: gyakori, ritka, és nagyon ritka. Az ismertség másrészt függ a karakter képzettségétől, hiszen a növényismeret, a herbalizmus, az erdőjárás mind biztosítanak némi növényismeretet, a képzettség fokának függvényében.

Egy növény ismeretének a játék szempontjából három fokozata létezik. Első az, amikor a karakter a növényt nem ismeri (jelölése: 0). Az ilyen növényt nem ismeri fel, nem tudja, mire való, csak értetlenül szemléli azt. Ha a növény hasonlít valamire, amit a karakter nem ismer elég jól, akár össze is tévesztheti vele. A második ismertségi fokozat a felismerés (jelölése: F) ami azt jelenti, hogy a karakter a leggyakoribb megjelenési formájában felismeri a növényt – tehát például csak a gyökeréről, leveléről nem – tudja a nevét és tisztában van a legalapvetőbb tulajdonságaival. Például azzal, hogy mérgező, de hogy milyen formában, azzal nem. Ismerheti, hogy a növénytől jobb tisztes távolságot tartani, mert veszélyes, de nem tudja, hogy pl. az évek abban a szakában a növény már ártalmatlan. A harmadik ismertségi fok az ismeret (jelölése: I). Az ilyen fokon ismert növényt a karakter mindig felismeri, tudja a nevét, tisztában van tulajdonságaival, sajátosságaival, hasznosíthatóságával és veszélyeivel egyaránt. Az ilyen fokon ismert növényt felismeri csak a leveléről, terméséről, felismeri akkor is, ha csak hajtás még.

A KM adott esetben dönthet úgy, hogy egy növény annyira sajátos tulajdonságú, annyira ritka, vagy csak annyira nehezen azonosítható formában van, hogy az egyébként

„ismeret” kategória is csak felismertnek számít, ilyenkor a karakter ismeretre jogosító képzettségének magasabb foka jelenti az alaposabb ismeretet. Más esetben

a KM dönthet úgy is, hogy egy növény annyira közönséges, hogy az alacsonyabb képzettségi fokon is ismerhető.

A növények ismertségének táblázata:

| Előfordulás  | Képzetlen | Herbalizmus |   |   | Erdőjárás |   |   |   | Növényismeret |           |   |        |   |   |  |
|--------------|-----------|-------------|---|---|-----------|---|---|---|---------------|-----------|---|--------|---|---|--|
|              |           |             |   |   |           |   |   |   |               | Adott faj |   | család |   |   |  |
|              |           | 1           | 2 | 3 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1             | 2         | 1 | 2      | 3 | 4 |  |
| Gyakori      | F         | I           | I | I | I         | I | I | I | I             | I         | F | I      | I | I |  |
| Ritka        | 0         | F           | I | I | F         | F | I | I | F             | I         | 0 | F      | I | I |  |
| Nagyon ritka | 0         | 0           | F | I | 0         | F | F | I | F             | I         | 0 | F      | F | I |  |

### Az állatok ismertsége

Yneven számtalan állat és bestia található, nem is csoda, hogy az átlag ember nem ismeri mindet. Hasonló a helyzet a kalandozókkal, csak azért, mert sokat vándorolnak, még nem ismerhetnek minden lényt, ami az útjukba akad. Az ismertség szempontjából megkülönböztetjük az állatokat, illetve a bestiákat. Az állatok kategóriába tartoznak a vita nélkül állatnak nevezhető lények, és az olyan gyakorisággal előforduló állatszerű bestiák, melyek ritkák ugyan, de viszonylag közismertek, több legenda szól róluk, népmesék, versek, több könyv szereplői is. Az, hogy egy bestia ide tartozik-e, azt a KM hivatott eldönteni.

Annak eldöntésére, hogy az adott állatot a karakter ismeri-e, egy egyszerű táblázatot alkalmazunk. Az adott állat ismerete két dologtól függ, egyrészt az állat előfordulásától, ami a Bestiárium leírásainak előfordulás címszava után olvasható, és három kategóriára oszlik: gyakori, ritka, és nagyon ritka. Az ismertség másrészt függ a karakter képzettségeitől, hiszen az állatismeret, az erdőjárás mind biztosítanak némi állatismeretet, a képzettség fokának függvényében.

Egy állat ismeretének a játék szempontjából három fokozata létezik. Első az, amikor a karakter az állatot nem ismeri (jelölése: 0). Az ilyen állatot nem ismeri fel, nem tudja, milyen, hasznosítják-e valamire, veszélyes-e, csak értetlenül szemléli azt. Ha

az állat hasonlít valamire, amit a karakter nem ismer elég jól, akár össze is tévesztheti vele. A második ismertségi fokozat a felismerés (jelölése: F) ami azt jelenti, hogy a karakter felismeri az állatot, tudja a nevét és tisztában van a legalapvetőbb tulajdonságaival. Például azzal, hogy ragadozó, de hogy nem a foga, hanem a farkán lévő méregtüske a veszélyes, azzal nem. A harmadik ismertségi fok az ismeret (jelölése: I). Az ilyen fokon ismert állatot a karakter mindig felismeri, tudja a nevét, tisztában van tulajdonságaival, sajátosságaival, hasznosíthatóságával és veszélyeivel egyaránt. Az ilyen fokon ismert állatot felismeri csak darabjairól, trófeájáról, esetleg fészkeről, odújáról is, ha nagyon nyilvánvalóak a jelek. Ismeri tojásait, kicsinyeit, petéit, felismerheti ürülékét is.

A KM adott esetben dönthet úgy, hogy egy állat annyira sajátos tulajdonságú, annyira ritka, vagy csak annyira nehezen azonosítható formában van, hogy az egyébként „ismeret” kategória is csak felismertnek számít, ilyenkor a karakter ismeretre jogosító képzettségének magasabb foka jelenti az alaposabb ismeretet.

Más a helyzet a bestiákkal, azaz a szörnyekkel. Ide tartoznak az értelmes lények, a más síkokon élők, az idézettek, az élőholtak, és minden olyan élőlény, amit a KM bestiának nyilvánít. Ezeket a lényeket a karakter csak akkor ismerheti, ha már hallott, tanult róluk. Ez az ismeret azonban akkor lehet csak teljes, ha találkozott is már az adott bestiával, ezt célszerű feljegyezni a karakterlapra. A bestiák mindig külön elbírálás alá esnek, a KM az adott helyzet, a karakter előtörténete, képzettségei alapján döntse el, hogy a karakter egyáltalán felismeri-e az adott bestiát.

Az állatok ismertségének táblázata:

| Előfordulás  | Képzetlen  | Erdőjárás |   |   |   | Állatismeret |   |        |   |   |   |
|--------------|--|-----------|---|---|---|--------------|---|--------|---|---|---|
|              |  |           |   |   |   | Adott faj    |   | család |   |   |   |
|              |  | 1         | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 1      | 2 | 3 | 4 |
| Gyakori      | F  | I         | I | I | I | I            | I | F      | I | I | I |
| Ritka        | 0  | F         | F | I | I | F            | I | 0      | F | I | I |
| Nagyon ritka | 0  | 0         | F | F | I | F            | I | 0      | F | F | I |
| Idézett      | Csak a vonatkozó képzettség birtokában ismerhető |           |   |   |   |              |   |        |   |   |   |

A természetes mérgek közvetlen felhasználására csak akkor van módja a karakternek, ha valamilyen képzettsége következtében ismeri – tehát a fenti táblázatokból az 'I' kategóriába tartozónak sorolja be – az adott mérget termelő növényt vagy állatot. Ennek részletes szabályait lásd később.

Az ásványi mérgek ismeretét, illetve közvetlen felhasználását az ásványtan képzettség ismerete biztosítja. Hogy pontosan milyen szinten, arra az ásványi mérgek ritkasága miatt nem dolgoztam ki rendszert, az esetleg előforduló esetekben a KM szava döntő, aki az ásványi mérgek gyakorisága, illetve a karakter képzettségének összevetése alapján dönthet.

A mérgek másik nagy csoportja, a mesterségesen előállított mérgek. Ezeket a mérgeket a mérgek keverésben képzett, a mérgeket, azok hatásait, jellemzőit ismerő mérgek keverők állítják elő, a természetben tiszta formájukban nem találhatók meg. A mesterséges mérgek készülhetnek növényi, állati, vagy ásványi alapanyagokból, illetve ezek keverékéből. Ez azonban nem tévesztendő össze a tisztán a természetben található mérgekkel! (azokat pl. növényi mérgeknek, míg a mesterségeseket pl. növényi eredetű mérgeknek nevezzük)

A mesterséges mérgeknek számos jellemzője akad, több tulajdonságuk alapján is jelöljük, csoportosítjuk őket.

## A mérgek jellemzői

Legfontosabb jellemző a mérgek fajtája, ami legfőbb tulajdonságaitól, illetve felhasználásának, alkalmazásának módjától függ. Ez alapján öt csoport létezik:

- Étel- és italmérgek
- Fegyvermérgek
- Gáz- vagy légmérgek
- Kontaktmérgek
- Több komponensű mérgek

Az étel- és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat. Hatóidejük néhány perctől néhány napig terjed. A hatás általában rosszulér, gyengeség, vagy halál. Legtöbbször növényi és ásványi eredetű mérgek. Általában por vagy folyadék formában készülnek. Előnyük a biztos hatás, hátrányuk, hogy bizonyos előkészületeket igényelnek.

A fegyvermérgek a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatása többnyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kell. A fegyvermérgek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A légmérgek gázok, a végtelenségig finommá őrölt porok vagy porlasztott folyadékok, amelyek belégzéssel kerülnek az áldozat szervezetébe. Nehezen kezelhetők, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók – néhány esetben mégis ez a járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárologtatva vagy elégetve nyerik a gázt.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen leglényegesebb tulajdonságuk, hogy a csupasz bőrön, de még a

vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak, és igen gyorsan hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítása igen bonyolult és költséges eljárás, csak magas fokon képzett mérgekeverő képes rá, és bizony bonyolult eljárásokat, felszereléseket igényel.

A több komponensű mérgek már a mérgezés magasiskoláját jelentik, elkészítésükre csak magas fokon képzett mérgekeverő képes. Működésük igen összetett, több lépcsőben jutnak az áldozat szervezetébe, és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy estélyen lehet mérgezés az ételben és italban, de csak az esik áldozatul, akibe mindkét fajta mérge bejut – a házigazda pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakibe lassan ölé mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a mérge ellenanyagát, az ott lappang észrevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenmérge, az áldozat meghal, noha a valódi mérge talán évekkel azelőtt került a szervezetébe.

Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni, kivétel ez alól a kontakt mérge, minthogy az fegyverre is kenhető és ételbe, italba is keverhető.

## A mérge szintje és a mérgeellenállás

Azt, hogy egy mérge milyen erősséggel támadja meg az áldozat egészségét, a mérge szintjének nevezzük. Minél magasabb a mérge szintje, annál erősebb. Az első szintű mérgek legfeljebb hasmenést okoznak míg a 10. szintűek a legerősebb szervezetre is halálos veszélyt jelenthetnek. A fentieket a MAGUS-ban a következő szabály hivatott leképezni: Minden mérge ellen egészség-próbát kell dobni, az áldozat egészségéhez hozzáadva – illetve levonva – a mérge szintjének megfelelő módosítót. Ha a próba sikeres, a karakter ellenállt a mérgezésnek, miáltal csak az enyhébb hatás érvényesül rá. Ha azonban sikertelen, akkor a mérge teljes

hatóerővel hat, azaz a súlyosabb hatás érvényesül. Az egészség-próbát módosító értékekről az alábbi táblázat tudósít:

| Szint | Módosító | Szint | Módosító |
|-------|----------|-------|----------|
| 1     | +3       | 6     | -2       |
| 2     | +2       | 7     | -3       |
| 3     | +1       | 8     | -4       |
| 4     | 0        | 9     | -5       |
| 5     | -1       | 10    | -6       |

Minden élőlény valamilyen fokon ellenáll a szervezetébe került mérge hatásainak. Az ellenállás nagyrészt tudattalan – hiszen a szervezet immunrendszere küzd meg az idegen anyaggal – , ám pszi segítségével bizonyos fokig tudatosan is megerősíthető (lásd: pszi . képességjavítás – egészség javítás). A mérgeellenállást sok módosító befolyásolhatja, mint például a mérge szintje és az áldozat cselekedetei.

Ha az áldozat csak a mérge eltávolításával törődik, - pl. kiszívja a sebből – jelentősen javulnak az esélyei a mérgezés szemben. Az efféle megelőző cselekedetekre csak a mérge hatásának kezdete előtt van lehetősége – ha így tesz, az alatt az idő alatt mást nem cselekedhet. Természetesen az is feltétel, hogy tudatában legyen annak, hogy a szervezetébe mérge került, hisz csak ekkor kezd majd el ellene cselekedni.

Léteznek egyéb védelmek is, amulettek, litániák, ezek módosítóit a szabálykönyvek megfelelő részeiben kell keresni.

Aki teheti, ellenmérgegel védekezik. Ezeket a mérgekeverők, nagyrészt a herbalisták is képesek előállítani. Az ellenmérgek tulajdonságairól, jellemzőiről, készítésüknek szabályairól az ellenmérgekkel foglalkozó külön fejezetben lehet olvasni. Létezik még olyan módszer is, amikor a szervezetet hozzászoktatják a mérgehez, ezzel részletesebben a képzettségük fejezet foglalkozik.

Az éremnek azonban van egy másik oldala is: mert a mérgeket lehet erősíteni is. Egy adott erősségű mérgeből minél többet kap valaki, annál biztosabb a hatás. Persze nem minden mérgefajtából lehet egyszerre több adagot bejuttatni az ellenfél szervezetébe.

A mérge hatásának megállapításakor, tehát az egészség-próba dobásakor a következő módosítók fordulhatnak elő:

- Az áldozat csak a mérgek eltávolításával foglalkozik +2
- Pszi képesség javítás diszciplína: az egészség javításától függően.
- Méregtől óvó varázstárgyak: a tárgy E-jétől függően
- Ellenmérgek: lásd az ellenmérgek részt
- Minden további adag mérgek: -1

## A mérgek típusa

A mérgeket leggyakrabban hatásaik alapján csoportosítjuk. Ez megmutatja, hogy a mérgek a test milyen részére – részeire – hat és mennyiben károsítja azt.

**I. Emésztő rendszerre ható mérgek:** Az efféle mérgek az áldozat emésztésében okoznak zavart, ami különösen táplálkozás után jelentkezik. Legtöbbször kínzó fájdalommal, gyomorrontással járnak, de súlyosabb esetekben akár halálosak is lehetnek. Gyakran egy egyszerű ételmérgezés is hasonló következményekkel járhat – megjegyzendő, hogy az ételmérgezés egyszerre betegség és mérgezés, hisz mindkét csoportba besorolhatjuk.

|      |        |            |             |             |         |        |
|------|--------|------------|-------------|-------------|---------|--------|
| I.   | Semmi, | Émelygés,  | Roszzullét, | Fp vesztés, | Ájulás, | Halál, |
| II.  | Semmi, | Émelygés,  | Bódulat,    | Alvás,      | Halál,  |        |
| III. | Semmi, | Gyengeség, | Görcs,      | Bénutság,   | Halál,  |        |
| IV.  | Semmi, | Émelygés,  | Kábultság,  | Fp vesztés, | Ájulás, | Halál, |

A táblázatban szereplő hatások az egyes mérgektípusok elsődleges hatásai, a mérgek jelentős hányadának ezek a hatásai. Adott esetben más hatások is elképzelhetők, ezek szabályait lásd később. A fenti hatások a MAGUS játékszerében a következőket jelentik:

|              |   |
|--------------|---|
| Semmi        | A mérgek valamilyen oknál fogva nem hat.                            |
| Fp-vesztés   | A kínmérgek sajátja, hogy áldozatuknak szörnyű fájdalmat okoznak.   |
| Bénutság     | Az áldozat akaratlagon mozogásra képtelen.                          |
| Alvás/ájulás | Az áldozat bizonyos időre eszméletét veszti, nem tud a külvilágról. |
| Halál        | Az áldozat meghal, egyszerű gyógyítás hasznavehetetlen.             |
| Kábultság    | Az áldozat tudata eltompul,   |

## II. Idegrendszerre ható mérgek:

Idegmérgek. Legtöbbször bémulást, vagy érzetkiesést okoznak. Ez lehet egészen enyhe, ami csak gyengeségben, a végtagok reszketésében nyilvánul meg, de lehet akár olyan erős is, ami szinte azonnali halált vált ki.

**III. Izomrendszerre ható mérgek:** Az egyik leggyakoribb típus, bár hatása többféle lehet. Okozhat enyhe gyengeséget éppúgy, mint görcsöket, vagy bémultságot, legrosszabb esetben szívgyörcsöt és halált.

**IV. Keringési rendszerre ható mérgek:** Hatásukra a szervezet teljesítő képessége csökken: az áldozat fáradékonyabbá, gyengébbé válik. A rossz oxigénellátás következményeként esetenként az idegrendszer is károsulhat. A legvégső állapot akár a halál is lehet, amit ilyen esetben mindig kóma előz meg.

## A mérgek hatásai

Az egyes mérgektípusok hatásait a következő táblázat foglalja össze:

|            |  |
|------------|--|
|            | akarata gyengül.   |
| Görcs      | Az áldozat részlegesen lebénul, csak nehézkesen és lassan képes mozogni. |
| Gyengeség  | Az áldozat legyengül, képtelen bármilyen megerőltető tetterre.           |
| Roszzullét | Az áldozat komoly fejfájással, hányingerrel stb. küszködik.              |
| Émelygés   | A rosszzullét enyhébb formája.   |
| Bódulat    | A kábult áldozatot különböző látomások gyötrik.                          |

Az egyik legérdekesebb hatás a bódulat, amikor is különböző látomások gyötrik az áldozatot. Ez általában igen kellemetlen és különböző reakciókat vált ki. Lehet, hogy az áldozat rettegni kezd egy csak általa látható ellenféltől, ám az is elképzelhető, hogy dühödten nekiont a szörnynek, ami kizárólag az

ő elméjében létezik. Az is előfordulhat, hogy megbomlik az agya és mindenki ellenséget lát, még saját társaiban is, vagy akár csak áll és élvezi a bódulat lebegését.

Fp-vesztés esetén az áldozat a mérgek hatásának teljes időtartama alatt veszti el a

| Hatás      | Erő | Áll. | Gyo. | Ügy. | Ake. | Aszt. | Int. | Érz. | Ké  | Té  | Vé  | Cé  | varázslás |
|------------|-----|------|------|------|------|-------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----------|
| Kábulat    | -2  | -2   | -2   | -2   | -5   | -5    | -    | -4   | -15 | -20 | -25 | -   | nem       |
| Görccs     | -8  | -    | -8   | -8   | -    | -     | -    | -    | -30 | -40 | -35 | -15 | nem       |
| Gyengeség  | 1/2 | -2   | 3/4  | 3/4  | -    | -     | -    | -    | -15 | -20 | -25 | -   | igen      |
| Rosszullét | 1/2 | -4   | 1/2  | 1/2  | -2   | -     | -    | -4   | -20 | -40 | -40 | -20 | nem       |
| Émelygés   | 3/4 | -2   | 3/4  | 1/4  | -    | -     | -    | -5   | -10 | -20 | -15 | -10 | igen      |
| Bódulat    | -   | -    | 1/2  | 3/4  | -10  | -5    | -5   | -8   | -30 | -50 | -50 | -30 | nem       |

Ahol negatív szám áll, ott annyival, ahol tört, ott annyival csökken az érintett képesség. A varázslás rovat megmutatja, hogy az adott hatás alatt a karakter képes-e varázslatra vagy sem.

Egy mérgek leírásánál mindig két hatást kell megnevezni – egyik, az enyhébb, akkor következik be, ha az áldozat mérge ellenállása sikeres volt, a másik, a súlyosabb akkor, ha a mérge ellenállás sikertelen volt. Minden mérgeknek a saját típusának hatásaiból kell választani.

Alapesetben minden mérgek súlyosabb hatásához tartozik egy enyhébb, ami a típus hatásai közül a kettővel gyengébb. Tehát például egy I. típusú, (emésztő rendszerre ható) Fp-vesztést okozó mérgek enyhébb hatása alapesetben az émelygés, míg egy ugyanilyen típusú, rosszullétet okozó mérgek enyhébb hatása általában semmi. Ez az alapeset, ettől lehetnek eltérések, ezek szabályait lásd később.

## Hatás kezdete

Nevezhetjük hatóidőnek is. A mérgek következő fontos jellemzője, hogy milyen gyorsan fejtik ki hatásukat. A fegyver és gázmérgek szinte azonnal hatnak, míg a legtöbb étel- és italmérgek csak néhány óra után. Az alábbi hatóidő-kategóriák léteznek:

**Azonnali hatás:** Ezek a leghatékonyabb és persze legdrágább anyagok. Leginkább fegyvermérgek, ahol számít a gyorsaság. Az azonnali hatású mérgek K10 szegmens alatt fejtik ki hatásukat.

feltüntetett mennyiségű Fp-t, nem minden egyes kör után.

A felsorolt hatások a következő számszerűen is kifejezhető hatásokat okozzák:

**Gyors hatás:** Ezeknek a mérgeknek már több idő kell, hogy hatásukat kifejtsék, például, hogy a véráramba kerülve elérjék az adott szervet, amire hatást gyakorolnak. A gyors hatású mérgek K6 kör alatt fejtik ki hatásukat.

**Lassú hatás:** Az ilyen mérgek – általában étel- és italmérgek – jóval lassabban fejtik ki hatásukat, így harc közben nem túl hasznosak. Annál nagyobb az értékük, ha az a feltétel, hogy a mérgező már messze járjon, mikor áldozata haldokolni kezd. A lassú hatású mérgek 2K6 órán belül fejtik ki hatásukat.

**Nagyon lassú hatás:** Ezek ritka mérgek, szinte kizárólag étel- és italmérgek, esetleg több komponensű mérgek. Az áldozat legtöbbször nem is sejtje a mérgezés okát, hiszen az napokkal előbb is történhetett. A nagyon lassú hatású mérgek K6 nap után fejtik ki hatásukat.

**Lappangó hatás:** Igen különleges, több komponensű mérgek sajátja, hatásukat általában nem időhöz, hanem valamilyen feltételhez kötve fejtik ki. Ilyen feltétel lehet a rendszeres ellenmérgek kimaradása vagy bizonyos anyagok – ételek, italok – szervezetbe jutása. Ebbe a kategóriába tartoznak a nehéz kábítószeres is, hiszen áldozatuk nem képes leszokni róluk, miáltal lassan megölik.

## A hatás időtartama

Nem közömbös, hogy egy mérgek, ha egyszer már hatni kezdett, mennyi ideig hat. Ezt nevezzük a mérgek időtartamnak, s a következő kategóriákat különböztetjük meg:

**Egyszeri hatású mérgek:** hatásukat egyetlen kör alatt kifejti, majd elmúlik. Általában kínmérgek, pillanatnyi bódulást, vagy futó görcsöt okoznak.

Rövid ideig ható mérgek: Mindössze K6-szor tíz percen át fejtik ki hatásukat, aztán a szervezet felülkerekedik.

**Közepes ideig ható mérgek:** A mérgek legtöbbször ebbe a kategóriába sorolható. Ezek K6 órában keresztül hatnak.

**Hosszú ideig tartó mérgek:** Főleg étel- és italmérgek, K6 napon át gyötrik áldozatukat.

**Maradandó hatású mérgek:** Ezek a mérgek maradandó károsodást okoznak a szervezetben. Ide tartoznak természetesen a halált okozó mérgek, de néha a görcsöt, bénulást okozók is.

A mérgek elsődleges hatásának elmúltával az áldozat a méregtípushoz tartozó enyhébb hatáson megy keresztül, melynek időtartama hasonló, mint az elsődleges hatásé volt. Például, ha egy I. típusba tartozó mérgek Fp-veszteséget okozott, akkor hatásának elmúltával rosszul érezte magát az áldozat, később émelygés, majd semmi, azaz teljesen megszűnik a hatás.

## A mérgek mennyisége

A mérgeket a MAGUS-ban az egyszerű kezelhetőség és szabályozhatóság szempontjából adagnyi mennyiségekben mérjük. Egy adag mérgek súlya, térfogata nincs szigorúan meghatározva – nem is lényeges – méregtípusonként változhat. Általánosan egy adag mérgeknek egy csipetnyit, egy kis gyűszűnyit, pár szemet, pár cseppet és ehhez hasonló mennyiségeket kell tekintenünk. Egyszerre alapesetben egy adag mérgek készíthető el, egy adag mérgek hatásait vizsgáljuk, a növények, állatok mérgeinek mennyiségét is adagokban fejezzük ki, és adagokban határozzuk meg, hogy mennyi mérgek kell egy fegyver mérgezéséhez. Az adag tehát eléggé szabadon kezelhető és értelmezhető, a szabályrendszer egyszerűsége miatt egységes mennyiség. Valaki megmérgezéséhez minimum egy adag mérgek van szükség, ennél kevesebb nem fejtik ki hatásukat, több adag pedig az ide vonatkozó szabályok szerint erősebben hat.

## A mérgek a szervezetben

A mérgeknek először is be kell kerülni a megmérgezni kívánt egyén szervezetébe. Az étel- és italmérgek evés közben, az ételbe, italba keverve kerülnek be a szervezetbe, és a gyomorból felszívódva fejtik ki hatásukat. Természetesen csak

magukban is elfogyaszthatók, bár igen kevesen lennének olyan ostobák, hogy megigyanak, megegyenek egy mérgek, ezért rejtik bele őket az ételbe, illetve italba. A rejtés azt jelenti, hogy az áldozatnak nem szabad megtudnia, hogy mérgek került az ételébe, ezért azok áruló jeleit, mint a szín, szag, íz el kell tüntetni, megváltoztatni.

A fegyvermérgek a fegyverek éléről, hegyéről, karmokról, nyílt sebek útján a véráramba kerülve és onnan felszívódva fejtik ki hatásukat.

A légimérgek a légzőszerveken keresztül kerülnek be, és a tüdőből felszívódva a szervezetbe fejtik ki hatásukat.

A kontaktmérgeknek elég érintkezniük a bőrfelülettel, hogy azon keresztül felszívódjanak, és általában átszivárognak a vékonyabb ruhákon is, általános szabályként megállapíthatjuk, hogy az átlagos anyagú, egy rétegű ruhán keresztül mindenképpen hatnak. Ezért a kontaktmérgek használhatók étel- vagy fegyvermérgeként is, tehát így is bejuthatnak az áldozat szervezetébe.

A több komponensű mérgek különböző komponensei akár eltérő módon is bekerülhetnek a szervezetbe, ezt mindig az adott komponens fizikai tulajdonságai határozzák meg. (leginkább a fenti típusok valamelyikébe tartozik)

A mérgek mágikus úton is bekerülhet a szervezetbe, ennek szabályait lásd a mágikus mérgeknel.

Ha a mérgek egyszer már bekerült a szervezetbe, akkor a hatás kezdetének eléréstével – avagy a hatóidő lejártával – birokra kel az immunrendszerrel, és megpróbál hatni. Ilyenkor kell egészségpróbát dobni a mérgek szintje ellen, a fent említett módon és módosítókkal.

Amennyiben az egészség-próba sikeres, a mérgek enyhébb hatása érvényesül, az időtartamig, illetve egyes mérgeknel az enyhébb hatás időtartama más is lehet. Ennek lejártával a méregtípusra jellemző, az enyhébb hatásnál egy fokozattal gyengébb hatás lép érvénybe, immár automatikusan, azonos időtartamban. Ennek lejártával a következő egyel gyengébb hatás, és ez addig folytatódik,



amíg el nem éri a 'semmi' hatást, azaz a hatás végleg megszűnik.

Amennyiben az egészség-próba nem volt sikeres, a mérgek súlyosabb hatása érvényesül, a mérgek hatásának időtartamáig. Ennek lejártával, az enyhébb hatáshoz teljesen hasonlóan, automatikusan életbe lép a mérlegtípusra jellemző, egyel enyhébb hatás azonos időtartamban, és ez ismétlődik, egészen a 'semmi' eléréséig. Eközben a mérgek általában érinti az enyhébb hatást is, hiszen az alapesetben a típusra jellemző kettővel gyengébb hatás.

Akadnak mérgek, amiknek hatása teljesen eltér az adott táblázatban szereplő hatásoktól, ám az ilyen ritka. Ilyen mérgek esetében a KM-nek az adott hatásról el kell döntenie, hogy a mérgek típusának megfelelően melyik hatáshoz a leghasonlóbb (erőssége, okozata alapján) és azután a fenti módszerrel kell továbbvinni a mérgek utóhatásait, egészen annak teljes megszűntéig.

Az állatok, bestiák mérgekkel szembeni ellenálló képességét nem az egészség értékük (mivel ezt nem szokás a bestiák esetében megjelölni) hanem a mérgeellenállásuk alapján kell megállapítani, kidobni. A dobás szintén K10-zel történik, a lehetséges módosítók ugyanazok.

Főleg a különböző bestiák esetében létezik a mérgeimmunitás kifejezés, bár ez nagyon kemény munkával egy ember számára is elérhető, igaz, csak egy mérgek vonatkoztatva (lásd mérgekűrés képzettség). A bestiák mérgeimmunitása azt jelenti, hogy minden mérgeknek automatikusan ellenállnak, nem kell próbadozás, egyszerűen semmilyen mérgek nem fejt ki rájuk hatását. A szóbeszéd szerint azonban az igazán nagy tudású mérgekverők előtt még ez a feladat sem lehetetlen...

### ***A mérgek készítése***

A mesterséges mérgek lehet mérgekverő módszerekkel készíteni, és lehet mágikus úton létrehozni. Lehet ugye a

természetben előforduló „kész” mérgek is felhasználni, ezek szabályait lásd később. (ezek ugye lesznek mesterséges mérgek.) A mérgek mágikus elkészítését lásd a mágia című fejezetben.

### **Alapanyagok**

A mesterségesen készült mérgek is legtöbbször természetes alapanyagokból, azaz növényekből, állatokból és ásványi anyagokból készítik. Egyes kiegészítő anyagok, főleg az állagjavító, oldószerek, tartósító szerek pedig eleve mesterségesen kevert anyagok, ezek elkészítésében az alkímia képzettség nyújt segítséget. Az alapanyagokat a mérgekverő begyűjtheti maga is a természetből. Ennek előnye, hogy ilyenkor nem kell kifizetnie az alapanyagok beszerzési árát, tehát olcsóbb. Emellett biztos lehet a minőségben is. Hátránya, hogy lassúbb, hiszen sok mérgek alapanyagért nem elég egyszerűen kimenni a ház sarkához, sokszor napokat kell bolyongani az erdők mocsarak mélyén, mire rájuk talál az ember. Emellett az ilyen utak sokszor veszélyesek is, sok értékes növény veszélyes helyen nő. Emellett a különböző állatok elejtése is gondot okozhat a mérgekverőknek. Több mérgekhez is kellenek olyan alapanyagok, amik nem egy helyen, esetleg igen távoli vidékeken nőnek, ezek beszerzése értelemszerűen sok idő. Egyes mérgek pedig olyan növényekből, állatokból készülnek, amik az évnek nem ugyanabban a szakaszában begyűjthetők, ez szintén hosszabbíthatja az alapanyagok beszerzését. Így, ha a mérgekverőknek nincsenek tartalékai, akkor bizonyos mérgek alapanyagainak összegyűjtése akár egy évet, és több száz mérföld utazást is jelenthet, persze nem ez jellemző az összes mérgek.

Az alapanyagok saját begyűjtése a következő szabályokhoz kötött: A mérgekverőknek rendelkeznie kell a herbalizmus képzettség negyedik fokával, ilyenkor minden növényi alapanyagot gond nélkül begyűjthet. Mivel leginkább növényi alapanyagok léteznek, az állati alapanyagok és az ásványi alapanyagok saját begyűjtése nem kötött külön szabályhoz, de természetesen ismerni kell az adott állatot – lásd állatok ismertsége – és amennyiben kifejezetten ásványi alapanyagra van szükség, természetesen szükséges minimális ásványtan képzettség is. (ez nem tévesztendő össze a kész természetes mérgek begyűjtésének és

használatának szabályaival!) Ilyenkor a mérgekeverőnek nem kell kifizetnie a mérge elkészítési árát. Az azonban igen ritka, hogy minden alapanyag könnyen, egy időben begyűjthető, és csak az egyszerűbb mérgeknél gyakori, ezért a KM gondolja át az alapanyagok, az évszak, a földrajzi hely függvényében, milyenek az esélyek, és határozza meg, hogy a játékos mekkora részt tud maga összeszedni, és mekkora részt kell megvásárolnia az alapanyagokból (ezt a részt nem etikus a beszerzési ár felénél magasabbra tenni, bár könnyen adódhatnak ilyen esetek is) Nem véletlen, hogy a nagyobb mérgekeverő szekták saját „konyhakertet” tartanak fenn, erre azonban egy kalandozónak általában nincs módja.

A fenti okok miatt sok mérgekeverő nem vesződik az alapanyagok begyűjtésével, hanem egyszerűen megvásárolja őket. Alkimisták, természetjárók, kertészek, füvesemberek, gyógyfűárúsok, növénykereskedők, fűszerkereskedők, hentések, állattenyésztők, ásványgyűjtők pultjairól szinte minden beszerezhető, bár ezeknek meg is van az ára. A szabály az, hogy az általános alapanyagok megvásárolhatók, ezekből adódik a mérge beszerzési ára. (a beszerzési ár megállapítását lásd a mérgek ára című fejezetben). Általános alapanyagok minősül minden olyan mérge alapanyag, ami nincs külön megemlítve a mérge leírásában. (Játéktechnikailag nincs értelme egy mérge minden alapanyagát leírni, ez nem is lenne lehetséges vegyszeti ismeretek nélkül. Ez csak bonyolítaná a játékot, fölösleges.) Tehát az általános alapanyagok beszerezhetőek. Vannak különleges alapanyagok is, általában a ritkább és különlegesebb mérgeknél és mérgeként csak egy-kettő, ezek külön megemlítésre kerülnek. Ezeknek az alapanyagoknak az ára is különböző, nincs benne az alap beszerzési árban! Ha a karakter maga akarja begyűjteni a különleges alapanyagokat, akkor azt mindenképpen el kell játszani, és nem biztos, hogy elég a herbalizmus negyedik foka, az adott növény vagy állat ismeretét meg kell állapítani az ismertségi táblázatból. (lásd növények és állatok ismerete). A bestiákat meg kell találni, le kell győzni, értékes részüket meg kell szerezni. Persze nem muszály ezt mindent a karakternek egyedül, egymagában elvégezni, de akkor általában emelkednek a költségek is.

Tehát összefoglalva: Léteznek a mérgeknek általános alapanyagai, amik megvásárolhatók,

illetve herbalizmus 4. fokkal begyűjthetők, és léteznek a különleges alapanyagok, amiket minden esetben külön kell megvenni, vagy összegyűjteni.

A különleges alapanyagok azok, amiket a mérge leírása külön megemlít. Ilyenből mérgeként egy-kettő van, és az egyszerű mérgek gyakran különleges alapanyag nélküliek. Olyan esetben javasolt a különleges alapanyagok alkalmazása, ha a mérge egyes tulajdonságai a sablonoktól eltérőek, vagy különleges hatásuk van. Ilyen esetben a KM találjon ki egy különleges alapanyagot, ami kell a mérge elkészítéséhez. Ezt azután külön kell beszerezni, és soha ne legyen olyan egyszerű, mint az általánosakat. (A magyarázat az, hogy jobban elfogadható, hogy egy különleges alapanyagot köszönhetően a mérgek is különleges, az átlagostól eltérő hatása van. Az ilyen alapanyag azonban nem könnyíti meg a mérge kikeverését! – lásd később)

### **Az alkímia kapcsolata**

Azt, hogy a mérgekeveréshez a mérgekeverőnek milyen felszerelésre van szüksége, a mérge bonyolultsága, és a mérgekeverő laboratóriumi szakértelme, azaz alkímiai ismeretei, és az előállítani kívánt mérge bonyolultsága határozzák meg. Az alkímia biztosítja a különböző laboratóriumi ismereteket, az eszközök használatát, a műveletek, eljárások ismeretét.

Minden anyagot, így a mérgeket is, melyeket laboratóriumban, alkímia segítségével készíthetünk el, egy fontos szám, az alkímiai szint jellemzi. Ez megmutatja, milyen tudás, illetve milyen felszerelés szükséges az adott vegyület, keverék előállításához, amennyiben annak pontos összetételével tisztában vagyunk. (ezen összetétel ismeretét biztosítja a mérgekeverés képzettség) Az alkímiai szint értéke 1-től 8-ig változhat; minél nagyobb a szám, annál összetettebb az előállítandó anyag, vagy mérge.

Az előállítás sikerességét három körülmény határozza meg: a kívánt anyag alkímiai szintje, a készítő tudása, továbbá a felszerelés minősége. Ez utóbbiban négy kategóriát különböztetünk meg:

1. Alkalmi felszerelés
2. Alapfelszerelés
3. Bővített felszerelés
4. Laboratórium

A fenti adatok alapján a következőképpen határozható meg a sikeresség, illetve a tudás és a kívánt anyag ismeretében a szükséges felszerelés:

| Asz.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. fok | 1 | 2 | 3 | 4 | - | - | - | - |
| 2. fok | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | - | - |
| 3. fok | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | - |
| 4. fok | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 5. fok | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |

A fenti táblázatban a különböző fokok mellett szereplő számok a kívánt körülményeket, felszerelést jelölik. Látható, hogy egy magasabban képzett alkímista többet hozhat ki az azonos minőségű felszerelésből, mint képzetlenebb társa. A képzettségek különböző ismereti fokai között természetesen nem csak ennyi a különbség. Ezek az adatok ismert összetételű, esetleg elkészítési módú anyagokra vonatkoznak. A magasabb fokon képzett nem csak ügyesebben, otthonosabban bánik a laboratóriumi eszközökkel, hanem több alapismerettel is rendelkezik, azaz többféle anyag, vegyület létrehozására is képes, egyszerűbb körülmények között is.

Ritkán bár, de előfordul, hogy egy anyag alkímiai szintje mellé a 0 van írva. Ez azt jelenti, hogy egyáltalán nem szükséges felszerelés az elkészítéséhez. Ezek a nagyon egyszerű vegyületek általában csak keverékek, elegendő őket egyszerűen marokban összekeverni, vagy a szájba venni, és összerágni. Megjegyzendő, hogy mérgek esetében ritka az ilyen egyszerű szerkezetű. Az alkímia részletesebb ismertetésével, az előállítható anyagokkal az alkímia című cikk foglalkozik. (Rúna)

Az, hogy egy mérgeknek mennyi az alkímiai szintje, a fajtája határozza meg, és a mérgek leírásánál kell, hogy szerepeljen. (mivel ez egy új, de szükséges érték, és a szabálykönyvekben nem szerepel, a cikk

végén, a létező mérgek felsorolásánál minden mérgekhez ismertetésre kerül) Az új mérgek alkímiai szintjéről az anyag bonyolultsága függvényében a KM dönt, amihez az alábbi táblázat nyújt segítséget.

| Mérgek fajtája         | ASZ                   |
|------------------------|-----------------------|
| Étel- és italmérgek    | 2 - 4                 |
| Fegyvermérgek          | 3 - 5                 |
| Gáz vagy légimérgek    | 4 - 8                 |
| Kontaktmérgek          | 6 - 8                 |
| Több komponensű mérgek | komponensek függvénye |

Miután az alapanyagok és a szakértelemnek megfelelő eszközök is rendelkezésre állnak, elkezdődhet a mérgekverés.

Azt, hogy egy mérgekverő milyen tulajdonságú mérget képes készíteni, leginkább a mérgekverés képzettségben való jártassága határozza meg. Sajnos a képzettség leírása a szabálykönyvekben nem fedi le teljesen a mérgek valamennyi tulajdonságát, sok kérdést nyitottan hagy, ennek orvoslása a fő célja ezen kiegészítőnek.

Hogy eldönthessük, ki milyen tulajdonságú mérgeket keverhet ki, minden mérgekhez egy számot rendelünk, ami a mérgek kikeverési nehézsége, nevezzük egyszerűen nehézségnek. Ez a szám a mérgek minden tulajdonságához rendelt számok összegéből áll, a különböző módosítókkal megváltoztatva, ennek részletes szabályát lásd később. Minden mérgekverőhöz is rendelünk egy számot, amit az olyan képzettségei határoznak meg, amelyek lehetővé teszik, illetve segítik a mérgekverést. Ezt nevezzük egyszerűen mérgekverési képességnek. Ahhoz, hogy megállapíthassuk, hogy a mérgekverő képes-e elkészíteni egy adott mérget, csupán össze kell hasonlítani a két számot, ha a mérgek nehézsége nem nagyobb, mint a mérgekverő képessége, akkor képes az adott mérgek kikeverésére, tehát megvannak a szükséges ismeretei, elméleti tudása. (emellett még szüksége van alapanyagokra, felszerelésre is... lásd a vonatkozó című fejezeteket.)

Annak eldöntése, hogy egy mérgekverő milyen mérget képes készíteni, fordítva történik, az egyes kívánt tulajdonságok nehézségeit összeadjuk, és a végső nehézségnek nem szabad nagyobb lennie, mint a mérgekverő képessége, ellenkező esetben az túlbonyolította mérget, és nem képes azt kikeverni, másikkal kell próbálkoznia.

Egy mérgek nehézségét (kikeverési nehézség = KN) az egyes tulajdonságaihoz rendelt számok összegzésével kapjuk. Ezen számok megállapítása:

| Mérgek szintje | KN  |
|----------------|-----|
| 2.             | 10  |
| 3.             | 20  |
| 4.             | 30  |
| 5.             | 40  |
| 6.             | 50  |
| 7.             | 60  |
| 8.             | 70  |
| 9.             | 80  |
| 10.*           | 100 |
| 11.            | 130 |
| 12.            | 170 |
| 13.            | 220 |

\*A 9. szint a természetes, és a normális mérgek határa. Magas szintű tudással persze ez a határ legyőzhető, de ez annyira nem szokványos, hogy 10 szinttől a KN rohamosan nő.

A karakter elméletileg készíthet 1, illetve ez alatti szintű mérget is, ám a KN ezek esetében is 10 marad, és nincs is sok értelme.

| Mérgek fajta            | KN             |
|-------------------------|----------------|
| Étel- és italmérgek     | 10             |
| Fegyvermérgek           | 10             |
| Gáz vagy légimérgek     | 30             |
| Kontaktmérgek           | 30             |
| Több komponensű mérgek* | 30 / komponens |

\* A több komponensű mérget is egyszerre kell kikeverni, illetve egyszerre számolni. Minden komponens 30-at jelent, tehát Például: egy 3 komponensű mérgek esetében ez 90.

## Típus

A kikeverendő mérgeknek a típusáért nem kell kikeverési nehézséget számolni, csak választani egyet. Ettől függ ugyanis, hogy milyen lehet majd a mérgek súlyosabb illetve enyhébb hatása.

| Hatás kezdete | KN |
|---------------|----|
| Azonnali      | 40 |
| Gyors         | 30 |
| Lassú         | 10 |
| Nagyon lassú  | 20 |

Lappangó 50

Ha a JK olyan hatóidőt szeretne, ami nem szerepel a hatóidők leírásánál, a KM-nek meg kell határozni, hogy melyikhez áll legközelebb, és annak az értékeit használni, esetleg a kettő közötti számot kiválasztani. Bár ez lehetséges, igen ritka, és kerülendő!

| Hatás időtartama   | KN  |
|--------------------|-----|
| Egyszeri           | 10  |
| Rövid ideig ható   | 30  |
| Közepes ideig ható | 50  |
| Hosszú ideig ható  | 70  |
| Maradandó*         | 100 |

\*Bár a halált okozó mérgek hatása is maradandó, esetükben nem kell számolni KN-t az időtartam miatt.

Ha a JK olyan időtartamot szeretne, ami nem szerepel az időtartamok leírásánál, a KM-nek meg kell határozni, hogy melyikhez áll legközelebb, és annak az értékeit használni, esetleg a kettő közötti számot kiválasztani. Bár ez lehetséges, igen ritka, és kerülendő!

| Hatás          | KN                    |
|----------------|-----------------------|
| Fp-vesztés     | 2 / 1 Fp <sup>M</sup> |
| Béneltség      | 70                    |
| Ájulás / alvás | 80                    |
| Halál          | 100                   |
| Kábultság      | 40                    |
| Görcs          | 20                    |
| Gyengeség      | 20                    |
| Roszcullét     | 30                    |
| Émelygés       | 10                    |
| Bódulat        | 40                    |

| Módosítók                           | KN        |
|-------------------------------------|-----------|
| Egyéb hatás*                        | 50        |
| Különleges hatás**                  | 50        |
| Idegen hatás***                     | hatás +20 |
| Enyhe hatás ugyanaz****             | Fele +20  |
| Enyhe hatás elhagyása <sup>#</sup>  | -20       |
| Enyhe hatás gyengítése <sup>#</sup> | -10       |
| Enyhe hatás erősítése <sup>#</sup>  | 10        |

M A lehetséges, kidobható Fp veszteségnek mindig a maximumát számoljuk. Ha egy mérge pl. körönként okoz valamennyi veszteséget – ez nem az alapeset, külön ki kell emelni a leírásban! – akkor a kidobható maximumot az időtartam arányában kell többszörözni. Csak kockadobással kidobható érték adható meg, és nincs + szám. (Tehát K10 vagy 2K6, de nincs olyan, hogy K6+10!)

Példa 1: Egy I. típusú, 2K6 Fp fájdalmat okozó mérge hatásának KN-je 24 ( $2K6_{max}=12 \cdot 2=24$ )

\* Egyéb hatásnak minősül minden olyan hatás, ami nincs feltüntetve a mérgek hatásainak táblázatában. Ilyen lehet például egy egyszerű hasmenés, vagy mondjuk vakság is. Ezen hatásokra 50 KN-t kell számolni. Ezt a hatást meg kell feleltetni a mérge típusának valamelyik hatásának, és ez alapján állapítani meg az enyhébb hatást. Ha az enyhébb hatás is eltérő, az még egyszer 50-et jelent.

\*\* különleges hatás az olyan, amikor nem elég a táblázat hatása, hanem még külön magarázat is kell, vagy még egy apró többlet-hatás is jelentkezik. Erre jó példa az Al Bahra-kahrem leírása (1TK,383) ahol nem egyszerűen bódulat a hatás, hanem különleges, variált, tovább magyarázott bódulat. Ilyen a Vérizzító is (1TK,383), ami a normális Fp okozás mellett még plusz hatásként, öt körre 10 alá csökkenti a gyorsaságot és az ügyességet. Ilyen esetekben a súlyosabb hatás KN értéke mellé még 50-et számolunk. Ha a plusz hatást a KM túl erősnek találja, növelheti az értéket. (az eredeti hatások erejének arányában.) Csökkenteni nem lehet.

\*\*\* Idegen hatásnak minősül minden olyan, a mérgek hatásainak táblázatában egyébként megtalálható hatás, ami nem jellemző az adott típusú mérgekre. Például egy emésztőrendszerre ható mérge esetében a bémultság. Ha a karakter a kikeverni kívánt mérgeknél idegen hatást szeretne, akkor annak KN értéke a hatáshoz tartozó KN érték, +20 lesz. Ezt a hatást meg kell feleltetni a mérge típusának valamelyik hatásának, és ez alapján állapítani meg az

enyhébb hatást. Ha az enyhébb hatás is idegen, akkor arra is rá kell számolni a +20-at, illetve ez esetben is él az enyhébb hatások módosításából származó plussz, vagy mínusz érték. (A megfeleltetés a mérgek hatásainak összefoglaló táblázata alapján kell, hogy történjen. Itt a „semmi”-k egy oszlopban vannak. Tehát pl. az I. típus „rosszullét”-e a III. típus „görcs”-ének felel meg. Ennek az enyhébb hatások megállapításakor, illetve az ezek változtatása miatti módosítók megállapításakor van szükség)

\*\*\*\* Alapesetben minden mérge hatása mellé a típusának megfelelő, kettővel gyengébb hatás tartozik, mint enyhébb hatás. (ezért nem kell külön KN-t számolni) Ha ezt a karakter eltérően szeretné kikeverni, megteheti, erősíthet, avagy gyengíthet a hatáson (lásd alább) illetve a hatás lehet ugyanaz, csak gyengébben. Ez leginkább a különösen erős kínmérgeknél jellemző, hogy az enyhébb hatásuk is Fp-vesztés. Ennek a hatásnak a maximuma a súlyos hatás fele! Egyéb hatásoknál ilyen esetben általában a hatás időtartama rövidebb, maximum a súlyos hatás időtartamának fele, KN értéke pedig a hatáshoz tartozó érték fele +20.

Példa 2: Egy I. típusú kínmérge súlyosabb hatása 2K6 Fp, (KN=24). Ha enyhébb hatása émelygés lenne (automatikus) nem kerülne több KN-be, de a mérgekeverő olyan erős mérget szeretne, hogy enyhébb hatása is kínokat okozzon. A maximumot, K6-ot választja, ez  $12+20=32$  további KN-jébe kerül. ( $K6_{max}=6 \cdot 6=36$  további KN-jébe kerül.)

# Az enyhébb hatás egy hellyel való emelése +10KN-et jelent, míg egyel való csökkentése -10KN-t. (Ez bele van számolva az azonos enyhe hatás értékeibe is, így ahhoz már nem kell még egyszer hozzá adni) Az enyhébb hatásról való teljes lemondás -20 KN-t jelent. (Ha az enyhébb hatásról való lemondás, és az egyel való csökkentés egyaránt a 'semmi' hatást eredményezné, az enyhe hatás elhagyása esetén akkor is a -20KN jár. Magasabb szintű hatás elhagyása „lemondásnak” számít, nem lehet lépésenként egészen a semmi-ig csökkenteni!)

Példa 3: Egy I. típusú mérge súlyosabb hatása ájulás (KN=80), ekkor enyhébb hatása rosszullét lenne. A karakter ha csak az émelygést szeretné, 'visszakap' 10 KN-t, ebből a mérge egyéb tulajdonságait erősítheti. Ha másodlagos hatásnak Fp veszteséget szeretne, akkor viszont még +10 KN-be kerül neki a mérge hatása. (Itt például az Fp-vesztés a mérge enyhébb hatásaként jelentkezik, így

nem kerül külön, több KN-be. Mivel azonban enyhe hatás, az Fp-k mennyisége nem lehet túl sok! Erre a KM ügyeljen!)

Az mérgek összes tulajdonságára vonatkozó KN-ek megállapítása után csak össze kell adni azokat, és összehasonlítani a mérgekverő „felhasználható” pontjaival, és eldönthető, hogy ki tudja keverni az adott mérget, vagy sem. (lásd Táblázatok)

Szólni kell még a különleges alapanyagokról. Alapesetben természetesen nem kell felsorolni, hogy egy mérgek pontosan miből készül, ez lehetetlen volna. De vannak olyan mérgek, amik egy vagy több különleges alapanyagot igényelnek. Ezek a mérgek leírásában szerepelnek. A JK által készített mérgeknél akkor kell különleges alapanyagot megállapítani, ha a eltérő, szokatlan hatást, tulajdonságot akar mérgeinek. Ilyen lehet a sablontól eltérő hatóidő, időtartam is. Amennyiben legalább kettő tulajdonság eltérő, azaz különleges tulajdonságnak számít, a KM-nek célszerű egy különleges alapanyagot bevezetni, amit ugye külön kell megvenni, vagy beszerezni.

### Természetes mérgek módosítása

A mérgek kikeverésének nehézségei, az anyagok ára, a felszerelés hiánya, vagy egyszerűen csak a kényelem miatt, a mérgekverők gyakran használnak olyan mérgeket, amiket nem nekik kell elkészíteniük, csupán el kell venniük a természettől. Sok, még alacsony fokon képzett mérgekverőnek ez az egyetlen esélye, hogy igazán erős mérget használhasson. Az állati és növényi mérgek azonban arra „készültek”, hogy az adott állat, vagy növény megvédje magát velük, vagy leterítse zsákmányát. Az állat, vagy a növény szervezete termeli, folyamatosan frissíti őket, védett mirigyekben tárolja és a leoptimalisabb módon juttatja célba minden adagját. Ha a mérget kiveszik ebből a környezetből, - lecsapolják a mérgefogból, kimetszik a mérgegyógyból, leeresztik a mérgecsatornákból stb. - akkor azok már nem a működésük optimális környezetében lesznek, és ez a megromlásukhoz vezet. Sok természetes mérgeknek az állaga sem megfelelő, hogy például a fegyverre lehessen kenni. A növényt nem zavarja mérgeinek íze, szaga, de ha azt valaki például ételmérgeként szeretné hasznosítani, akkor ez a tulajdonság zavaró lehet.

A fenti okok miatt van szükség a természetes mérgek egyes tulajdonságainak módosítására, ami mindig könnyebb, kisebb szakértelmet igénylő feladat, mint egy teljesen új mérgek előállítás. Ez a mérgekverési folyamat is hasonlóan működik a játékban, mint az új mérgek alkotása, a kapott KN értéknek alacsonyabbnak kell lennie, mint a karakter képzettségek alapján megállapított keverési képessége. A különböző műveletek alkímiai szint értéke a művelet bonyolultságát jelenti, működése hasonló, mint bármilyen vegyület esetében. Ezek nem adódnak össze, és mindig a legmagasabb értékű számít. A különböző műveletek KN értékeit és ASZ-ét a következő táblázat mutatja:

| Művelet                             | KN | ASZ |
|-------------------------------------|----|-----|
| Állag-javítás*                      | 5  | 2   |
| Szín megváltoztatása                | 5  | 3   |
| Szín eltüntetés                     | 10 | 3   |
| Szag megváltoztatása                | 5  | 3   |
| Szag eltüntetés                     | 10 | 3   |
| Íz megváltoztatása                  | 5  | 3   |
| Íz eltüntetés                       | 10 | 3   |
| Fajta megváltoztatása**             | 50 | 5   |
| Szint megváltoztatása               | 40 | 5   |
| Hatás kezdetének megváltoztatása    | 50 | 5   |
| Hatás időtartamának megváltoztatása | 60 | 5   |

\* A mérgek természetes állaga soha nem megfelelő a mesterséges felhasználásra. Túl hígak, netán túl sűrűek, nem tapadnak a fegyverre, az eredeti szervezet hiányában nem oszlanak el a levegőben ugyanúgy. Ezért minden esetben szükséges az állagjavítás végrehajtása, amit alkímiai módszerekkel, oldószerek, hordozó anyagok alkalmazásával érnek el. Ha ez elmarad, az hátrányokat okoz, lásd a mérgekkezelés képzettségénél.

\*\* A mérgek fajtájának megváltoztatása azt jelenti, hogy az adott természetes mérgek fajtáját egy másik mérgekfajtára változtatja a mérgekverő, ez szinte mindig a halmazállapot megváltoztatását is jelenti. Ezt is alkímiai módszerekkel, oldó és hozdozóanyagokkal érik el, ám a folyamat jóval nehezebb és több szakértelmet is igényel.

A fenti táblázat csak a természetes mérgekkel szemben alkalmazható. A mesterséges mérgeket gazdaságosabb is eleve olyanra kikeverni, amilyenre szeretnénk, így azok esetében nincs szükség a tulajdonságok megváltoztatására, a kész mérgek szintje, esetleg hatóideje pedig nem növelhető tovább ilyen módon.

A másik megoldandó probléma a természetes mérgekkel kapcsolatban, hogy ezeket a mérgeket az állatok, vagy növények szervezete állítja elő, és onnan kikerülve, ha nem jutnak azonnal az áldozat szervezetébe, hamar lebomlanak, illetve hatásukat veszik. A természetes mérgek az előállító szervezetből kikerülve egy napig őrzik meg a hatásukat, utána használhatatlanná válnak. (Ez akkor is fennáll, ha nem kerültek ki azonnal az előállító növényi vagy állati szervezetből, de az már elpusztult) A természetes mérgek az alkímia legalább 2 fokú ismeretével előállított tartósító szerekkel további egy napig tartósíthatóak, így fel lehet őket használni. Ez általában elég a saját beszerzésű mérgeknél, ha nem kell velük túl messzire menni vagy túl sokáig várni.

Szükség lehet azonban a természetes mérge további tartósítására. Ehhez is megfelelő képzettség a mérgekeverés. A tartósítás alkímiai szintje minden esetben 4, KN értéke pedig a tartósítás időtartamától függ, az alábbi táblázat szerint:

| Tarósítás ideje (hónap) | KN |
|-------------------------|----|
| 1                       | 5  |
| 2                       | 10 |
| 3                       | 15 |
| 4                       | 20 |
| 5                       | 25 |
| 6                       | 30 |

A mesterséges mérgek eleve mesterséges úton készültek, nem szükséges őket tovább tartósítani. Romlásuk olyan lassú, hogy nem szükséges hozzá játéktechnikai korlát. Ha a KM úgy látja jónak valamilyen különösen érzékeny méregnél, megállapíthat romlási időt, ilyenkor ez irányadó, azt tovább növelni

nem lehet. A természetes mérgek fél évnél tovább nem tartósíthatók.

## Mérgekeverési képesség

Azt, hogy egy mérgekeverő milyen tulajdonságú mérgeket képes kikeverni, azaz, hogy hány KN értékű mérget tud előállítani, a mérgekeverési képessége határozza meg, egy olyan szám, amit a mérgekeverést lehetővé tevő, illetve segítő képzettségekhez rendelt számok összegéből kapunk. Ezen a számon belül a mérgekeverő szabadon manőverezhet, amíg alatta marad a kikevert méreggel, olyan mérget készít amelyet csak akar – illetve tud. Azért ennek is léteznek koplátai, lásd később.

Azt, hogy a mérgekeverési képességhez az egyes képzettségek mennyivel járulnak hozzá, az alábbi táblázat mutatja:

| Képzettség          | "KN"- pont |
|---------------------|------------|
| Mérgekeverés 1. fok | 50         |
| Mérgekeverés 2. fok | 100        |
| Mérgekeverés 3. fok | 150        |
| Mérgekeverés 4. fok | 200        |
| Mérgekeverés 5. fok | 300        |
| Herbalizmus 1. fok  | 5          |
| Herbalizmus 2. fok  | 8          |
| Herbalizmus 3. fok  | 10         |
| Herbalizmus 4. fok  | 15         |
| Herbalizmus 5. fok  | 20         |
| Ásványtan 1. fok    | 5          |
| Ásványtan 2. fok    | 8          |
| Ásványtan 3. fok    | 10         |
| Ásványtan 4. fok    | 15         |
| Ásványtan 5. fok    | 20         |
| Élettan 1. fok      | 5          |
| Élettan 2. fok      | 8          |
| Élettan 3. fok      | 10         |
| Élettan 4. fok      | 15         |
| Élettan 5. fok      | 20         |
| Anatómia 1. fok     | 5          |
| Anatómia 2. fok     | 8          |
| Anatómia 3. fok     | 10         |
| Anatómia 4. fok     | 15         |
| Anatómia 5. fok     | 20         |
| Gyakorlat*          | +10        |
| Recept**            | +50        |

\* Minél többet készít el valaki egy adott mérget, annál gyakorlottabb lesz benne, rájön a hibáira, jobbra tudja tenni. Ezért minden 50- készítés +10-et ad a karakternek, de csak az adott mérge előállításakor. Ezt annak hatásainak jobbra tételéhez használhatja. (Ez csak a játékban vonatkozó kikeverésre vonatkozik, nem lehet azt mondani hogy akkor a karakter most egy évig csak mérgeket kevergetett, és ezután már minden mérgehez jár a +10!)

\*\* A mesterségesen kikevert mérgek között megkülönböztetjük a „létező” és az „új” mérgeket. Minden olyan mérge „létező”-nek számít, ami megtalálható a szabálykönyvekben, kiegészítőkben, vagy miket a KM (ezekhez hasonlóan) alkot meg. Ilyen mérge például a Kobramarás, a Toroni pokol (1TK), vagy a Homokmaró (TF) vagy a Tisztító szenvedés esszenciája (PPL2). Ezeknek a mérgeknek már receptje van, rendek tudása rejlik mögötte, mérgekverők nemzedékei kísérletezték ki, tették jobbá őket. Ha a karakter ismeri – ehhez a megléte nem elég, minden méragnél le van írva, hogy mennyire elterjedt, melyik rend, kik ismerik – akkor +50-et kap elkészítéséhez, mivel nem ő maga kísérletezgeti ki, hanem századok óta bevált receptek alapján dolgozik. Az ilyen mérgeket ismerheti már indulásakor, pl. a rendjében megtanították neki, vagy a kaland során könyvekből, más mérgekverőktől megtanulhatja.

Az „új” mérgek közé sorolunk minden olyan mérget, amit a karakter maga kísérletezett ki maga állított elő. Ezekhez nem jár semmilyen plussz,

hacsak nem készíti el olyan sokszor, hogy nagy gyakorlatot szerez benne. Az a mérge amit a karakter fejleszt ki, neki mindig újnak számít, még sok szint, évek múlva is! Ha a KM jónak találja, beveszi az ő Ynevének mérgei közé, akkor egy másik karakternek, egy másik játékban már ez a mérge is „létező”-nek számíthat majd.

Ez a szabály hivatott megvédeni a szabálykönyvekben lévő, és a kidolgozott mérgek létjogosultságát, hiszen egy hirtelen kikevert mérge soha nem lehet olyan erős, mint egy már évtizedek óta ismert.

A fenti táblázat értékei összeadódnak, de egy képzettség különböző szintjei soha. Tehát egy 3. fokon képzett mérgekverő képessége nem 50+100+150, ami az egyes fokok összeadásából adódna, hanem csak 150. Ez minden felsorolt képzettségre vonatkozik.

A mérgekverő karakter rendelkezék bármilyen képzettségekkel, bármennyi mérgekverési képzettséget kifejező ponttal, mindig be kell tartania az alábbi határokat. Ezeket a korlátokat a mérgekverés képzettség írja elő, átlépni nem lehet. Ha a mérgekverő elérte a határt, és marad még a mérge fordítható KN-je, akkor olyan tulajdonságait fejlesztheti a mérgeknél, ami nem ütközik a korlátba, illetve hagyhatja „veszni”. Ezek a korlátok a következők:

| Fok                | Legnagyobb szint | Kínmérgek okozott Fp vesztesége | Légi | Kontakt | Több komponensű |
|--------------------|------------------|---------------------------------|------|---------|-----------------|
| Mérgekverés 1. fok | 2. szint         | 6 Fp                            | nem  | nem     | nem             |
| Mérgekverés 2. fok | 5. szint         | 15 Fp                           | igen | nem     | nem             |
| Mérgekverés 3. fok | 6. szint         | 18 Fp                           | igen | nem     | nem             |
| Mérgekverés 4. fok | 8. szint         | -                               | igen | igen    | nem             |
| Mérgekverés 5. fok | nincs korlát     | -                               | igen | igen    | igen            |

A táblázat megmutatja, hogy melyik mérgekverői szinten mekkora szintű mérge készíthető maximálisan, illetve, melyik szinten készíthető légi, kontakt, vagy több komponensű mérge, és mennyi lehet a kínmérgek maximálisan okozott Fp vesztesége. Ezt a táblázatot nem lehet figyelmen kívül hagyni, vagy megkerülni semmilyen szabállyal, akárhány KN-t szedjen össze is a karakter.

A mérgek kikeverésének ideje a mérge típusától, erősségétől, bonyolultságától függően átlagosan két óra és két nap között változik, erről a KM döntsön. Természetesen vannak olyan mérgek is, amelyek sokkal tovább készülnek... Ezt módosíthatja a felszerelés is.



## Mérgekverési hiba

Ha a karakter el akar készíteni egy mérget, akkor tulajdonságai alapján kiszámolja annak keverési nehézségét (KN) és összehasonlítja képességével. Ha a szám nagyobb, mint a keverési képesség, nem tudja elkészíteni az adott mérget. Ha pedig egy létező, receptes méragnél jön ki magasabb érték, akkor bár rendelkezik az elméleti tudással, de nem rendelkezik a kellő gyakorlati ismeretekkel, néhány művelet, vagy anyag kifog rajta, előbb fejlesztenie kell ismereteit, és csak azután készítheti el a mérget. A mérgekverő érzi korlátait, és azzal próbálkozik, amit tud. (Tehát nem kell több mérre elegendő drága alapanyagot elkísérleteztetni a karakterrel, ha nem tudja elkészíteni az adott mérget, nem fogja megpróbálni, valahogy úgy működik ez, mint a vaázslók varzslatai, aminek nagyobb a mana-pont igénye, abba nem fog bele.)

Létezik azonban egy kis tűrés, néhány pont, amivel a mérgekverő túllépheti az ismeretei által szabott határt (Figyelem! Nem a mérgekverés korlátait!), természetesen csak a hiba kockázatával.

Minden pont, amivel a mérgek KN-je több, mint a mérgekverő képessége, öt százalékot jelent arra, hogy a mérget nem sikerül elkészíteni. Tehát maximum 19 pont lehet a különbség, hiszen  $20 \cdot 5 = 100$ , azaz a mérget nem sikerül előállítani.

Példa: A karakter mérgekverési képessége 240, és egy 250 pontos méreggel próbálkozik. A hiba esélye  $10 \cdot 5 = 50\%$  lesz.

Fontos, hogy a mérgekverő karakter tudja, hogy veszélyes vizekre evez, tehát választhat, hogy nem készíti el az adott mérget, vagy megpróbálja, a sikertelenséget kockáztatva.

A KM titokban végezze a hibaszázalék kidobását. A JK NEM TUDHATJA MEG az eredményt. (csak ha például kipróbálja a mérget) A KM csak mesélje ki az elkészítést, és a játékos reménykedhet, hogy sikerrel járt. A százalék dobás lehet sikeres, ilyenkor a mérgekverő sikerrel járt, tökéletesen

elkészítette a tudását meghaladó mérget. Ha a KM hibát dob ki, meg kell határozni, hogy a mérgek milyen hibája lesz, és azt fel kell jegyezni. FIGYELEM: A JK nem tudja a hibát, hiszen neki ott a mérgek, mindenképpen azt hiszi, hogy teljes sikerrel járt. A KM a hiba természetét az alábbi táblázatból állapíthatja meg:

| K6 dobás | Hiba   |
|----------|--|
| 1        | Egyel alacsonyabb szint                                |
| 2        | A hatás kezdete egy szinttel lassabb*                  |
| 3        | Egyel alacsonyabb hatás (típuson belül)                |
| 4        | Fizikai tulajdonság csökkenés: rossz szín, rossz állag |
| 5        | Kettővel alacsonyabb szint                             |
| 6        | A mérgek használhatatlan                               |

\* Természetesen a nagyon lassú hatású mérgek nem vált lappangó hatásúvá, ilyen esetben a mérgek használhatatlan lesz.

## Ellenmérgek

Az ellenmérgek a mérgek hatásainak semlegesítésére szolgáló anyagok. Aki mérget tud keverni, képes az ellenmérgek kikeverésére is. Sok olyan kaszt is van, amelyik a mérgekverés mérgekalkotás részével nem is foglalkozik annyira, inkább csak az ellenmérgek készítése foglalkoztatja. Az ellenmérgek a mérgekhez hasonló módszerekkel készülnek, leginkább növényi és ásványi, néha állati anyagokból. Gyakran szükséges hozzájuk a mérgek főbb alapanyaga is, és előfordul, hogy attól különböző, és ritka, értékes alapanyagok felhasználását igényle az elkészítése. Az ellenmérgek legtöbbször folyékonyak, hiszen azokat nem kell különböző trükkökkel az áldozatba csampészni, hiszen ő maga is kívánja. Néha azonban előfordulnak egyéb fajta, netán egészen különleges ellenmérgek is. Az ellenmérget, akár csak a mérgeket, adagokban mérjük.

Az ellenmérgek úgy fejtik ki hatásukat, hogy plussz módosítót ad a mérgek hatását eldöntő egészségpróba, hogy pontosan mennyit, az a mérgek erősségétől függ. Ebből is látszik, hogy ha teljesen el akarjuk kerülni a mérgek hatásait, akkor már az egészségpróba dobása, azaz a mérgek hatásának kezdete előtt be kell juttatni a szervezetbe

az ellenmérget. Amennyiben ez megvalósul, a pozitív módosító érvényesül, és a megmérgezettnek jó esélye van rá, hogy az ellenmérget segítségével szervezete legyűri a mérget. Az ilyenkor dobott egészségpróba különbözik az ellenmérget nélkülötől, ugyanis amennyiben sikeres, akkor az ellenmérget sikerrel hatástalanította a szervezetbe került mérget, és annak megszűnik – létre sem jön – minden hatása, tehát nem lép életbe az enyhébb hatás. Amennyiben az ellenmérget hatásossága alatt – lásd később – újabb adag mérget kerül az áldozat szervezetébe, az ellenmérget ugyanúgy hat, tehát megint plussz módosítókat ad az egészségpróba, mivel az ellenmérget ideiglenesen megerősíti a szervezet mérget szembeni ellenállását, nem csak matematikailag semlegesíti a mérget. Ha az ellenmérget módosítóival dobott egészségpróba sikertelen, akkor a mérget hat, de mivel az ellenmérget a szervezetben dolgozik, csak az enyhébb hatása érvényesül, és ezután minden az előzőekben leírtak szerint megy végbe.

Az ellenmérget azonban nem mindig sikerül a mérget hatása előtt beadni, főleg, mivel az áldozat legtöbbször nincs tudatában, hogy mérget készülnek alkalmazni ellene. Az utólagos ellenmérgetnek is lehet haszna, de korántsem annyi, mint ha a mérgetezés előtt veszik be. Az azonnali, illetve a gyors hatású mérgeteknél, illetve az egyszeri hatású mérgetek esetében szinte semmit sem ér az utólag beadott ellenmérget, hiszen a hatás már létrejött és valószínűleg el is múlt. A hosszabb hatóidejű mérgetek esetében, az utólagosan beadott ellenmérget újabb egészségpróba jogosítja az áldozatot, immár az ellenmérget módosítóival. Ha ez a próba sikeres, úgy az ellenmérget megszünteti a mérget hatását, ami már gyakran csak a másodlagos, gyengébb hatások valamelyike, azonban ez is hasznos lehet a mérgetől meggyötört szervezetnek. Amennyiben ez az utólag dobott egészségpróba az ellenmérget módosítóival sikertelen, akkor az ellenmérget már nem tudott beavatkozni, hiszen már nincs mit gyengíteni a mérgeten, az ugyanúgy folytatja tovább a hatását, ami általában már a gyengébb, másodlagos hatások egyike. Ha a beszédett ellenmérget hatása sikertelen, annak hatásának lejárt előtt semmi értelme újabb adagot bejuttatni a szervezetbe, újabb egészségpróba nem dobható.

Az ellenmérget csak a mérget semlegesíti, illetve azt a hatást, amit még nem okozott, nem gyógyít! Tehát, ha egy mérget Fp-veszteséget

okozott, akkor az ellenmérget nem adja vissza az elveszített Fp-ke, de magakadályozza az esetleges további veszteséget, vagy hatásokat. Természetesen, ha egy mérget például görcsöt okozott, és az ellenmérgettel dobott egészségpróba sikeres, akkor a görcs megszűnik, mivel a mérget már nem tudja tovább görcsbe kényszeríteni az izmokat, de az addigi görcs esetleges káros hatásait az ellenmérget nem gyógyítja.

Az ellenmérget csak a szervezeten belül hat, tehát ha összeöntik a mérgettel, akkor semmi nem történik. Csak ha az áldozat egyszerre issza meg őket. Ilyenkor az számít, melyik a gyorsabb, az ellenmérgetek egységesen gyorsan hatnak.

Az ellenmérget hatása nem biztos! Ha egy megmérgetezett, vagy akár egy hamarosan megmérgetezésre kerülő alany ellenmérget iszik, az soha nem menti fel automatikusan a mérget hatása alól, csak jó esélyeket ad neki, az ellenmérget erősségétől függően az egészségpróba sikeres megdobásához.

Az ellenmérgeteknek két típusát különböztetjük meg, vannak az általános ellenmérgetek, és a specifikus ellenmérgetek. A kettő között az alapvető különbség, hogy míg az általánosak egy általános hatás ellen adnak némi védelmet, tehát egy adott mérgettípus ellen védenek, addig a specifikus ellenmérgetek kifejezetten egy adott mérget hatása ellen készülnek. Az általános ellenmérgetek előnye, hogy az adott típusba tartozó minden mérget ellen védelmet nyújtanak, viszont sokkal gyengébbek, mint azok a specifikus mérgetek, amiket kifejezetten egy adott mérget ellenszereként készítettek. A specifikus ellenmérgetek természetesen sokkal erősebbek és hatásosabbak, hátrányuk, hogy csak egy adott mérget ellen adnak védelmet. Az általános mérgeteket mindig típus szerint kell megnevezni, például Emésztőrendszer védő ellenmérget, míg a specifikus mérgeteket a mérget nevével illetik, ami ellen készültek, például a Három rabló ellenmérget. Az ellenmérget erőssége azt jelenti, hogy az ellenmérget mekkora pozitív módosító ad az egészségpróba, tehát egy 3-as erősségű ellenmérget hatása +3. Az általános ellenmérgetek alkímiai szintje 3, míg a specifikus

mérgek alkímiai szintje a mérgek alkímiai szintjével egyezik meg.

Az általános ellenmérgek hatása  $K6+1$  óráig, míg a specifikus ellenmérgek hatása  $2K6+1$  óráig tart. A beszédüktől – és a gyors hatásuktól, azaz  $K6$  kör múlva – egészen ennek az időtartamnak a lejártáig védenek a mérgekkel szemben. Az ellenmérgek hatása nem erősíthető több adag ellenmérgek beszédével sem. Ez csak a hatóidőt fogja növelni, ám ebből maximum a duplája érhető el, tehát kettőnél több adag ellenmérget nincs értelme beszélni. Amennyiben valaki hosszabb védelmet akar, annak újra be kell szednie az ellenmérget. Vigyázni kell azonban az ellenmérgek szedésével is, mivel azok hatása elkényelmesíti a szervezetet. Ez azt jelenti, hogy ha egy szervezetben ellenmérgek van, és az a hatása alatt nem találkozik mérgekkel – azaz erejét nem használja fel a mérgek elleni küzdelem – akkor a szervezet megszokja a védelmet, és annak elmúltá után, azonos ideig sokkal érzékenyebb lesz azokkal a mérgekkel szemben, amikkel szemben az ellenmérgek megvédte volna. Ez az érzékenység az ellenmérgek pozitív módosítóját adja a mérgek erősségéhez. Ez az érzékenység az ellenmérgek időtartamával azonos idő után megszűnik és visszaáll a szervezet rendes védekező képessége.

Példa: Egy karakter sejtve, hogy megmérgezésére törekszenek, 3-as erősségű, ételmérgek elleni ellenszert szed be, méghozzá két adagot. Ez a mennyiség  $K6$  kör múltán hatni kezd (gyors hatás), és ez után, kétszer  $K6+1$  óráig  $+3$ -ad fog adni az esetlegesen a szervezetébe jutó ételmérgek ellen. A mérgek nem következtek be az időtartam alatt, és a karakter a biztonság kedvéért most három adag ellenmérget vesz be, ugyanabból a fajtaból. Ebből ugye egy hatástalan marad, a másik kettő adag újra  $2xK6+1$  órán át védi. Ha ez idő alatt sem következik be mérgek, az ellenanyaghoz hozzászokott immunrendszer meggyengül, azaz  $4xK6+1$  órára fokozottan érzékennyé válik az ételmérgekkel szemben, tehát minden, a

szervezetébe jutó ételmérgek  $+3$ -al erősebben fog rá hatni.

Megjegyzendő, hogy amennyiben a karakter folyamatosan, egészségének teljes értékének megfelelő számú alkalomnál többször vesz be valamilyen ellenmérget, az további káros hatásokat okozhat, hiszen egyáltalán nem egészséges anyagok. Ez a hatás lehet további, jóval hosszabb gyengeség, függőség kialakulása, esetleg gyengébb hatás, vagy hatástalanság, ez a  $KM$ -re van bízva. Mindazonáltal ilyen igen ritkán fordul elő, figyelembe véve az ellenmérgek magas árát.

Amennyiben egy szervezetbe több ellenmérgek is kerül, úgy csak a legerősebb fog hatni, mivel az ellenmérgek nem csak „ül és vár” hanem erősíti az immunrendszert, felkészíti a szervezetet a mérgek elleni harcra, így adott esetben a különböző ellenmérgek akár egymás ellen is dolgozhatnak.

Az, hogy mikor melyik típusú ellenmérget használja a mérgekverő, attól függ, mennyire tudja, mivel mérgezték (vagy fogják megmérgezni) meg az áldozatot, akin segíteni szeretne. Általános ellenmérget minden mérgekverő, bármikor készíthet, hiszen csak azt kell tudnia hozzá, hogy a szervezet melyik részét kell igazán védenie, tehát például az izomrendszert támadó mérgek ellen készíthet általános ellenmérget. Ha nincsenek tisztában, milyen mérgek is fenyegeti az áldozatot, ilyen készítenek.

Persze minden mérgekverő ha teheti, a specifikus ellenmérgekhez fordul, hiszen azok tovább növelik az áldozat amúgy sem biztos esélyeit. Természetesen a mérgekverő minden mérgek ellen képes specifikus ellenmérget készíteni, amit ismer, de ahhoz, hogy eldöntse, éppen melyiket kell használnia, bizony fel kell ismernie az adott mérgek hatását. Ennek a felismerésében a mérgekkezelés képzettség segít, ami mivel alapfeltétele a mérgekkezelés képzettségnek, minden mérgekverő ismeri.

A specifikus ellenmérgekkel kapcsolatban az alábbi szabályok érvényesek:

- A mérgekverő csak olyan mérgek ellen készíthet specifikus ellenmérget, amit ismer, tehát aminek a receptjét ismeri. Ezen ismeret hiányában csak általános ellenmérget készíthet, hiszen azt mindig meg tudja állapítani, hogy az áldozatra milyen típusú mérgek hat.

- A mérgekeverő a saját maga által készített mérgek specifikus ellenmérgeinek elkészítésére is képes.
- Ha bármilyen mérgeből módja van tanulmányozni egy adagnyit (ez annak teljes elhasználását jelenti), megfelelő felszereléssel – tehát nem a sivatag közepén – akkor annak specifikus ellenmértjét is el tudja készíteni. (ez esetben a receptet nem ismeri meg, tehát a mérget nem készítheti el, de a megszerzett ismeret elegendő az ellenmértg kikeveréséhez.)
- Egy megmérgezettben csak akkor ismeri fel, hogy pontosan milyen mérge hat, ha ismeri az adott mérget, ellenkező esetben csak a típusát ismeri fel és csak általános ellenmértget készíthet.

Meg kell még jegyezni, hogy egy halálos hatású mérge ellen, mikor már kifejtette hatását, azaz az áldozat meghalt, akármilyen ellenmértg is hatástalan, tehát nem jogosít újabb egészségpróbára.

Az ellenmérgeknek létezik egy speciális, harmadik típusa is, ezek a „lappangó ellenmérgek”. Ezek a mérgek csak a lappangó mérgek ellen készíthetők, és csak specifikusak lehetnek. Azt a célt szolgálják, hogy amíg az áldozat rendszeresen megkapja, addig a mérge ne hathasson rá, hiszen pont ezért készülnek a lappangó mérgek. Az ilyen ellenmérgekre különleges szabályok vonatkoznak, mivel direkt erre készítik, a mérgeggel együtt. A lappangó ellenmértg hatóideje jóval hosszabb, általában napokban mérhető. (pontosabban a mérge

ismeretében a KM és a JK közösen állapítson meg) A lappangó ellenmértgeből bármennyi beszédhető, hiszen pont erre tervezték. A lappangó ellenmértg mindaddig teljes értékű, értesd 100%-os védelmet nyújt, amíg ki nem maradt, és a mérge el nem kezdett hatni. Ez idő alatt nem kell egészségpróbát dobni, a hatás mindig biztos. Ha az ellenmértg kimaradása miatt a mérge hatott, akkor már a lappangó ellenmértg hatástalan, csak a másik két típusú ellenmérget lehet alkalmazni. A lappangó ellenmértget csak a mérge készítője tudja elkészíteni, hiszen amíg a mérge nem hat, addig nem mutatható ki a szervezetben, és ezért nem is ismerhető fel, vagy meg. Miután pedig hatott, már nincs értelme a lappangó ellenszernek. Ettől csak nagyon különleges esetekben lehet eltérni, például, egy szökött rab, akiket lappangó mérgeggel és rendszeres ellenmérgeggel tartanak vissza a szökéstől, ellopja a mérge és így a lappangó ellenmértg pontos receptjét is, így egy mérgekeverő, ha tudása lehetővé teszi a mérge előállítását – immár recepttel számolva – elkészítheti neki a lappangó ellenmértget, amíg megoldást találnak a mérge teljes legyőzésére.

Az ellenmérgek elkészítési ideje 2 óra és 2 nap között mozog, a KM az erősség, a típus, és a mérge bonyolultsága függvényében döntsön, akár csak a mérgek esetében.

Azt, hogy milyen mérgekeverési ismerettel milyen erős ellenmérget lehet készíteni, az alábbi táblázatból lehet megállapítani:

| Mérgekeverés foka   | Általános ellenmértg módosítója | Specifikus ellenmértg módosítója |
|---------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| Mérgekeverés 1. fok | 0                               | +1                               |
| Mérgekeverés 2. fok | +1                              | + 2-3                            |
| Mérgekeverés 3. fok | +2                              | + 4                              |
| Mérgekeverés 4. fok | +3                              | + 5-6                            |
| Mérgekeverés 5. fok | +4                              | + 7-8                            |

Az ellenmértget általában minden mérgekeverő elkészíti mérgehez, már csak a biztonság kedvéért is. Az eladásra szánt mérget szinte mindig ellenmérgeggel együtt készítik és értékesítik, hiszen a vevő is biztonságban akarja érezni magát. Az üvegben persze nem mindig az van, amit a kedvesen mosolygó kereskedő állít...

Néhány egyéb képzettség is alkalmas arra, hogy segítségével semlegesíteni lehessen bizonyos mérgek hatásait, ilyen a herbalizmus, és az orvoslás is, ezeket lásd később, a képzettségeknél. Léteznek még különböző mágikus módszerek is a mérgek legyőzésére, ezek ismertetését lásd a mágia fejezetben.

## A mérgek ára

Ha a karakter nem maga készíti el az adott mérget, illetve nem maga gyűjti be az elkészítéshez szükséges anyagokat, bizony sok pénzt kell fizetnie a mérgekért. Különösen az erős, és igazán hatásos mérgek kerülnek vagyonokba, ám általában ezek már biztos megoldást is nyújtanak a problémára.

A mérgek alapanyagainak beszerzéséről az alapanyagok részénél lehet olvasni, mint ahogy arról is, hogy a bonyolultabb mérgeknél már nehezen elkerülhető, hogy a komoly készletekkel nem rendelkező karakternek ne kelljen egy-két ritka, vagy éppen nem növény, vagy másfelé honos alapanyagot megvásárolnia. Erre az általános szabály az, hogy a mérge beszerzési árának egy tizede. Tehát ezt majdnem minden mérgegre rá kell fordítani, bár a mérge alapanyagainak ismeretében ez a KM döntése.

A mérgek előállítása és ezért árusítása is Ynev legtöbb civilizált országában törvénybe ütköző cselekedet. Ezt természetesen mindenki és mindenhol kijátssza, ahogy csak tudja, de ez a tény mégis rányomja bélyegét a mérgek árára, és bizony nem keveset emel rajta. Mérget a különböző mérgekeverők árulnak, füvesemberek, mérgekeverő szekták, mesterek, nemritkán gyógyítók, herbalisták is foglalkoznak ilyesmivel (ellenmérge). Gyakran egész rendek alakulnak, főleg a boszorkányok és boszorkánymesterek körében, akik a mérgekeverésből és ezek árusításából élnek, vagy csak mellékesen üzik ezt a nem csekély hasznot hozó foglalatosságot. A különböző alvilági szervezeteknek általában külön mérgekeverő kapcsolataik vannak, - amit természetesen meg is védenek, ha kell – míg egyes rendek egyenesen saját mérgekeverőket tartanak. Bárhonnan szerzi is be a karakter a mérget, egy biztos, a mérge nem olcsó dolog, legalábbis az, amelyik ér is valamit.

Egy mérgeknél kétféle ára van, egy beszerzési ára (ami a készítő számára az

alapanyagok árát jelenti) és egy eladási ára, amiért a mérget meg lehet venni. Fontos, hogy az alább közölt árak csak irányadók a KM részére, mert bizony az árak vidékenként és a kereslet függvényében bizony nagyon gyorsan, és igen számottevően változhatnak. Az a mérge, ami közönséges az Ibarában, vagyonokba kerülhet a messzi Erenben. Arról nem is beszélve, hogy ha az eladó tudomására jut, hogy a vevőnek égető szüksége van a mérgegre, akkor ez bizony megtöbbszörözheti az árat, különösen igaz ez az ellenmérgekre. Tehát, ha a KM jónak látja, nyugodt szívvel módosíthatja az árakat, általában a drágább oldal felé. Ritkán fordul elő, hogy egy mérge olcsóbb legyen.

Ha egy karakter mérget készít eladásra, nem baj, ha nem ismeri pontosan ezt a táblázatot, (sőt, javasolt) a KM tudja a piaci árakat, és ennek alapján ítélni, megveszik-e a mérget, vagy sem.

A mérgek eladási ára az egyszerűség kedvéért a beszerzési ár kétszerese.

A mérge árát a típusának és erősségének függvényében, valamint súlyosabb hatása alapján állapítjuk meg. Minden típusnak más táblázata van, mindegyik táblázat ezüstben értendő.

Az árak megállapításának táblázatai:

| I. típusú mérgek árszorói |         |            |       |
|---------------------------|---------|------------|-------|
| Szint                     | Árszoró | Hatás      | Ár    |
| 2                         | x2      | Émelygés   | x1    |
| 3                         | x4      | Rosszullét | x2    |
| 4                         | x6      | Fp-vesztés | x4    |
| 5                         | x8      | Ájulás     | x7    |
| 6                         | x12     | Halál      | x15   |
| 7                         | x15     | Egyéb      | x1-12 |
| 8                         | x20     |            |       |
| 9                         | x25     |            |       |

| II. típusú mérgek árszorói |         |          |       |
|----------------------------|---------|----------|-------|
| Szint                      | Árszoró | Hatás    | Ár    |
| 2                          | x1,5    | Émelygés | x1    |
| 3                          | x3      | Bódulat  | x5    |
| 4                          | x6      | Alvás    | x7    |
| 5                          | x9      | Halál    | x15   |
| 6                          | x13     | Egyéb    | x1-12 |
| 7                          | x18     |          |       |
| 8                          | x24     |          |       |
| 9                          | x29     |          |       |

**III. típusú mérgek árszorozói**

| Szint | Árszorzó | Hatás     | Ár    |
|-------|----------|-----------|-------|
| 2     | x2       | Gyengeség | x1    |
| 3     | x4       | Görcs     | x7    |
| 4     | x7       | Bénultság | x10   |
| 5     | x10      | Halál     | x15   |
| 6     | x15      | Egyéb     | x1-12 |
| 7     | x20      |           |       |
| 8     | x27      |           |       |
| 9     | x32      |           |       |

**IV. típusú mérgek árszorozói**

| Szint | Árszorzó | Hatás      | Ár    |
|-------|----------|------------|-------|
| 2     | x2       | Émelygés   | x1    |
| 3     | x4       | Roszsullét | x2    |
| 4     | x7       | Fp-vesztés | x4    |
| 5     | x10      | Ájulás     | x7    |
| 6     | x14      | Halál      | x15   |
| 7     | x19      | Egyéb      | x1-12 |
| 8     | x26      |            |       |
| 9     | x31      |            |       |

Mivel a maradandó hatású mérgek sokkal ritkábbak, és elkészítésük is nehezebb, mint akár a halálos mérgeké, ezért a maradandó hatású mérgeknek csak az eladási árához további x3 – x5 szorzó járul.

Az ellenmérgek beszerzési és eladási ára egyaránt a mérgekével egyezik meg, amelyik ellen valók. Az általános ellenmérgek ára erősségük és x6 alapján számolandó ki.

Példa: Egy karakter III. típusú (izomrendszerre ható), 6. szintű mérget akar készíteni, ami görcsöt okoz. Nem vesződik az alapanyagokkal, megveszi őket. A mérge beszerzési ára így  $15 \times 7$ , azaz 105 ezüst (10 arany, öt ezüst) lesz. Eladási ára ennek kétszerese, vagyis 21 arany. Ha a mérgekeverő maga szerzi be az anyagokat, akkor a beszerzési árat nem kell kifizetni, illetve csak a tizedét. (A KM úgy ítélte meg, hogy a mérge elég bonyolult ahhoz, hogy legyen olyan alapanyaga, amit mindenképpen meg kell venni, mivel a karakter semmilyen tartálékkal nem rendelkezik) Ezért a beszerzési ár ebben az esetben csak 10 ezüst, míg az eladási ár változatlan marad. Ha mindezt a mérget maradandó hatásúra akarta volna elkészíteni, akkor a beszerzési ára (megvéve az alapanyagot)  $15 \times 7$ , azaz 105 ezüst, míg az eladási ára  $2 \times 15 \times 7 \times 4$ , azaz 840 ezüst, azaz 84 arany lett volna.

A mérgek árának kiszámításánál esetenként igen magas összegek is kijöhetnek, ez esetleg elsőre túlzásnak tűnhet, de ne feledjük el, hogy itt egyénileg kikevert, ismeretlen, ritka mérgekről van szó. Az egész Yneven, vagy nagy térségekben általánosan ismert, elterjedt mérgek olcsóbbak, így a „létező” mérgek árait nem e táblázatok szerint kell meghatározni, és nem is fog megegyezni vele.

A mérgek árainak ötlete, és az értékek Con Salamander cikkéből származnak, az ő engedélyével felhasználva. Köszönet érte.

## Képzettségek

Több olyan képzettség is van a MAGUS játékszerében, amelyik kapcsolatban áll a mérgekeveréssel, vagy, mert valamilyen szinten biztosítja annak ismeretét és így a mérgek elkészítésének lehetőségét, vagy éppen a semlegesítésükhöz nyújt ismereteket, esetleg más módon kapcsolódik a mérgekhez. Ebben a fejezetben a mérgekkel kapcsolatba hozható képzettségeket veszem sorra. A fejezetben egy-egy képzettségnek nem feltétlenül a teljes leírása és elemzése szerepel, hanem csak a mérgek szempontjából jelentős része. A képzettségek teljes leírása az Új tekercek szabálykönyvben található.

## Mérgekeverés

**Elsajátítási mód:** Tanulással

**Nehézségi kategória:** Négyes (Nehéz)

Mivel az egész cikk a mérgekeveréssel foglalkozik, és sokkal részletesebben tárgyalja a képzettség lehetőségeit és korlátait mint a képzettség leírása, ezért itt csak azokat a részeket említem, amik eddig kimaradtak a cikkből, ezek elsősorban a képzettség tanulására vonatkozó adatok és jellemzők.

### 1. fok

**Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 12, Ügyesség: 10

**Képzettség követelmények:**

mérgekezelés 1. fok, számtan 2. fok

**Képzettség pont igény:** 2 Kp

**Ismertetés:** \*

## 2. fok

**Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 13, Ügyesség: 11

**Képzettség követelmények:**

mérgekezelés 2.fok, herbalizmus 1. fok, ásványtan 1.fok

**Képzettség pont igény:** 6 Kp

**Ismertetés:** \*

## 3. fok

**Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 14, Ügyesség: 12

**Képzettség követelmények:**

mérgekezelés 3.fok, herbalizmus 2. fok, ásványtan 2. fok, írás-olvasás 3. fok

**Képzettség pont igény:** 13 Kp

**Ismertetés:** \*

## 4. fok

**Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 16, Ügyesség: 13

**Képzettség követelmények:**

mérgekezelés 4.fok, herbalizmus 3. fok, ásványtan 3. fok, alkímia 2.fok

**Képzettség pont igény:** 20 Kp

**Ismertetés:** \*

## 5. fok

**Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 17, Ügyesség: 14

**Képzettség követelmények:**

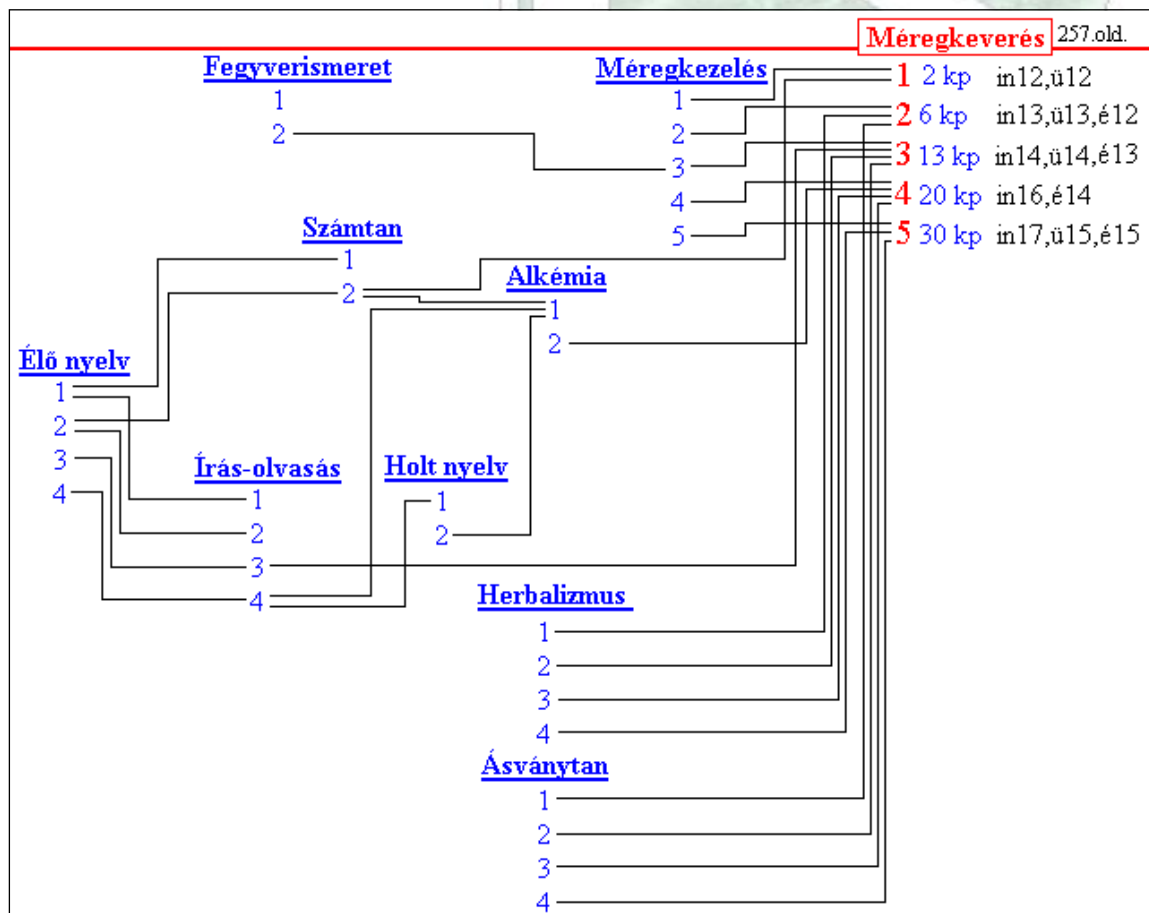
mérgekezelés 5.fok, herbalizmus 4. fok, ásványtan 4. fok,

**Képzettség pont igény:** 30 Kp

**Ismertetés:** \*

\* a fenti okok miatt a képzettség egyes fokának lehetőségei nem kerülnek itt ismertetésre. (Erről szól az egész cikk)

A mérgekeverés képzettségkövetelmény-ábrája: (az ábra a Mátrix című kiegészítőből való.)



## Mérgekezelés

**Elsajátítási mód:** Gyakorlással

**Nehézségi kategória:** Kettes (Viszonylag könnyű)

A képzettség szintje arról tájékoztat, hogy az illető mennyire van tisztában az adott méreggel, méregtípussal, képes-e azt “büntetlenül” kezelni, alkalmazni. Elengedhetetlen minden olyan kalandozó számára, aki valamilyen módon kapcsolatba kerül a különböző toxikus anyagokkal.

A képzettséget mindig az adott mérge fajtájára vonatkozóan kell felvenni pl. mérgekezelés – fegyvermérgek 2. fok. (tehát egy karakternek akár négy mérgekezelés képzettsége is lehet – étel, fegyver, légi és kontakt. A több komponensű mérgek alkalmazásához a komponensek függvényében az előzőek elegendők.)

A képzettség ismerete nem jelenti azt, hogy az illető már elő is tudja állítani az adott mérgeket, vagy akár sikerrel próbálkozhat a semlegesítésükkel. Erre a mérgekeverés képzettség szolgál. (A legtöbb, amit a védekezésről tudhat, legfeljebb annyi, hogy meg kell hánytatni azt, aki mérget nyelt, célszerű levágni a méreggel fertőzött testrészt, stb. Még arra sem vállalkozhat, hogy enyhíteni próbálja a mérgezést.) A képzettség csupán azt jelzi, hogy az adott csoporton belül hány mérget ismer, tudja, hogy azok milyen hatást fejtenek ki, milyen jellemzőik vannak, mennyire veszélyesek, miként kell őket tárolni, mennyi ideig használhatóak. A mérgezési tünetekből több-kevesebb sikerrel azonosítani tudja, hogy mely anyag váltotta ki azokat, meddig tart a hatás, mennyire komoly a mérgezés. Ugyanakkor megkönnyíti az adott mérgek felismerését, azonosítását, felhasználását. Az általa ismert mérgekről tudja, hogy miként fejtik ki hatásukat, milyen hatóidejük és milyen várható következményekkel kell számolni esetükben. Mindazok, akik általuk ismeretlen méreggel találkoznak, könnyedén kitehetik magukat azok káros hatásainak, s egyhamar a túlvilágra találhatják magukat. A sötétben tapogatózó számára ez nem csupán veszélyeket, de különféle hibalehetőségeket is tartogat, pl. nyugodtan mérgezhetik a fegyvereiket, de nem fogják tudni, hogy az így felvitt mérge mennyi ideig fejt ki a hatását, tönkremegy-e, sikerült-e elegendő mennyiséget felhasználni stb.

A képzettség nélkül is lehet foglalkozni a különböző mérgező anyagokkal, és az is előfordulhat, hogy az illetőnek szeencséje van és ép bőrrel megússza a dolgot. Ha meg nem issza vagy eszi, akkor az étel és italmérgek alig árthatnak neki, ha nem vágja meg magát a törével (vagy missal), akkor a fegyvermérgek sem jelenthetnek különösebb veszélyt számára. Ugyanakkor a kontakt vagy a légimérgek továbbra is halálos veszedelmet jelentenek számára, hiszen fogalma sincs, miként kellene kezelni őket, hogyan kell tárolni, milyen eszközökkel kell manipulálni velük, mire hogyan reagálnak stb. Ugyanez hatványozottan igaz a különféle több komponensű mérgekre. Mindazok, akik nem ismerik a rájuk bízott, vagy megszerzett mérgeket, megfelelő tanácsadó, konkrét ismeret híján könnyedén elronthatják, ha valakit meg akarnak mérgezni. Túl sokat használnak, elszíneznek, gyanús állagúvá, illatúvá tesznek ételeket, magukat is megmérgezik, (belélegzik vagy megfogják) áruelő nyomokat hagynak, túl keveset használnak, nem érik el a céljukat stb. A KM figyeljen oda ezekre az apró – vag aprónak tűnő – dolgokra, és kíméletlenül büntesse játékosait, ha azok olyan dolgokba kontárkodnak, melyek veszélyeivel nincsenek pontosan tisztában!

Ha valaki a mérgekezelés képzettség hiányában akarja megmérgezni a fegyverét, akkor azt csakis akkor teheti, ha az adott fegyvert legalább 2. fokon ismeri. Így is elképzelhető azonban, hogy a mérgezés nem lesz tökéletes. Legalább 25 mérgezési próba szükséges ahhoz, hogy az általa használt mérgeből – és csak abból – eltalálja, hogy mennyi az, ami az adott fegyverhez – és csak ahhoz – optimális. Addig vagy túl sokat használ (esetenként annyit is, hogy az már nyugodtan nevezhető pocskolásnak – három, négyszeres mennyiséget), vagy túlságosan is keveset. A mérgek árait figyelembe véve ez pedig korántsem olcsó mulatság.

Ugyanakkor a KM-nek azt is figyelembe kell vennie, hogy bizonyos mérgek megfelelő tárolást igényelnek, nem mindegy, mikor kenik őket a fegyverre. Beszárthatnak, bizonyos anyagokkal kölcsönhatásba lépve tönkremehetnek, veszíthetnek erejükből, stb. A képzettség ismeretében mindez elkerülhető.



A fegyverekhez szükséges mérgek mennyiségéről az alábbi táblázat tájékoztat:

| Fegyver    | Adag |
|------------|------|
| Tű         | 1    |
| Nyílvessző | 1    |
| Tőr        | 2    |
| Rövidkard  | 4    |
| Hosszúkard | 6    |
| Lovagkard  | 7    |

Ha valaki ennyit használ, még nem élvezi a többletmérgekre vonatkozó szabályokat. Ennél kevesebbet használva, a mérge hatása egy szintet esik minden egyes iányzó adag után. A feltüntetett adagnak legfeljebb a kétszeresét lehet egy fegyverre kenni.

Ha valaki más mérgecsoportra is fel kívánja venni az adott képzettséget, akkor – az átfedések és a hasonló technikák miatt – az egyel alacsonyabb nehézségi kategóriájúnak (Egyes – Könnyű) minősül.

### 1. fok

**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 12, Intelligencia: 9

**Képzettség követelmények:**  
nincsenek

**Képzettség pont igény:** 2 Kp

**Ismertetés:** A képzettség ilyen szintű ismerete legalább három különféle mérge kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módzatait. Intelligencia és érzékelés-próbájához +1 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

### 2. fok

**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 13, Intelligencia: 10

**Képzettség követelmények:**  
nincsenek

**Képzettség pont igény:** 5 Kp

**Ismertetés:** A képzettség ilyen szintű ismerete legalább öt különféle mérge kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit,

felhasználásuk korlátait, módzatait. Intelligencia és érzékelés-próbájához +2 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

### 3. fok

**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 14, Intelligencia: 11

**Képzettség követelmények:**  
fegyverismeret 2. fok

**Képzettség pont igény:** 15 Kp

**Ismertetés:** A képzettség ilyen szintű ismerete legalább tíz különféle mérge kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módzatait. Intelligencia és érzékelés-próbájához +3 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik. Legalább ezen a fokon kell ismernie a képzettséget mindazoknak, akik különféle hátrányok nélkül szeretnék fegyvereiket a leghatékonyabban mérgezni.

### 4. fok

**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 14, Intelligencia: 13

**Képzettség követelmények:**  
nincsenek

**Képzettség pont igény:** 30 Kp

**Ismertetés:** A képzettség ilyen szintű ismerete legalább húsz különféle mérge kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módzatait. Intelligencia és érzékelés-próbájához +5 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

A mesterfokú mérgekkezelők már nem csupán saját kultúrkörük mérgeihez konyítanak valamelyest, de ismerhetik más kultúrák leghíresebb mérgeit is. Ezek beleszámítanak a minimálisan ismert húsz mérgebe.

### 5. fok

**Képesség-követelmények:**

Ügyesség: 15, Intelligencia: 15

**Képzettség követelmények:**  
nincsenek

**Képzettség pont igény:** 45 Kp

**Ismertetés:** A képzettség ilyen szintű ismerői a kultúrkör minden mérgeinek kezelésére képesek az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk

körülményeit, felhasználásuk korlátait, módozatait. Intelligencia és érzékelés-próbájához +7 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

A legmagasabban képzettek saját kultúrkörük mérgei mellett legalább tíz, más kultúrából származó, az adott csoportba tartozó mérget ismernek.

Ha a kerekter mérget vásárol, általában a használatát is elmagyarázzák neki, hiszen az amúgy veszélyes lenne. Ez azt jelenti, hogy azt a mérget, egy alkalommal tudni fogja az elmagyarázottaknak megfelelően használni. Mivel azonban nem tanulja, meg (nem költött rá időt, Kp-t) elfelejti, következő alkalommal ugyanúgy képzetlennek számít majd. És az is fontos, hogy csak úgy fogja tudni alkalmazni, ahogy elmagyarázták neki, másik fegyverre például mér nem.

## A fegyverek mérgezéséről

A fegyverek hatékony megmérgezéséhez, mint láttuk, mindenképpen szükséges a mérgekkel szembeni képzettség, mégpedig az adott típusú mérrege. Aki ezen ismeret nélkül mérgezi meg fegyverét, az nem jár sikerrel, pocskol, túl keveset rak a fegyverre, letörli, beszárítja, esetleg még magára is károsan használja. A KM válogathat a büntetésekben...

A fegyverek mindegyikéhez, nagyságuktól függően adott adag mérgek szükségesek, ezt a fentebb lévő táblázat mutatja. Amennyiben a fegyverre kevesebb mérgek kerül, az nem lesz hatásos, csak az alább ismertetett százalékos arányban fog mérget juttatni az áldozatba.

A rendes adag mérgek használata biztosítja, hogy a fegyverrel Fp sérülés okozásával is egy adag mérgek jusson az áldozat szervezetébe.

Azok a fegyverek, amelyekre több adag mérgek kerül, mint például a rövidkard (4) miután áldozatba juttattak egy adagnyi mérget, az ugye elfogyott róluk, kevesebb lesz rajtuk. Ettől kezdve nem számítanak teljes értékű mérgezett fegyvernek, és újabb Fp sebzés okozása esetén, csak bizonyos százalékban juttatnak újabb adag mérget az áldozatba. Ezt a százalékot úgy állapíthatjuk meg, hogy a fegyverre szükséges teljes adag mérget elfelezzük, majd az értéket százhoz arányítjuk, azaz annyi részt képzünk. Ez a rövidkard esetében  $4/2=2$ , azaz 50%. Tehát a második sikeres vágás 50%-ban juttat mérget az áldozatba. Amennyiben a második

vágás Ép sebzést okoz, úgy a második adag mérgek is sikeresen az áldozatba jut. Ez mindaddig folytatódik, amíg a fegyverről el nem fogy a felényi mérgek, onnantól kezdve a fegyver mérgek hatástalan. Tehát egy rövidkardról optimális esetben 2 adag, egy mérgezett hosszúkardról 3 adag mérgek juttatható az áldozat szervezetébe. Ez a többszöri bejuttatás természetesen nem vonatkozik azokra a kicsi fegyverekre, mint a tőr vagy a nyíl, amik ugye csak egy adag mérget hordoznak.

Szólni kell még a nagyon mély sebekről, amik nagyobb valószínűséggel mérgeződnek. Amennyiben egy fegyveren több adag mérgek is található, és azzal súlyos Ép sebet okoznak, (túlütés, itt a kötelező Ép veszteség nem számít!) annyi adag mérgek kerül az áldozat szervezetébe, mint ahány Ép-t a fegyver sebzett. Ha ezután még marad a fegyveren mérgek, akkor a fenti, százalékos mérgek szabályai lesznek érvényesek.

A túlmérgek az azt jelenti, amikor egy fegyverre a szükségesnél több adag mérgek kerül. Ennek a maximuma a fegyverhez előírt mérgek kétszerese. Ennél persze rákenhető több is, de az lefolyik, pocskba megy, leesik, letörlődik, tehát hatástalan, az adag kétszerese azonban még „elfér” a pengén. Az ilyen dupla (vagy csak többlettel) mérgezett fegyverek mérgekbejuttató képességére is a fenti szabályok érvényesek, de nyilván több alkalommal lehet velük mérgek, lévén, több mérgeből lehet gazdálkodni.

Példa1: Egy rövidkardra használója felkeni mind a hat adag mérgekét. Bár a rövidkardra csak négy adag kell, megteheti, mivel a rövidkard összesen nyolc adagot „bír” el. Az első támadással sikeres Fp sebet okozott, azaz egy adag mérgek bejutott az áldozatba. Még marad 5, ami még mindig több, mint az előírt, ezért nincs százalékszámolás. A második vágás is sikeres Fp sebzés, újabb adag mérgek került az áldozatba, marad 4. A harmadik Fp sebzés még mindig automatikusan egy adag mérget juttat az áldozatba, és csak a következőnél lesz 50% a siker esélye. Az után viszont eléri a szükséges adag felét, tehát további sebzései már nem fognak semmilyen módon mérget juttatni az áldozatba.

Példa2: Egy mérgezett hosszúkardra 14 adag mérget kennek fel, a biztos hatás érdekében. Mivel a maximális az előírt (6) mennyiség kétszerese, azaz 12, ennyi adag marad a kardon, azaz két adag mérge pocsékba vész, lecsöppen, lecsurog, letörlődik. A kard tehát 12 adag méreggel száll be a küzdelembe. Az első támadás igen sikeres, túlütés, a penge feléig szalad az áldozatba, 4 Ép. Ekkor 4 adag mérge fog az áldozatba kerülni. Marad 8, ez még mindig több, mint az előírt. A következő két Fp sebzés tehát automatikusan bejuttat egy-egy adag mérget az áldozatba. Ezután érünk el az előírt 6-hoz. Újabb Fp sebzés, automatikus siker, újabb adag mérge az áldozatban, marad 5. Innentől kezdve már számolni kell.  $6/2=3$ , azaz egy adag 33%, tehát a következő Fp sebzés 66%, míg a következő 33% eséllyel juttat egy adag mérget az áldozatba, azután pedig a mérge használható része elfogy a pengéről.

Példa3: Egy rendesen megmérgezett törön 2 adag mérge van. A támadás (különleges okok folytán) K6+10 Fp sebzést okoz, ez 16-ra jön ki. A kötelező Ép vesztés miatt a sebzés 2 Ép is lenne, tehát elvileg mind a két adag mérge be kellene, hogy jusson az áldozatba, mivel nem túlütésről, csak szép nagy sebről van szó, ezért csak egy adag mérge jut az áldozatba. Mivel a tör el is érte a mérgeadagjának felét, nem mérge tovább.

Megjegyzendő, hogy ez a többletmérge szabály csak a szakszerűen bemérgezett fegyverekre érvényes, mivel azokat a megfelelő helyeknél mérgezik meg. Egy képzetlen mérgekeverő, ha – tévedésből ugye – dupla adag mérget ken fegyverére, nem élvez előnyt emiatt.

Az is fontos, hogy bár létezik a többletmérgekre vonatkozó szabály, egy gyakorlott mérgekeverő ezt nagyon ritkán alkalmazza. Először is azért, mert a mérge nagyon drága, ritkán lehet ennyit pocsékolni. Másrészt, a mérgezett fegyvert is el lehet veszíteni, ezért a több adag mérget inkább több fegyverre kanik. És persze általában egy adag mérge is

bőségesen elég ahhoz, hogy elérje a kívánt hatást.

Beszélni kell még a célzott mérgezésről. Erre csak igazán gyakorlott mérgekezelők képesek, ezért csak a mérgekezelés 3. fokú ismeretével alkalmazható. A célzott mérgezés azt jelenti, hogy a fegyvernek csak azon részét mérgezik meg, amellyel kifejezetten megsebzik az áldozatot. Az általános esetben ugye az egész pengét mérgezik, nem tudván, melyik rész találja majd el az áldozatot. A célzott mérgezés viszont pont azt jelenti, hogy csak a hegyre, vagy csak az él elejére kennek az adott mérgeből. Így minden fegyver hatékonyan mérgezhető egy adag méreggel. Az ilyen fegyverrel azonban nem lehet ugyanúgy harcolni, mint a többivel, a használónak kínosan kell ügyelnie rá, hogy a kívánt résszel sebezze meg az áldozatot. Ezért a Té-éhez minden esetben -15 járul, amíg erre figyelve kénytelen harcolni. (mivel az ilyen fegyverekkel általában nem rendes harcban, hanem hátulról, meglepetésből támadnak, ezért ez nem okoz túl nagy gondot, segít viszont a mérgezőnek spórolni a drága mérgegel.) Az így elért sikeres támadás a csupán egy adag mérge ellenére is biztosítja a mérge biztos áldozatba jutását. A célzott mérgekeverés módszerével csak egy adag mérge alkalmazható, ebben az esetben nincs többletmérge-szabály.

## Természetes mérgek a fegyveren

Már szóltam róla, hogy a mérgekeverők, de még az egyszerű fegyverforgatók is szívesen használnak természetes, állatokból, vagy növényekből származó mérgeket, mivel olcsóbbak, nem kell őket kikeverni. De ezek a mérgek nem arra készültek, hogy például fegyverre kenjék őket. Túl hígak, túl sűrűek, esetleg meg sem tapadnak, nem terülnek jól. Ezért a minden előkészítés nélkül használt természetes mérgekből mindig kétszer akkora mennyiség kell a fegyverre, mint az előírt, és ez csak a normális hatást jelenti. Ilyen esetben nem érvényesül a többletmérge hatás, ahogy az előkészítés nélkül felhasznált természetes mérgeknél soha sem!

A természetes mérgek úgynevezett állagjavítása, amire már egy herbalista is képes, pontosan azt jelenti, hogy például a megfelelő sűrűségűre, területsűrűre alakítják. Az így kezelt mérgek már ugyanolyan adagokban alkalmazhatók, mint a mesterséges mérgek.

Természetesen a képzetlen fegyvermérgezés ez esetben is ugyanúgy érvényesül, mint a fentiekben.

## Romlás

A mesterséges mérgeket is elzárva tartják, hogy ne károsodjanak a környezet hatásaira. A természetes mérgek fokozottabban érzékenyek ugyanezekre a hatásokra, hiszen kikerültek a védett mérregmirigyekből, ahol eddig voltak. Ha egy mérget felkennek a fegyverre, az attól kezdve egy napig jó, utána megszárad, hasznavethetetlen lesz. Ez igaz minden fajta fegyverméregre. Ezután hiába sebeznek vele sikeresen, a mérge hatása nem fok érvényesül. Az így tönkrement mérge nem használható fel újra, megmentésére nincs mód. Ezért a gyilkosok nem mérgezik állandóan és vég nélkül a fegyvereiket, csak ha a mérge használata biztos, és általában közvetlenül a támadás előtt kenik fel a fegyverre a mérgeket. Hiába, a mérge bár hatásos, rendkívül drága mulatság. Csak a mesterséges mérgeknél előfordulhatnak olyan anyagok, amelyek esetleg megnyújtják ezt az időt, esetleg duplájára, netán hosszabbra emelik. Ezek azonban nem közismertek, roppant drágák. A KM ügyeljen rá, hogy senki ne alkalmazhassa mérgeit vég nélkül!

## A fegyver újramérgezése

Ha a mérgezett fegyverről harcban elfogyott a mérge (a fele gyakorlatilag kárba vész) vagy a mérge megszáradt rajta, azt újra kell mérgezni. A fegyvert ilyenkor teljesen meg kell tisztítani, nincs mód csak részeinek újramérgezésére. Ez azért fontos, mert ha egy fegyverről elhasználták mérget, maradhatnak rajta nyomokban még az előző adagokból – lásd fentebb – ez azonban nem használható fel újra, kárba vészett, elhasználódott. Tehát a fegyver újramérgezését előről kell kezdeni, és mindig újabb szükséges mennyiséget felhasználni.

A fegyver újramérgezése általában nyugodt, és lassú, hosszú percekig igénybevevő folyamat. Még akkor is így van ez, ha nem kell a mérgeket előkészíteni, esetleg összeönteni a különböző komponenseket, vagy felmelegíteni a felkenés előtt, ami szintén gyakori. Tehát nincs mód a harc közbeni "akkor most hátrébb lépek, és újra bemérgezem a fegyveremet!" típusú cselekedetekre. A fegyvert

mérgező karakter figyelmét a mérgezés köti le, nem mozoghat közben, tehát Vé-e gyakorlatilag 0, azaz minden ellene intézett támadás ilyenkor automatikus túlütésnek minősül. Tehát a fegyvereket nem a csata kellős közepén, de nem is az éppen összeeső áldozat holtteste fölött kell újramérgezni. Ezért is visznek magukkal a mérgeket használó alvilági figurák több mérgezett fegyvert.

## Ételmérgek alkalmazása

Az ételmérgeket az áldozattal el kell fogyasztatni, és ez általában úgy történik, hogy hozzákeverik azt az italához, ételéhez, hiszen magában aligha enne vagy inná meg azt. Amikor egy adag mérget az áldozat poharába, vagy tányérjába kevernek, akkor egyszerű a helyzet, ha az áldozat megesz-issza akkor lesz hatás, ha nem, akkor nem. Aki fogyaszt az adott mérgezett ételből, az megmérgeződik, azaz hat rá a mérge. Természetesen több adag mérge is helyezhető az italba, ilyenkor a mérge magasabb szinten hat, de ez már osztódik, az elfogyasztott étel-ital mennyiségének függvényében. És azt sem szabad elfelejteni, hogy minél több adag mérge van az ételben, italban, általában az annál feltűnőbb! Például ha egy pohárba 4 adag mérget raknak a biztonság kedvéért, de annak csak a felét isszák meg, akkor csak 2 adag mérge kerül be az áldozat szervezetébe. Természetesen nem kell pontos matematikai számításokat végezni, ha valaki csak megkóstolja, akkor arra csak egy adagként hat a mérge.

Irányadó az, hogy egy adag ételbe vagy italba egy adag ételmérge kell. Ha a mérget aránytalanul túlhígítják, azaz például egy egész fazéknyi ételbe öntenek egy adagot, akkor a mérge veszíteni fog a szintjéből. Például egy 4 adagnyi ételt tartalmazó fazékba egy adag 8. szintű mérget öntenek, akkor mind a négy tányérba csak egy adag, 2. szintű mérge kerül. Ha a mérge elérte az első szintet, akkor nem hígul tovább, csak a hatása lesz egy kategóriával alacsonyabb, a saját típusán belül. Ha itt is elérte a semmit, akkor a mérge már annyira felhígult, hogy gyakorlatilag hatástalan.

Természetesen nem minden eset számolható ki tisztán, és nem kell tört

számokkal sem bonyolítani a játékot, minden esetben egyszerűsíteni kell, a végszó pedig minden esetben a mérge erősségének, hatásának, a körülmények ismeretének függvényében, a KM-é.

## Légimérgek alkalmazása

Egy adag légimérge hozzávetőleg egy 3x3x3 láb nagyságú légtér megmérgezésére elég. Aki itt beszív a levegőből, az megmérgeződik, egy adagtól és az eredeti erősségen. Ha egy adag mérget nagyobb térfogatú területen oszlatnak el, akkor minden további láb eggyel csökkenti a mérge színjét, majd 1-hez érve a mérge hatása kezd csökkenni, végül pedig a mérge feloldódik, és hatástalan lesz.

A zárt térben lévő légimérge eloszlásának idejét a körülmények – szellőzés, mérge utánpótlás – a KM határozza meg. Nyílt térben használt légimérge erősségére az a szabály vonatkozik, hogy a középponttól számított 3 lábnyi gömbben a mérge eredeti erősségen, majd távolodva lábonként egy szinttel egyengébben hat. Ha a mérge elérte a 0 erősséget, onnantól már nem hat. Alapesetben, nyugodt légköri viszonyok mellett, és csak egy adag kieresztése esetén a mérge körönként gyengül egy szintet, majd teljesen eloszlik. Látható, hogy légimérget alkalmazni a szabad ég alatt badarság. Természetesen itt is számít az utánpótlás, illetve az idő, pl. viharos szélben

a mérge azonnal eloszlik, gyakorlatilag hatástalan.

A légimérgek alkalmazására, adagjaira a mérge leírása is adhat eltérő választ, ilyenkor azt kell figyelembe venni. Természetesen nem minden eset számolható ki tisztán, és nem kell tört számokkal sem bonyolítani a játékot, minden esetben egyszerűsíteni kell, a végszó pedig minden esetben a mérge erősségének, hatásának, a körülmények ismeretének függvényében, a KM-é.

## Herbalizmus

A herbalizmuról itt csak annyit szólnék, amennyi a mérgekeveréshez szorosan tartozik. (A képzettség részletes leírása az Új Tekercsek szabálykönyvben található.) Amellett, hogy a herbalizmus különböző fokú ismeretei a mérgekeverés képzettség-követelményei közé tartoznak, a herbalizmus önmagában, a mérgekeverés ismerete nélkül is biztosít némi ismeretet a mérgek felett. Ez az ismeret azonban csak a természetes, növényi mérgekre terjed ki. A herbalizmus magas fokú ismerete biztosítja továbbá azt, hogy a mérgekeverő képes legyen a mérge alapanyagait saját maga begyűjteni, ennek részletezését lásd az alapanyagoknál és a mérgek árainál. A herbalizmus lehetőséget ad továbbá növényi eredetű ellenmérgek készítésére is, természetesen nem olyan hatásosan, mint a mérgekeverés.

A herbalizmus lehetőségeiről az alábbi táblázat tudósít:

|                    | "KN"-pont | Általános ellenmérge módosítója | Specifikus ellenmérge módosítója |
|--------------------|-----------|---------------------------------|----------------------------------|
| Herbalizmus 1. fok | +5        | 0                               | +1                               |
| Herbalizmus 2. fok | +8        | 0                               | +1                               |
| Herbalizmus 3. fok | +10       | +1                              | +3                               |
| Herbalizmus 4. fok | +15       | +1                              | +3                               |
| Herbalizmus 5. fok | +20       | +1                              | +3                               |

A herbalizmus képzettség KN pontjai használhatók a természetes mérgek tulajdonságainak módosítására, amennyiben pedig az illető a mérgekeverésben is képzett, úgy hozzáadódnak az keverési képességéhez. Elméletileg egyszerű mérgekeverés is folytatható csupán a

herbalizmus ismeretével, de – ezt a KN-pontok is tükrözik – nem sok mindenre alkalmas. Viszont a természetes mérgekkel kiválóan lehet manipulálni annak is, aki a mérgekeverésben nem, csupán a herbalizmusban képzett.

Látható, hogy a herbalista képes ellenmérgeket is alkotni, ezek azonban nem olyan erősek, mint amilyeneket a mérgekeverés ismeretében elő lehet

állítani. Megjegyzendő, hogy a herbalista specifikus ellenmérgeket csak azokhoz a mérgekhez készíthet, amiket maga is ismer és elő is tudna állítani, tehát javarészt csak a természetes mérgekhez.

## Orvoslás

Az orvoslásról itt csak annyit szólnék, amennyi a mérgekveréshez szorosan tartozik. (A képzettség részletes leírása az Új Tekercsek szabálykönyvben található.) Az orvoslás egyáltalán nem a mérgekkel foglalkozik, ám mivel a szervezet meggyógyítása a célja, a képzettség talán a leghatékonyabban biztosítja a mérgek hatásának (is) semlegesítését. Emellett az orvoslásban képzett karakter nem csak a mérget tudja legyőzni a szervezetben, képes annak hatásait is gyógyítani, természetesen különböző képzettségi fokon különböző mértékben.

### Orvoslás 1. fok

A képzettség ezen foka biztosítja a 2. szintű mérgek diagnosztizálását, és hatásuk késleltetését. (UT) A diagnosztizálás azt jelenti, hogy az orvoslásban képzett egyén pontosan felismeri, milyen hatásokat okozott a mérgek. A mérget magát nem ismerheti fel, hiszen nem ért hozzá. Természetesen ezt csak maximum 2. szintű mérgekkel teheti meg. Mivel az orvos a beteg állapotából von le következtetéseket, ezért az orvoslás alkalmazására minden esetben a mérgek hatásának kifejtése után van mód, tehát ilyenkor felismerheti, elkezdheti gyógyítani a hatást, és magasabb szinten még a mérget magát is legyőzheti. A késleltetésnek ebben az esetben nem sok értelme van, hiszen csak a hatást nyújtaná meg. Ha azonban olyan Fp-veszteséget okozó méregről van szó, ami nem egy kör alatt, hanem hosszabb idő alatt hat, tehát az össz idő alatt okozza az Fp-veszteséget, akkor az elnyújtásnak lehet értelme, hiszen esetleg a megmérgezett meggyógyítható, illetve addig ellenmérgek szerezhető be, elejét véve a további veszteségeknek, illetve az orvos maga is hosszabb idő alatt jobban gyógyíthatja az elveszített Fp-ket. Szintén eredményes lehet a késleltetés, ha valahogyan a mérgek hatása előtt kiderül annak a szervezetben léte (ez csak az orvoslással nem oldható meg) ilyenkor az orvoslás első foka

biztosítja, hogy a hatás kezdete akár háromszorosára is elnyújtható legyen.

### Orvoslás 2. fok

A második fokú orvoslás már biztosítja a 3. szintű mérgek diagnosztizálását és késleltetését is.

### Orvoslás 3. fok

A képzettség ezen ismerete a mérgek szempontjából biztosítja a 4. szintű mérgek diagnosztizálását is, és ezen a fokon lehetségessé válik az orvos számára, hogy semlegesítse a mérget. Ez nem az ellenmérgekhez hasonló dobással történik, az orvoslás magas szintű képességei biztosítják az automatikus sikert. Ezzel a mérgek megszűnt a szervezetben további hatást kifejteni. Az orvoslás egyéb lehetőségei pedig biztosítják a mérgek eddig okozott hatásainak meggyógyítását is! (részletesen lásd a képzettség leírásánál, UT)

### Orvoslás 4. fok

Az orvoslás ilyen fokú ismerete biztosítja a 7. fokú mérgek diagnosztizálásának és semlegesítésének lehetőségét is.

### Orvoslás 5. fok

Az orvoslásban 5. fokon képzett gyógyító képes akár a 9. szintű mérgek diagnosztizálására és semlegesítésére is.

Megjegyzendő, hogy az orvoslás képzettség is különböző eszközök, vegyszerek, orvosságok használatát és készítését jelenti, tehát csak „két kézzel” ez sem végezhető el. Bizonyos gyógyszerek drága, ritka alapanyagokat és hosszú készítési időt igényelnek. Erre a KM-nek ügyelnie kell!

## Méregtűrés

**Elsajátítási mód:** Tapasztalással

**Nehézségi kategória:** Ötös (Irgalmatlanul nehéz)

Nagyon nehezen és rendkívül körülményes módon elsajátítható képzettség. Megtanulására semmilyen más módszer nem létezik, csak az, hogy a karakter folyamatosan és lassan hozzászoktatja a szervezetét az adott mérleghez. Ennek a veszélyeiről nyilván nem szükséges külön beszélni. A mérgezéses halálnál kevés szörnyűbb halálnem létezik, s az, aki a képzettséget szeretné elsajátítani, rendkívüli veszélynek teszi ki a szervezetét. Persze azok a sötét kolostorok, fejedelmek, szekták, ahol ezt az ismeretet oktatják, évszázados tapasztalatokkal bírnak. Pontosan tudják, mekkora mennyiség az, ami még életben tartja a szervezetet, milyen adagokban és időközönként kaphat az áldozat az adott toxikus anyagból, ahhoz, hogy a kísérlet sikeres legyen, a megkínzott szervezete elfogadja, gond nélkül feldolgozza az idegen anyagot.

A képzettséget önállóan, saját tapasztalatokban bízva kipróbálni, az öngyilkosság egy bizarr formája lehet. A krónikák sem írnak olyan vállalkozóról, akinek ez sikerült volna.

A képzettséget minden választott mérlegre külön fel kell venni. Nem lehetséges tehát, hogy egy fegyvermérleg eltűrése minden fegyvermérleg ellen bizonyos védelmet jelentsen majd, s csakúgy lehetetlen, hogy egyetlen légimérleg megfelelő mértékű eltűrése minden légi úton ható mérleggel szemben védettséget biztosítson.

### 1. fok

**Képesség-követelmények:**

Egészség: 15

**Képzettség követelmények:**

Nincsenek

**Képzettség pont igény:** 3 Kp

**Ismertetés:** A képzettség lehetővé teszi, hogy a választott mérleggel szemben a karakter +1-et adhasson az egészség-próbájához.

### 2. fok

**Képesség-követelmények:**

Egészség: 16

**Képzettség követelmények:**

Nincsenek

**Képzettség pont igény:** 12 Kp

**Ismertetés:** Az alapfokú ismeret lehetővé teszi, hogy a választott mérleggel szemben a karakter +2-t adhasson az egészség-próbájához. Amennyiben a próba sikeres, és az adott mérlegnek még ebben az esetben is van valamilyen hatása (pl. gyengeség, kábulat), akkor azok csak az időtartam feléig lesznek érvényben.

### 3. fok

**Képesség-követelmények:**

Egészség: 17

**Képzettség követelmények:**

Nincsenek

**Képzettség pont igény:** 24 Kp

**Ismertetés:** A képzettség lehetővé teszi, hogy a választott mérleggel szemben a karakter +3-et adhasson az egészség-próbájához. Amennyiben a próba sikeres, és az adott mérlegnek még ebben az esetben is van valamilyen hatása, úgy ezek nem érvényesülnek.

### 4. fok

**Képesség-követelmények:**

Egészség: 18

**Képzettség követelmények:**

Nincsenek

**Képzettség pont igény:** 36 Kp

**Ismertetés:** A mesterfok lehetővé teszi, hogy a választott mérleggel szemben a karakter +4-et adhasson az egészség-próbájához. Ha a próbadozás sikertelen lenne, abban az esetben is csak azok a hatások érvényesülnek (ha vannak ilyenek), melyeket egy méregtűrésben képzetlen karakter a sikeres egészségpróba után elszenvedne.

### 5. fok

**Képesség-követelmények:**

Egészség: 20

**Képzettség követelmények:**

Nincsenek

### **Képzettség pont igény: 48 Kp**

**Ismertetés:** Ezen a szinten a karakter immúnissá válik az adott mérge hatásaival szemben

A KM, ha akarja, megnevezheti magának azokat a mérgeket, amelyek ellen még az ötödik fokú képzettség sem nyújt tökéletes immunitást, fontos azonban, hogy ezt játékosai tudtával tegye. Az ötödik fok ekkor is +5-öt ad az egészségpróba-hoz. Ha a próbadozás sikertelen lenne, abban az esetben is csak azok a hatások érvényesülnek a hatóidő feléig (ha vannak ilyenek), melyeket egy mérgetűrésben képzetlen karakter a sikeres egészségpróba után elszenvedne.

Példa: Dorio Racchini 5. fokon jártas a mérgetűrés képzettségben. A Keserű vér nevű idegmérgehez (8. szintű, idegrendszerre ható mérge, sikertelen mentődobás esetén halált, sikeres próba esetén K6 óráig tartó görcsöt okoz) szoktatták hozzá gyermekkorától Ranagol papjai. Ha a KM ennek ellenére úgy gondolja, hogy ez ellen a mérge ellen nem lehet immunitást szerezni, akkor egy ilyen mérge az öreg harcos szervezetében a következőképpen fog viselkedni: az 5. fok elérésének előfeltétele, hogy Racchininak 20-as legyen az egészség értéke. Ez egykor még így volt, ma már öreg, egészség értéke, életkora és a képzettség magas foka miatt csupán 16. A keserű vér 8. szintű mérge, az egészség próbához -4 járul. Racchini egészsége 16, így ez 12-t jelent. Az 5. fokú képzettség azonban +5-öt ad a próbadozáshoz, (17) mindent összevéve tehát 7 alá kell dobnia egy tízoldalú kockával ahhoz, hogy sikerrel járjon.

Ez nem sikerül, 0-t hajt. (pech) Az 5. fokú képzettsége azonban lehetővé teszi, hogy még ebben az esetben is csupán a mérge azon hatásai érvényesüljenek, amelyek akkor jelentkeznének, ha egy mérgetűrésben képzetlen alak sikeres mentődobást hajtott volna végre (görcs), mégpedig a leírásban szereplő időtartam feléig (K6/2 óra).

Ha azonban 7-nél kevesebbet hajtott volna, abban az esetben ez sikeres próbadozásnak minősül, és semmilyen veszedelem nem fenyegetné. Hiszen már a 3. fokú képzettség is megvédi a sikeres próbadozáskor (képzetlennel szemben) mégis érvényesülő további hatások ellen.

Meg kell még jegyezni, hogy a mérgetűrés úgynevezett ellenálló képzettség, aminek a megtanulása annyira igénybe veszi a szervezetet, hogy amikor egy karakter a 3. fokra, illetve az 5.

fokra fejleszti ezen képzettségét, maradandóan elveszít egy-egy Ép-t maximális életerejéből. Ez az ára az önsanyargatásnak és az ez által nyert bámulatos hatalomnak, mellyel elme és szervezet felülkerekedik a mérgeken.

## **Mágia**

Nem csak hagyományos módszerek léteznek a mérgek elkészítésére, hanem mágikusak is. Ahogy elkészíteni, úgy semlegesíteni is lehet a mérgeket mágiával. Az alábbi fejezetben a különböző kasztok mágiájának mérgekkel kapcsolatos részeit tekintem át.

### **Boszorkánymester**

A boszorkánymesterek a pusztítás, így a mérgek egyik legjobb ismerői is. Mágiájuknak külön fejezete foglalkozik a mérgekkel.

### **Méregmágia**

A boszorkánymester a mágikus mérgek legkülönb ismerője, hűen tükrözi ezt mágikus tudományának méregmágia néven ismertté vált fejezet. Megjegyzem, hogy bár a banara létrehozása is mágikus tulajdonságú méregalkotását jelenti, mivel azzal külön cikkem foglalkozik, itt nem térek ki rá.

### **Méregismeret**

**Típus:** méregmágia

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** egyszeri

**Hatótáv:** 1 láb

**Mágiaellenállás:** -

A boszorkánymester bármilyen mérget azonosítani tud a varázslat segítségével. Tisztában lesz leghatékonyabb felhasználási módjával és pontos hatásával is. Egyszerre egyféle mérge vizsgálható, s a varázslat 10 kört vesz igénybe. A mérgevarázs által készített mérgek azonosítása további 2 mana-pontba kerül, egyébként a varázslat csak azt állapítja meg róluk, hogy mágikus úton készültek.



**Megjegyzés:** A varázslat hatásaként a boszorkánymester bármilyen mérget úgy fog ismerni, mintha kezelésében képzett lenne, és teljesen ismerné az adott mérget. Így ellenmérget is készíthet majd hozzá. Egyvalamire nem képes viszont a varázslattal, hiába vizsgál meg egy általa ismeretlen mérget, ettől még nem fogja tudni azt mint „recepttel” rendelkező mérget elkészíteni. A varázslat utóbbi része az összes mágikus úton létrehozott, vagy mágikus tulajdonságú mérrege igaz. (1TK,252)

## Méregvarázs

**Típus:** mérgeomágia

**Mana pont:** 12

**Erősség:** a mérge szintje

**Varázslás ideje:** kör / mérge szintje

**Időtartam:** egyszerű

| A mérge hatása | További Mp 1 adag kikeveréséhez | Movábbi Mp az erősség1 szinttel való növeléshez |
|----------------|---------------------------------|---|
| Kínmérge       | 1 Mp / Fp                       | 10  |
| Émelygés       | 1 Mp / Kör                      | 5   |
| Gyengeség      | 2 Mp / Kör                      | 5   |
| Kábulat        | 4 Mp / Kör                      | 6   |
| Rosszullét     | 4 Mp / Kör                      | 7   |
| Görcs          | 6 Mp / Kör                      | 7   |
| Bódulat        | 7 Mp / Kör                      | 8   |
| Bénutság       | 8 Mp / Kör                      | 9   |
| Alvás/ájulás   | 9 Mp / Kör                      | 12  |
| Halál          | 30 Mp                           | 20  |

Az így elkészített mérgek azonnal hatnak, hatásuk ellen mérgeellenállást kell dobni az áldozatnak, a mérge szintjének függvényében. Ha az sikeres, a mérge nem hat.

A varázslat természetesen nem juttatja az áldozat szervezetébe a mérget, ahhoz más eszközöket, netán varázslatot kell alkalmazni. (1TK,252)

**Megjegyzés:** Látható, hogy a boszorkánymester képes rövid idő alatt, szinte a semmiből erős mérget készíteni, ezt senki sem tudja utánuk csinálni. A varázslattal készült mérgek azonban különböznek a természetes anyagokból kikeverhetőtől, és bizony nem mindig

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat segítségével a boszorkánymester bármilyen folyadékot mérgező tulajdonságokkal ruházhat fel. A folyadék íze, színe, szaga nem fog megváltozni, így a mérgekverés képzettség is hatástalan az efféle matéria felderítésére avagy azonosítására, ahogyan az ellenszer kikeverésére is. Egy varázslattal 1 adag mérge készíthető el; a több komponensű mérgek egyes komponenseit külön-külön kell elkészíteni.

A varázslattal készített mérge, bármilyen hatású is, minden esetben mágikus természetű, és alapesetben mindig 4. szintű – de ez további mana pontokért növelhető. A mérge elkészítéséhez, hatásától és szintjétől függően további mana-pontok szükségesek, a következő táblázat szerint:

előnyükre. Ezért egy boszorkánymester sem feledheti el a hagyományos mérgekverés tudományát.

## Mérge semlegesítése

**Típus:** mérgeomágia

**Mana pont:** 18

**Erősség:** a mérge szintjével egyenlő

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** -

A boszorkánymester a varázslattal bármilyen mérget semlegesíthet a kiválasztott lény szervezetében. A mérge eddig kiváltott hatásait a mérge nem fogja megszüntetni, ehhez gyógyító

mágiára van szükség, de a további hatás azonnal abbamarad.

A varázslathoz szükséges mana-pontok száma a semlegesítendő mérgek szintjétől és hatásától függ.

#### A mérgek hatása Semlegesítés Mp igénye szintenként

|              |    |
|--------------|----|
| Kínmérgek    | 10 |
| Émelygés     | 5  |
| Gyengeség    | 5  |
| Kábulat      | 6  |
| Roszcullét   | 7  |
| Görccs       | 7  |
| Bódulat      | 8  |
| Bénultság    | 9  |
| Alvás/ájulás | 12 |
| Halál        | 20 |

A mana-pontok számának kiszámításához a táblázat adott sorában szereplő értéket annyival kell megszorozni, amennyi a mérgek szintje. (1TK,253)

erősítheti, 6 Mana-pont felhasználása 1E-t növel. (1TK,253)

## Mérgek átadása

**Típus:** mérgekvarázslás

**Mana pont:** 22

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** egészség-próba

A boszorkánymester a betegségekhez hasonlóan mérgeket is átplántálhat az áldozat szervezetébe. A mérgek addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a mérgek minden tekintetben úgy fog működni, mint a boszorkánymester szervezetében. Amennyiben egy mérgek hatása egyszeri volt, például azonnali Fp veszteség, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a mérgek hatása görcs, bódulás vagy hasonló állapot előidézésére volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe pedig teljes értékű mérgek kerül. Ha a boszorkánymester megmérgezésekor sikeres egészségpróbát dobott, tehát a mérgek rajta nem fejtette ki hatását, még 10 körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a mérgek lebomlott, nem adható tovább. Az áldozat ellenállhat a varázslatnak, sikeres egészségpróbával. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a mérgek szintje a mérvadó. Ezt a szintet a boszorkánymester tovább

A boszorkánymesteri mágia egy kevésbé ismert, külön fejezete a banara készítése, amivel itt nem foglalkozok, mert arról külön kiegészítőm is szól.

## Boszorkány

A boszorkányok talán a boszorkánymesterek után következő legnagyobb mérgekverők. Ez azonban csak a hagyományos mérgekverésre vonatkozik, mivel a boszorkányok mágijája egészen más természetű. Létezik azonban egy varázslatuk, mely ha nem is készíti el az adott mérgeket, hihetetlenül hatékonyá teszi azt.

## Zöld gyertya

**Típus:** anyagi mágia

**Mana pont:** 26

**Erősség:** a mérgek erőssége

**Varázslás ideje:** lásd a leírásban

**Időtartam:** 5 perc alatt ég el

**Hatótáv:** lásd gyertyamágia

**Mágiaellenállás:** mérgekellenállás

A zöld gyertya mérgekverő gázokat bocsát ki, melyek mágikus úton terjednek. A gyertyába bármilyen mérgek belekeverhető, melyet a gyertyába foglalt mágia füsttel terjedő, kontakt mérgek lényegít. A hatás ellen nem mágia, hanem mérgek ellenállást kell dobni, természetesen a mérgek szintjének

függvényében. A mérgek tetszőleges típusú lehet, az egyszerű rosszulletet okozótól az azonnali halált okozóig. Ahhoz, hogy a mérgek az áldozat szervezetébe kerüljen, annak legalább egy körig a füstben kell tartózkodnia – de az első kör után a hatás bekövetkezte már csak a mérgek hatóidejétől függ. A hatás minden szempontból azonos a felhasznált mérgek hatásával.

Egy 5 percig égő gyertyába 5 adag mérgek kell, különben a várt hatás elmarad. Az égés időtartamának egy perccel való növelése további 2 mana-pontot és egy újabb adag mérgek igényel. (1TK,227)

## Pap

A papokból olyan sokféle létezik, hogy nehéz róluk általános állításokat megfogalmazni, az azonban igaz rájuk, hogy nem tipikusan mérgekverők. Vannak azonban olyan vallások, olyan papok, akik nem idegenkednek a mérgektől, sőt, egyesek kifejezetten előnyben részesítik a használatát. Elméletileg egy pap is megtanulhat mérgek keverni, bár nem sok feljegyzés szól mérgekverésről elhíresült papokról. Van azonban néhány olyan papi varázslat, ami igen figyelemre méltó a mérgek szempontjából.

A papok emellett az isteni mágiának köszönhetően a gyógyítás mesterei, és egyes varázslataikkal még a mérgeket, illetve azok hatásait is semlegesíthetik, orvosolhatják.

## Mérgekérzékelés

**Szféra:** Élet, Természet (KAL)

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 3 kör

**Hatótáv:** lásd a leírásban

**Mágiaellenállás:** -

A pap ezen varázslata segítségével meg tudja mondani, hogy a megérintett tárgy vagy személy mérgezett-e, illetve az a helyiség, amelyben tartózkodik, körülötte 3x3x3 láb területen belül tartalmaz-e

valamilyen légimérget. A varázslat minden mérgek érzékel, megállapítja típusát, szintjét, hatását. (1TK,162)

## Mérgek lassítása

**Szféra:** Élet, Természet (NAL)

**Mana pont:** 9 + mérgek szintje x 2

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** lásd a leírásban

**Hatótáv:** Érintés

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat végrehajtása előtt feltétlenül szükséges a mérgek érzékelése nevű varázslat alkalmazása, hiszen a pap csupán ez alapján lesz képes meghatározni a varázslathoz szükséges Mp mennyiséget. Hatására a mérgek hatóideje egy kategóriával csökkenni fog. Újabb kategóriacsökkenést csakis a varázslat újbóli alkalmazásával lehet elérni. (1TK,173)

Megjegyzés: Mivel a pap mágiájával ki tudja mutatni a szervezetbe került mérgek még az előtt, hogy az hatna, tehát ottlétének bármilyen jele lenne, a varázslatnak van értelme. A kinyújtott hatóidő azt jelenti, hogy a mérgek később fog hatni, így lesz idő ellenmérgek beszerzésére, esetleg egyéb gyógymód alkalmazására.

## Gyógyítás

**Szféra:** Élet, Természet (KAL)

**Mana pont:** speciális

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** speciális

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** 1 személy

**Mágiaellenállás:** -

A Gyógyítás nevű varázslat elsősorban a különböző betegségek hatásainak, illetve sérülések meggyógyítására való, de alkalmas a szervezetben lévő mérgek hatástalanítására is, illetve a mérgek által okozott károsodás orvoslására is. Az alábbiakban a varázslatnak csak azon része kerül ismertetésre, amelyik a mérgekkel kapcsolatos. A teljes varázslat az 1TK 158. oldalán található.

A papnak a gyógyításhoz meg kell áldania a beteget, mégpedig legalább annyi időre, amennyi időt a gyógyítás igénybe vesz. A különböző hatások

gyógyításának mana-pont igényét és a szükséges időtartamot az alábbi táblázat mutatja:

| Gyógyítandó hatás | Mp | Varázslás ideje |
|-------------------|----|-----------------|
| Bármely mérgezés  | 35 | 14 kör          |
| Végtag bénultsága | 60 | 24 kör          |
| 1 Fp              | 1  | 1 szegmens      |
| 1 Ép              | 2  | 5 szegmens      |

A varázslattal hatástalanított mérge azonnal megszűnik, és nem fejt ki tovább hatását. A varázslat azonban nem orvosolja közvetlenül a mérge által okozott károsodásokat. Tehát például, ha egy mérge hosszabb időn keresztül fájdalmat okoz, akkor a varázslat végrehajtásakor eltűnik a szervezetből, nem okoz tovább Fp-veszteséget, az addig elveszített Fp-k azonban nem térnek vissza. Persze ezeket a pap újabb varázslattal szintén meggyógyíthatja.

## Mérgezés

**Szféra:** Halál (NAL)

**Mana pont:** 30

**Erősség:** 4

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** egészség-próba

A varázslat hatására a pap ujjának hegyéből mérge jut az áldozat szervezetébe. Ehhez sikeres támadó dobás szükséges, ez után az áldozatnak egészségpróbát kell dobnia a mérge ellen. Szintje megegyezik a varázslat erősségével, a típusát a pap választja ki, azt azonban figyelembe kell vennie, hogy az ilyen mérgegel soha nem okozhat közvetlenül halált. A varázslat erőssége 10 Mp-ért 1 E-vel növelhető, így az áldozat az erősségnek megfelelő negatív módosítóval dobja egészségpróbáját. (1TK,173)

Megjegyzés: A mérge típusának csak a hatás miatt van jelentősége, amit szintén a pap választ meg, ám az nem lehet halál. Az időtartamot illetően pedig célszerű megtiltani a maradandót.

## Mérgeizzadás

**Szféra:** Egyedi, (Darton) Halál (KAR)

**Mana pont:** speciális

**Erősség:** 7

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** speciális

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

Darton szolgálja ily módon képes eltávolítani a szervezetébe került mérget, hacsak az lehetetlenné nem teszi a mágia használatát. A mágia mindig annyi körig tart, ahányadik szintű az adott mérge volt, s ez határozza meg a varázslat mana szükségletét is. Darton híve rövid koncentrációval megállapíthatja, milyen erős a testébe került mérgeanyag, s így felmérheti azt is, mennyi energiába kerül annak legyűrése. Ha sikerül felülkerekednie a toxikus anyagon, azt kiizzadva eltávolítja szervezetéből, s minden eddigi káros hatását megszünteti. Az ily módon hatástalanított anyag újbóli felhasználása lehetetlen. Ahhoz, hogy a mérget sikeresen leküzdje 6 Mp-ot kell felhasználnia annak minden egyes szintje után. (1TK,193)

## Sámán

A sámánok ha nem is olyan gyakorlott mérgekeverők, mint a boszorkánymesterek, akad köztük egy-egy, aki a mérgek – főleg a növényi mérgek – igazi szakértője. Mágiajuk néhány varázslata szintén a mérgekkel van kapcsolatban.

## Mérgetelenítés

**Típus:** kántálás

**Mana pont:** 20Mp + 20 Fp

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** -

A sámán ezzel a varázslattal bármilyen fajtájú és erősségű mérget elűzhet valamely személyből vagy állatból. A sámán hívására megjelenő szellemek mintegy kiszipolyozzák

az áldozat szervezetéből a meghatározott káros anyagot. A varázs pusztá kántálással végrehajtható, ennek tudható be gyorsasága, s az, hogy rendkívüli mértékben igénybe veszi a sámán szervezetét. (TF)

## Méregpajzs

**Típus:** ráolvasás

**Mana pont:** 15 Mp + 1 Fp

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 1 kör + 5 kör

**Időtartam:** 1 nap / 4 szint

**Hatótáv:** 1 személy, érintés

**Mágiaellenállás:** -

A szervezet mérgekkel szembeni ellenállását lehet a varázslattal növelni. A sámán bárkire alkalmazhatja, saját magára is. Az eksztázis (lásd szellemtánc) elérése után egyik ujjával az illető személy mellkasára kígyófejet rajzol. A varázslat időtartama alatt speciális védőszellem szegődik az ekként megjelölt személy mellé, s kellő pillanatban a megfelelő módon fokozza szervezetének ellenállását a káros anyagokkal szemben. Az illető méregellenállása +1-el nő.

Minden további 9 mana-pont felhasználásával egyre hatalmasabb védőszellem hívható, másként mondva a varázslat erőssége 1 E-vel nő. Ezen a módon a méregellenállás is +1-el növelhető. Ez esetben a varázslás során a sámán minden plusz E után 1 Fp-t veszít. (TF)

## Vízmérgezés

**Típus:** Szellemtánc

**Mana pont:** 43Mp + 15 Fp

**Erősség:** 17

**Varázslás ideje:** 7 perc

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** érintés

**Mágiaellenállás:** -

Kutak, kisebb állóvizek megmérgezésére tökéletesen alkalmas mágiaforma. A varázslat létrejöttéhez meg kell érinteni a víz felszínét, de elég az is, ha a varázslatot a sámán egy kódarabra – vagy

bármilyen másra - mondja rá, és azt utána hajtja be a vízbe. A víz ezek után pár pillanatra sárgás-zöldes átlátszatlan állagot vesz fel, de szaga nem változik. Bármely élőlény számára fogyasztásra alkalmatlan. Kisebb állatoknál nagy mennyiségű elhullást, nagyobb állatoknál néha pusztulást, de inkább hosszú rosszulletet eredményez. Bárki, aki iszik belőle, köteles egészségpróbát dobni 5. szintű azonnal ható rosszulletet okozó mágikus mérreg ellen, melynek tünetei az emésztőrendszerben jelentkeznek. A mérreg K6 napig fejt ki hatását. A víz nagy hátránya, hogy itatja magát, mivel aki egyszer már ivott belőle, csak szomjasabb lesz tőle, és ha nincs tiszta víz a közelben – márpedig kietlen pusztaságon nemigen szokott lenni – akkor inni is fog belőle, ha elvétí mind akaraterő mind állóképesség próbáját. Teszi ezt még akkor is, ha biztosan tudja, hogy a víz mérgezett. E fenti szabályok állatokra is igazak, csak ők semmiképpen nem tudnak ellenállni a csábításnak, akár meg is vadulnak. Kisebb állatok esetében 2, nagyobb állatok esetében (ló, marha) 4, ember esetében 5 alkalom (ivás) elegendő – a felgyülemlett mérreg mennyisége miatt – a halál beálltához; igaz ez még akkor is, ha netán az összes egészségpróbája sikeres volt az illetőnek.

Az sem mindegy, hogy ki mennyit iszik a vízből, mert aki többet, az hamarabb szomjazik meg újfent, de ez már a KM-re van bízva. A megmérgezhető kút nagysága bármekkora lehet. A megmérgezhető nyílt állóvíz (tó, tároló, itató) nagysága 15 + szint láb sugarú kör. Amennyiben a víz felülete sugár irányban 5 lábnál nagyobb a varázslat hatáskörétől, úgy a mérreg szintje esik egy fokozatot, az akaraterő és állóképesség próbákhoz +1 adódik, illetve a kritikus felhasználási (ivási) alkalmak is kitolódnak eggyel-eggyel. Ennek megfelelően minden egyes 5 méter +1-es módosítót jelent. A varázslat erőssége 8 mana-pont segítségével 1E-vel, vagy a hatósugár 5 lábbal növelhető. Az átok a papok és sámánok átoküzésével semlegesíthető. (TF)

## Méreghívás

**Szféra:** egyedi (Ghazga)

**Mana pont:** 6, 4, 2

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** Tsz óra

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat hatására Ghazga sámánjai mérget idézhetnek fegyverekre, körmükre, agyaraikra. A varázslat Mp igénye attól függ, hová kívánnak mérget idézni. Fegyver esetén 6, körmök esetén (tíz körömmel számolva) 4, míg a két szemfog megmérgezése esetén 2 Mp szükséges a varázslat elvégzéséhez.

A mérgek az időtartam lejártáig marad a fegyveren, és a rá fordított Mp-ok felével megegyező alkalommal fejt ki hatását az áldozatra, melyet megsebeznek az adott fegyverrel. Így például a karmokkal kétszer adható le mérgező csapás. Ha a mérgek kifejtette a hatását, elfogy a fegyverről, ha az időtartam lejártáig nem használják fel, nyomtalanul elenyészik.

A mérgek nem valós mérgek, leszedni, tartósítani nem lehet őket, illetve a sámánra sem jelentenek veszélyt. Az, hogy Ghazga éppen milyen méreggel segíti meg sámánjait, az alábbi táblázatból kell megállapítani. („S”, Ork sámánmágia)

| K10 | Szint | Hatás sikeres<br>Egészség-próba | Hatás sikertelen<br>Egészség-próba |
|-----|-------|---------------------------------|------------------------------------|
| 1   | 4     | Szédülés                        | Görcs                              |
| 2   | 5     | Roszsullét                      | Bódulat                            |
| 3   | 6     | Szédülés                        | Roszsullét                         |
| 4   | 3     | K6 Fp veszt.                    | 3K6 Fp veszt.                      |
| 5   | 5     | Semmi                           | 3K10 Fp veszt.                     |
| 6   | 1     | Szédülés                        | Ájulás                             |
| 7   | 5     | Roszsullét                      | Bódulat                            |
| 8   | 4     | 2K10 Fp veszt.                  | Émelygés                           |
| 9   | 2     | Semmi                           | Kábulat                            |
| 0   | 7     | Kábulat                         | Görcs                              |

## Varázsló

A varázslók némelyike, főleg, akik az anyagi mágiát tanulmányozzák, igen jól ismerik a különböző szerves és szervetlen anyagokat, nem ritkán képzett alkimisták, és többen közülük a mérgekveréshez is értenek, ha nem is foglalkoznak a mérgek előállításával oly buzgón és rendszeresen mint a boszorkánymesterek. A természetes anyagok mágiája alkalmas a különböző természetes anyagokkal történő manipulálásra, lehet azok teremtenei, átalakítani és meg is szüntetni. Ezen varázslatok a mérgekre, mint anyagokra is alkalmazhatók, egyetlen megkötéssel, a varázsló csak olyan anyagokra alkalmazhatja, amelynek összetételét ismeri. Ez az ismeret teljes és alapos elméleti ismeretet jelent, tehát a varázsló csak olyan mérgekkel manipulálhat, amelynek ismeri alkotóelemeit, tehát a receptjét és a készítésének pontos módját, tehát a képzettségei lehetővé tennék akár a hagyományos kikeverését is.

Az sem mindegy, hogy az anyagok melyik anyagcsoportba tartoznak, a mágia szempontjából. Az étel- és italmérgek a II. anyagcsoportba tartoznak. A fegyvermérgek, gáz és légimérgek, kontaktmérgek és a több komponensű mérgek a III. anyagcsoportba tartoznak. Azok a mérgek, amelyek mágikus összetevőket tartalmaznak, vagy mágiával hozták létre őket, (ilyen lehet például a banara is) mágikus mérgeknek, azaz mágikus tulajdonságú anyagoknak számítanak és így nem lehetnek alanyai a természetes anyagok mágiájának. Az ilyen mérgeket a varázsló a mágikus anyagok mágiájának segítségével manipulálhatja, amennyiben ismeri azt. (Lásd Sylvanus cikke)

## *Táblázatok*

A fenti szabályok, a mérgekeverés sok összetevője első olvasásra talán bonyolultnak tűnhet, de nem az. Egyrészt ezek a tulajdonságok mind jellemzik mérgeket, tehát figyelembe kell venni őket, másrészt, az is igaz, hogy egy mérgekeverő karakter sem kever lépten-nyomon mérget, annyi alkalommal pedig nyugodtan használható a módszer. Javaslom továbbá, hogy a mérgekeverő karakter a játékon kívül készítse el mérgeit, azok terveit, hasonlóképpen, mint a varázsló az új varázslatait, hiszen az is ugyanúgy bonyolítja a játékot, ha a varázsló ott kezdi

el kibogarászni a szükséges mozaikokat, de igaz lehet ez minden más kasztra is.

Tovább egyszerűsíti a szabályok használatát az összefoglaló táblázat, amin az összes szükséges információ megtalálható, ami egy mérge kikeverésekor szükséges, illetve a mérgekkel kapcsolatos. Tulajdonképpen csak választani kell a felsorolt számok közül, és összegezni őket. Így már akármilyen új mérge percek alatt elkészíthető.

Javaslom, hogy az összefoglaló táblázatot kinyomtatva minden KM csatolja hozzá gyakran használt jegyzeteihez, igen hasznos lehet.

## Mérgek tulajdonságai és általános tudnivalók, árak

### A mérgek típusai, alaphatások

|                                 |        |            |             |             |         |        |
|---------------------------------|--------|------------|-------------|-------------|---------|--------|
| I. (emésztőrendszerre ható)     | Semmi, | Émelygés,  | Roszzullét, | Fp vesztes, | Ájulás, | Halál, |
| II. (idegrendszerre ható)       | Semmi, | Émelygés,  | Bódulat,    | Alvás,      | Halál,  | -      |
| III. (izomrendszerre ható)      | Semmi, | Gyengeség, | Görcs,      | Bénultság,  | Halál,  | -      |
| IV. (keringési rendszerre ható) | Semmi, | Émelygés,  | Kábultság,  | Fp vesztes, | Ájulás, | Halál, |

### A mérgek hatásai

| Hatás      | Erő | Állók. | Gyor. | Ügy. | Ake. | Aszt. | Int. | Ké  | Té  | Vé  | Cé  | varázslás |
|------------|-----|--------|-------|------|------|-------|------|-----|-----|-----|-----|-----------|
| kábulat    | -2  | -2     | -2    | -2   | -5   | -5    | -    | -15 | -20 | -25 | -   | nem       |
| görcs      | -8  | -      | -8    | -8   | -    | -     | -    | -30 | -40 | -35 | -15 | nem       |
| gyengeség  | 1/2 | -2     | 3/4   | 3/4  | -    | -     | -    | -15 | -20 | -25 | -   | igen      |
| roszzullét | 1/2 | -4     | 1/2   | 1/2  | -2   | -     | -    | -20 | -40 | -40 | -20 | nem       |
| émelygés   | 3/4 | -2     | 3/4   | 1/4  | -    | -     | -    | -10 | -20 | -15 | -10 | igen      |
| bódulat    | -   | -      | 1/2   | 3/4  | -10  | -5    | -5   | -30 | -50 | -50 | -30 | nem       |

| Hatás kezdete (H.idő) |           | Hatás időtartama   |            | Mérgek fajtái      |              | ASZ   |
|-----------------------|-----------|--------------------|------------|--------------------|--------------|-------|
| Azonnali              | K10 s.    | Egyszeri           | 1 kör      | Étel és italmérgek |              | 2 - 4 |
| Gyors                 | K6 kör    | Rövid ideig ható   | K6x10 perc | Fegyvermérgek      |              | 3 - 5 |
| Lassú                 | 2K6 óra   | Közepes ideig ható | K6 óra     | gáz vagy légi      |              | 4 - 8 |
| Nagyon lassú          | K6 nap    | Hosszúideig ható   | K6 nap     | Kontaktmérgek      |              | 6 - 8 |
| Lappangó              | Speciális | Maradandó          | maradandó  | Több komp. Mg.     | Komp. Függv. |       |

| A mérgek erőssége |          |       |          |
|-------------------|----------|-------|----------|
| Szint             | Módosító | Szint | Módosító |
| 1                 | 3        | 6     | -2       |
| 2                 | 2        | 7     | -3       |
| 3                 | 1        | 8     | -4       |
| 4                 | 0        | 9     | -5       |
| 5                 | -1       | 10    | -6       |

| Alkímiai szint-képzettség-felsz. |   |   |   |   |   |   |   |   |  |
|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| Asz.                             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |
| 1. fok                           | 1 | 2 | 3 | 4 | - | - | - | - |  |
| 2. fok                           | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | - | - |  |
| 3. fok                           | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | - |  |
| 4. fok                           | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |  |
| 5. fok                           | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |  |

| Fegyvermérgezés |      |
|-----------------|------|
| Fegyver         | Adag |
| Tű              | 1    |
| Nyílvessző      | 1    |
| Tőr             | 2    |
| Rövidkard       | 4    |
| Hosszúkard      | 6    |
| Lovagkard       | 7    |

| I. Típusú mérgek árszorói |         |            |         |
|---------------------------|---------|------------|---------|
| Szint                     | Árszoró | Hatás      | Árszoró |
| 2                         | x 2     | Émelygés   | x 1     |
| 3                         | x 4     | Roszzullét | x 2     |
| 4                         | x 6     | Fp-vesztés | x 4     |
| 5                         | x 8     | Ájulás     | x 7     |
| 6                         | x 12    | Halál      | x 15    |
| 7                         | x 15    | Egyéb      | x 1-12  |
| 8                         | x 20    | 9          | x25     |

| II. Típusú mérgek árszorói |         |          |         |
|----------------------------|---------|----------|---------|
| Szint                      | Árszoró | Hatás    | Árszoró |
| 2                          | x 1,5   | Émelygés | x 1     |
| 3                          | x 3     | Bódulat  | x 5     |
| 4                          | x 6     | Alvás    | x 7     |
| 5                          | x 9     | Halál    | x 15    |
| 6                          | x 13    | Egyéb    | x 1-12  |
| 7                          | x 18    |          |         |
| 8                          | x 24    | 9        | x 29    |

| III. Típusú mérgek árszorói |         |           |         |
|-----------------------------|---------|-----------|---------|
| Szint                       | Árszoró | Hatás     | Árszoró |
| 2                           | x 2     | Gyengeség | x 1     |
| 3                           | x 4     | Görcs     | x 7     |
| 4                           | x 7     | Bénultság | x 10    |
| 5                           | x 10    | Halál     | x 15    |
| 6                           | x 15    | Egyéb     | x 1-12  |
| 7                           | x 20    |           |         |
| 8                           | x 27    | 9         | x 32    |

| IV. Típusú mérgek árszorói |         |            |         |
|----------------------------|---------|------------|---------|
| Szint                      | Árszoró | Hatás      | Árszoró |
| 2                          | x 2     | Émelygés   | x 1     |
| 3                          | x 4     | Kábultság  | x 2     |
| 4                          | x 7     | Fp-vesztés | x 4     |
| 5                          | x 10    | Ájulás     | x 7     |
| 6                          | x 14    | Halál      | x 15    |
| 7                          | x 19    | Egyéb      | x 1-12  |
| 8                          | x 26    | 9          | x 31    |

Az eladási ár a beszerzési ár kétszerese.

Maradandó hatás: x3 – x5



## Mérgekészítés

| Méreg fajta            | KN             |
|------------------------|----------------|
| Étel- és italmérgek    | 10             |
| Fegyvermérgek          | 10             |
| Gáz vagy légimérgek    | 30             |
| Kontaktmérgek          | 30             |
| Több komponensű mérgek | 30 / komponens |

| Hatás időtartama   | KN  |
|--------------------|-----|
| Egyszeri           | 10  |
| Rövid ideig ható   | 30  |
| Közepes ideig ható | 50  |
| Hosszú ideig ható  | 70  |
| Maradandó*         | 100 |

| Hatás          | KN       |
|----------------|----------|
| Fp-vesztés     | 2 / 1 Fp |
| Bénultság      | 70       |
| Ájulás / alvás | 80       |
| Halál          | 100      |
| Kábultság      | 40       |
| Görcs          | 20       |
| Gyengeség      | 20       |
| Rosszullét     | 30       |
| Émelygés       | 10       |
| Bódulat        | 40       |

| Méreg szintje | KN  |
|---------------|-----|
| 2.            | 10  |
| 3.            | 20  |
| 4.            | 30  |
| 5.            | 40  |
| 6.            | 50  |
| 7.            | 60  |
| 8.            | 70  |
| 9.            | 80  |
| 10.           | 100 |
| 11.           | 130 |
| 12.           | 170 |
| 13.           | 220 |

| Hatás kezdete | KN |
|---------------|----|
| Azonnali      | 40 |
| Gyors         | 30 |
| Lassú         | 10 |
| Nagyon lassú  | 20 |
| Lappangó      | 50 |

| Módosítók             | KN        |
|-----------------------|-----------|
| Egyéb hatás           | 50        |
| Különleges hatás      | +50       |
| Idegen hatás          | Hatás +20 |
| Enyhe hatás ugyanaz   | Fele +20  |
| Enyhe hatás elhagyása | -20       |
| Enyhe hatás           |           |
| gyengítése            | -10       |
| Enyhe hatás erősítése | +10       |

| Természetes mérgek módosítása    |    |     |
|----------------------------------|----|-----|
| Művelet                          | KN | ASZ |
| Állag-javítás*                   | 5  | 2   |
| Szín megváltoztatása             | 5  | 3   |
| Szín eltüntetés                  | 10 | 3   |
| Szag megváltoztatása             | 5  | 3   |
| Szag eltüntetés                  | 10 | 3   |
| Íz megváltoztatása               | 5  | 3   |
| Íz eltüntetés                    | 10 | 3   |
| Fajta megváltoztatása**          | 50 | 5   |
| Szint megváltoztatása            | 40 | 5   |
| Hatás kezdetének megváltoztatása | 50 | 5   |
| Hatás időtartamának megváltozt.  | 60 | 5   |

| Tartósítás ideje (hónap) | KN |
|--------------------------|----|
| 1                        | 5  |
| 2                        | 10 |
| 3                        | 15 |
| 4                        | 20 |
| 5                        | 25 |
| 6                        | 30 |

| Ellenmérgek kikeverése |   |                  |
|------------------------|---|------------------|
| Mérgekverés foka       | Ált.ellenm.mód.                           | Spec.ellenm.mód. |
| Mérgekverés 1. fok     | 0   | 1                |
| Mérgekverés 2. fok     | 1   | -1               |
| Mérgekverés 3. fok     | 2   | 4                |
| Mérgekverés 4. fok     | 3   | -1               |
| Mérgekverés 5. fok     | 4   | -1               |
| Herbalizmus foka       | Ált.ellenm.mód.                           | Spec.ellenm.mód. |
| Herbalizmus 1. fok     | 0   | 1                |
| Herbalizmus 2. fok     | 0   | 1                |
| Herbalizmus 3. fok     | 1   | 3                |
| Herbalizmus 4. fok     | 1   | 3                |
| Herbalizmus 5. fok     | 1   | 3                |
| Orvoslás               |   |                  |
| Orvoslás 1. fok        | 2. szintű mérget diagnosztizál, késleltet |                  |
| Orvoslás 2. fok        | 3. szintű mérget diagnosztizál, késleltet |                  |
| Orvoslás 3. fok        | 4. szintű mérget semlegesít               |                  |
| Orvoslás 4. fok        | 7. szintű mérget semlegesít               |                  |
| Orvoslás 5. fok        | 9. szintű mérget semlegesít               |                  |
| Méregtűrés             |   |                  |
| Méregtűrés 1. fok      | +1  |                  |
| Méregtűrés 2. fok      | +2  |                  |
| Méregtűrés 3. fok      | +3  |                  |
| Méregtűrés 4. fok      | +4  |                  |
| Méregtűrés 5. fok      | Immunitás, vagy +5                        |                  |

## Keverési képesség

| A felhasználható KN-pontok |         |
|----------------------------|---------|
| Képzettség                 | KN-pont |
| Méregkeverés 1. fok        | 50      |
| Méregkeverés 2. fok        | 100     |
| Méregkeverés 3. fok        | 150     |
| Méregkeverés 4. fok        | 200     |
| Méregkeverés 5. fok        | 300     |
| Herbalizmus 1. fok         | 5       |
| Herbalizmus 2. fok         | 8       |
| Herbalizmus 3. fok         | 10      |
| Herbalizmus 4. fok         | 15      |
| Herbalizmus 5. fok         | 20      |
| Ásványtan 1. fok           | 5       |
| Ásványtan 2. fok           | 8       |
| Ásványtan 3. fok           | 10      |
| Ásványtan 4. fok           | 15      |
| Ásványtan 5. fok           | 20      |
| Élettan 1. fok             | 5       |
| Élettan 2. fok             | 8       |
| Élettan 3. fok             | 10      |
| Élettan 4. fok             | 15      |
| Élettan 5. fok             | 20      |
| Anatómia 1. fok            | 5       |
| Anatómia 2. fok            | 8       |
| Anatómia 3. fok            | 10      |
| Anatómia 4. fok            | 15      |
| Anatómia 5. fok            | 20      |
| Gyakorlat*                 | 10      |
| Recept**                   | 50      |

| Fok                 | Méregkeverés korlátai |         |      |         |            |
|---------------------|-----------------------|---------|------|---------|------------|
|                     | Max. szint            | Max Fp. | Légi | Kontakt | Több komp. |
| Méregkeverés 1. fok | 2. szint              | 6 Fp    | nem  | nem     | nem        |
| Méregkeverés 2. fok | 5. szint              | 15 Fp   | igen | nem     | nem        |
| Méregkeverés 3. fok | 6. szint              | 18 Fp   | igen | nem     | nem        |
| Méregkeverés 4. fok | 8. szint              | -       | igen | igen    | nem        |
| Méregkeverés 5. fok | szabad                | -       | igen | igen    | igen       |

| Kikeverési hiba (esély többletpont x 5%) |  |
|--|--|
| K6 dobás                                 | Hiba   |
| 1  | Egyel alacsonyabb szint                                |
| 2  | A hatás kezdete egy szinttel lassabb                   |
| 3  | Egyel alacsonyabb hatás (típuson belül)                |
| 4  | Fizikai tulajdonság csökkenés: rossz szín, rossz állag |
| 5  | Kettővel alacsonyabb szint                             |
| 6  | A mérge használhatatlan                                |

## Mérgek

Az alábbiakban a különböző szabálykönyvekben kidolgozott, tehát a „létező” mérgek vázlatos bemutatása következik. Főlegesen tartom a mérgek részletes leírását, mivel azokat mindenki megtalálhatja az eredeti helyükön, a leírás résznél említett szabálykönyvben.

| Méreg neve                          | Szint | Fajta   | Típus | Sikeres E- próba    | Sikertelen E- próba     | Hatás kezdete | Hatóidő       | Asz | KN  | Ár        | Leírás   |
|-------------------------------------|-------|---------|-------|---------------------|-------------------------|---------------|---------------|-----|-----|-----------|----------|
| El Dodzsah Jarem (a fekete skorpió) | 8     | Étel    | I.    | 3K10 Fp             | halál                   | azonnali      | Közepes ideig | 3   | 270 | 15 a      | 1.Tk,382 |
| El Dodzsah Jarem (a fekete skorpió) | 8     | fegyver | IV.   | émelygés            | ájulás                  | azonnali      | Közepes ideig | 3   | 240 | 15 a      | 1.Tk,382 |
| Álomkenőcs                          | 4     | Kontakt | II.   | émelygés            | bódulat, látomás        | Gyors         | Rövid ideig   | 5   | 220 | 3 e       | 1.Tk,382 |
| A Császár Bosszúja                  | 9     | Étel    | I.    | ájulás              | halál                   | lappangó      | Közepes ideig | 4   | 300 | 100 a     | 1.Tk,382 |
| Feketevér                           | 6     | Étel    | II.   | bódulat             | halál                   | Gyors         | Rövid ideig   | 4   | 220 | 20 a      | 1.Tk,382 |
| Kobramarás                          | 5     | Fegyver | III.  | görcs               | halál                   | azonnali      | Hosszú ideig  | 3   | 260 | 12 a      | 1.Tk,382 |
| Altató                              | 3     | Fegyver | II.   | semmi               | alvás                   | Gyors         | Rövid ideig   | 3   | 150 | 5 e       | 1.Tk,382 |
| Toroni Pokol                        | 5     | Fegyver | IV.   | émelygés            | 2K10 Fp                 | azonnali      | Közepes ideig | 4   | 180 | 8 a       | 1.Tk,382 |
| Kenderfű                            | 2     | Légi    | II.   | bódulat             | alvás                   | Gyors         | Közepes ideig | 4   | 210 | 1 a       | 1.Tk,382 |
| Nyelvoldó                           | 7     | Fegyver | II.   | émelygés            | bódulat, ake - 10       | Gyors         | Közepes ideig | 5   | 270 | 2 a       | 1.Tk,382 |
| Vérizzító                           | 6     | Fegyver | IV.   | 3K6 Fp              | 6K6 Fp, Gyo. 10 alá     | azonnali      | egyszeri      | 4   | 288 | 12 a      | 1.Tk,383 |
| Al Bahra-kahrem (haláltánc)         | 3     | Kontakt | II.   | kábultság (kül)     | halál                   | Gyors         | Közepes ideig | 7   | 300 | 5 a       | 1.Tk,383 |
| Három Rabló                         | 10    | É,I,I   | III.  | gyengeség           | bénulás                 | Lassú         | maradandó     | 7   | 370 | 900 a     | 1.Tk,383 |
| Komorlég                            | 6     | Légi    | II.   | émelygés            | rosszullét, mélabú      | Gyors         | Rövid ideig   | 5   | 250 | -         | PPL2,40  |
| A tisztító szenvedés essenciája     | 6 (8) | Étel    | I.    | rosszullét, 1Fp/nap | görcs, K6/2 Fp/nap      | Gyors         | K3 hét        | 3   | 457 | -         | PPL2,91  |
| Homokmaró                           | 8     | Fegyver | II.   | -20 hc. É.          | Elv. Ur. a teste felett | azonnali      | 2 kör         | 4   | 235 | 10 a      | TF,238   |
| Lassú fegyver                       | 7     | Fegyver | III.  | Ké-15               | Kezd. Elv.,-15 hé.      | azonnali      | 5+K6 kör      | 5   | 230 | 5 a       | TF,238   |
| Reolan tréfája                      | 8     | Fegyver | II.   | elv.Fp ×1.5         | elv.Fp ×2               | K3 kör        | 8 kör         | 4   | 250 | 16 a      | TF,238   |
| Gladiátorok végzete                 | 7     | Fegyver | II.   | lásd a leírást      | lásd a leírást          | azonnali      | 5 kör         | 5   | 255 | 8 a       | TF,238   |
| Keserű vér                          | 8     | Fegyver | II.   | Görcs               | Halál                   | Gyors         | Hosszú ideig  | 3   | 300 | 15 a      | ÚT,200   |
| Daroveeni álomméreg                 | 4     | Légi    | II.   | semmi               | hallucináció            | Lassú         | 1 nap         | 4   | 160 | 1 e/5 ad. | Ykal,74  |
| Sárga tűz                           | 6     | Fegyver | II.   | K10 Fp              | 3K6 Fp, látászavar      | azonnali      | egyszeri      | 3   | 274 | 1 a       | Ykób,55  |
| Baziliszkusz vére                   | 5     | Fegyver | III.  | émelygés            | megmerevedés            | Gyors         | Rövid ideig   | 3   | 160 | -         | Ykób,200 |
| Hullanyál                           | 2     | Fegyver | III.  | semmi               | görcs                   | Gyors         | Rövid ideig   | 2   | 80  | -         | Ykób,200 |
| Pillangószárny                      | 5     | Fegyver | II.   | rosszullét          | kábulat                 | Gyors         | Közepes ideig | 4   | 230 | 25 e      | Ykób,200 |
| Sorvasztó                           | 8     | Légi    | IV.   | gyengeség           | Tüdősorvadás            | Nagyon lassú  | maradandó     | 5   | 290 | -         | DÁ,83    |

## ***Mérgekverő rendek***

A mérgekverés tudományát az induló karakter valamilyen mérgekverést oktató rendben, ritkábban magányos mestertől tanulta. A KM-nek egy-egy ilyen rend leírásához ki kell dolgoznia, hogy melyik mérgek kikeverését ismerik és oktatják, hiszen a karakter is csak ezekhez érthet. Ezeket a mérgeket fel kell jegyezni a karakterlapra, és a játék során birtokába került új receptek alapján tanult új mérgeket is fel kell írnia. Az olyan mérgeket, amelyeknek elterjedésénél az szerepel, hogy egész Yneven általánosan ismerik, minden mérgekverő, mérgekverő rend ismeri és oktatja, így ezeket elég egyetlen „általános” szóval feljegyezni, és csak a különleges, csak a rend vagy a mester által ismert mérgeket kell név szerint leírni. Azon mérgek, amik nem szerepelnek a karakterlapon, ismeretlenek a karakter számára, ha van módja, megtanulhatja őket, (akár a varázshasználók az új varázslatokat), de addig nem tudja elkészíteni. Megpróbálkozhat ugyan hasonló kikeverésével, de ahhoz nem jár majd a „recept” miatti -50 KN módosító, tehát ugyanolyan erős mérget soha nem alkothat majd. Ennek magyarázatát lásd fentebb, a vonatkozó résznél.

## ***Új mérgek alkotása***

Az új mérgek megalkotása felelősségteljes feladat a KM-ek részéről. Hangsúlyozom, ebben a részben arról szeretnék beszélni, amikor egy KM új mérget dolgoz ki, és nem arról, amikor a játékos, ennek a szabályai fentebb részletesen megtalálhatók.

A KM által alkotott mérgek ugyanis elkészültük után a „létező” kategóriába fognak tartozni, és attól függően, hogy milyenre lettek kidolgozva, lesznek ismertek Yneven. Ezeket a mérgeket egy JK már eleve létezőként, (azaz +50-nel) keverheti ki, ha ismeri, vagy megtanulhatja a receptet a kalandok során.

Egy fontos etikai szabály itt, hogy nem véletlenül lett megkülönböztetve a két kategória, azaz a játékos által készített és a KM által megalkotott mérgek csoportja. Egy mérgekverő JK mérge mindig „csak” kikevert marad, amíg azzal a karakterrel játszik. És nem etikus az olyan megoldás, hogy ha a JK-nak szüksége van egy mérgre, akkor kidolgoztatja azt a KM-mel, vagy együtt megalkotják – s utána azt létezőként, azaz

kedvezőbb feltételek mellett keveri ki a karakter immár a játékban. Így könnyen megkerülhetők bizonyos mérgekverési szabályok, ezért a KM-ek szigorúan állják útját az ilyen kezdeményezéseknek! Amennyiben egy JK érdekes, jó mérget kever ki, természetesen a KM nyugodtan beveheti azt a létező mérgek közé, és egy másik játékban, egy másik karakter már akár létezőként is ismerheti azt, de soha nem az a karakter, amelyik kidolgozta!

A KM-re természetesen más szabályok vonatkoznak, mint a JK-kra. Azaz semmi, gyakorlatilag bármilyen mérget alkothat, hiszen csak ő ismeri a részleteket. De fontos szem előtt tartani, hogy a mérgenem illeszkednie kell a MAGUS rendszerébe, és nem szabad túltápoltnak lennie. Mindemellett a KM felhasználhat olyan hatásokat, tulajdonságokat is, amik nincsenek az alaphatások között – hiszen ezeket a mérgeket sokszor nem egy személy alkotta, hanem mérgekverő rendek dolgoztak rajta sokszor századokig – de ez természetesen növelni fogja a kikeverésének nehézségét, még akkor is, a a mérgekverő ismeri a receptet. És ilyen esetekben javasolt a különleges alapanyagok alkalmazása – lásd az alapanyagok részt.

## ***Követelmények***

Ha valaki új mérget kidolgozására adja a fejét, akkor bizony annak meg kell felelnie bizonyos követelményeknek, ellenkező esetben nem sok értelme van. Az Interneten lehet találkozni olyan mérgekkel, amik újnak vannak titulálva, és a kidolgozásuk kimerül annyiban, hogy „Név, X. szintű, ezt, vagy ezt okoz.” Ez kérem nem mérget kidolgozás! Ilyet bármely KM kaland közben, ha sürgősen kell neki valami, a kisujjából kiráz. Az ilyen igénytelen kidolgozástól óva intenek mindenkit. Hogy miért?

Azért, mert egy új mérget a világ színesítése, a lehetőségek többszörözése, a jobb mesélés érdekében dolgozunk ki. A fentebb említett rossz példa azonban nem sok lehetőséget ad. Egy mérgről, ha fel akarjuk használni a mesében, tudni kell, hogy mennyi ideig hat, mikor hat, egyszóval az összes

fentebb leírt általános tulajdonságot. Emellett igen hasznos, és jól mutat, hogy ha nem csak a statisztika-szerű adatok, hanem a mérgek tényleges tulajdonságai is kidolgozásra kerülnek, mint például a színe, állaga, szaga, íze, alapanyaga, származása stb. Sajnos a szabálykönyvek mérgei sem mindig tökéletesek, sokszor olyan adat hiányzik a kidolgozásukból, ami játéktechnikailag is lényeges lenne.

Ha már új mérgek kidolgozásába kezd valaki, érdemes rászánni az időt az apróságokra is. Persze nem kell itt arra gondolni, hogy minden mérgről oldalakat kellene írni, nem, ennek nem is lenne értelme. Az új mérgek kidolgozásának megkönnyítése céljából közzéteszek egy sablont, amit követve használható, és megfelelő részletességűre kidolgozott mérgek alkothatók. Ez már csak azért is fontos lehet, mert ha az újdonságok egy sablon alapján készülnek, könnyen átvehetők egymástól, tehát azt bárki felhasználhatja majd, kérdések, homályos foltok nélkül.

Szükségtelen azonban leírni, hogy ez a mérgek csak X. fokú mérgekveréssel, vagy herbalizmussal készíthető el, hiszen ez a szabályrendszer alapján egyértelműen megállapítható, és változó lehet, több variációval. Hasonlóan le van szabályozva az alkímia, a növények vagy állatok felismerése is, tehát nem szükséges a mérgek leírásánál ezeket megemlíteni. Csak olyan – egyébként ritka – esetekben kell bizonyos képzettségeket követelményként támasztani, amikor a mérgek kikeverése olyan bonyolult mérgekverő technikákat tartalmaz, - nem a hatás erős! – hogy azokat pl. csak egy 4. fokú mérgekverő ismerheti. Az ilyen esetekben a mérgek leírásába belefoglalt képzettség követelmény felülbírálja a kikeverés szabályait, tehát mindenképpen meg kell, hogy legyen a karakternek a szükséges képzettség, akkor is, ha egyébként lenne elég keverési pontja. Az ilyen esetekben azonban nagyon ritkák és meg kell őket indokolni, javasolom, hogy ha csak lehet, ne alkalmazza őket senki. (nem attól függ, hogy most milyen erős mérget

alkotok!) Ahol a szabálykönyvek mérgeinél ilyen szerepel, ott figyelmen kívül kell hagyni, hiszen pont azért lett kidolgozva a mérgekverés képzettség, illetve ez a cikk is, hogy leszabályozza milyen mérgek kikeveréséhez milyen képzettség kell.

A stílusosság kedvéért meg lehet említeni egy-két alapanyagot a leírásban, amiből a mérgek készül. Ezek nem keverendők össze a különleges alapanyagokkal – lásd az alapanyagok részt – tehát közismertek, könnyű megszerezni őket, csak színesítik a mérgek leírását. Hasonlóan ehhez, szerepelhet benne egy-két elkészítési különlegesség, módszer is, amik mind-mind színesebbé teszik a leírást és a mérgek kimesélését is. (Például a két leírt mérgekben az első alapanyaga csak színesítés, hiszen bárki szedhet a termékből, míg a második esetben a különleges hatás miatt került be mint különleges alapanyag, bizony, nem egyszerű a skorpiókat összevadászni, és nem is lehet csak úgy megvásárolni őket. – lásd példák az új mérgekre)

## Új mérgek

**Mérgek szintje:**

**Típusa:**

**Sikeres E-próba:**

**Sikertelen E-próba:**

**Hatás kezdete:**

**Hatóidő:**

**Származás:**

**KN:**

**Alkímiai szint:**

**Ár:**

**Elterjedés:**

A mérgek leírásában a következőknek ajánlatos szerepelnie:

- Szint, fajta, típus
- Származás
- Fizikai tulajdonságok (halmazállapot, szín, sűrűség, /szemcsék/ szag, íz, egyéb)
- Hatás (kezdet, sikeres E-pr, sikertelen E-pr, hatóidő)
- Alkalmazás, tárolás
- Készítés (alkímiai szint, különleges alapanyag, elkészítés ideje, KN)
- Elterjedés, ismertség, ár
- Ellenmérgek (miből, milyen, alkalmazás, hatás/módosító/, egyéb, ár)

## Példák az új mérgekre

### Gyöngycsepp

**Méreg szintje:** 4

**Típusa:** emésztőrendszerre ható

**Sikeres E-próba:** émelygés

**Sikertelen E-próba:** rosszullet

**Hatás kezdete:** 2K6 óra

**Hatóidő:** K6 óra

**Származás:** Déli Városállamok

**KN:** 140

**Alkímiai szint:** 3

**Ár:** 4 ezüst

**Elterjedés:** Dél-Ynev

A Gyöngycsepp 4. szintű, emésztőrendszerre ható, növényi eredetű ételméreg. Első megalkotója egy Hakkaryban élő, gorkivi származású boszorkány, Lisira Der'firro volt, a Psz. XXXIV. században.

A méreg élénkpiros színű, híg folyadék. Íze édeskés, szaga nem jellemző. Hatását lassan, 2K6 óra alatt fejti ki, ami sikeres egészségpróba esetén émelygés, míg sikertelen egészségpróba esetén rosszullet, mindkettő közepes ideig tart. A rosszullet alatt az áldozat emésztőrendszere teljesen felbolydul, rendszeres öklendezés gyötri, és ez idő alatt csak sikeres akaraterő-próbával képes úgy megenni valamit, hogy az bent is maradjon a szervezetében. A mérget színe miatt leginkább borban oldva adják be az áldozatnak.

A méreg alkímiai szintje 3. Fő alapanyaga a démongyöngy nevű fa cseresznye nagyságú, piros termése, melynek a magját használják fel, noha a gyümölcs húsa sem igazán egészséges. Az elkészítés ideje egy nap, amiből fél napig csak hagyni kell összeérni az alapanyagokat. A méreg elkészítési nehézsége 140.

A gyöngycsepp mára egész Yneven ismert, de csak Dél-Yneven elterjedt, mivel a démongyöngy fa csak a Sheral déli lejtőin, és az Ordanhoz közeli területeken él. Egy adag ára 4 ezüst körüli.

A gyöngycsepp ellenmérge is közismert, ennek alkímiai szintje 4, és fontos alapanyaga a démongyöngy fa gyökerének reszeléke. A barnás színű, keserű pép elkészítési ideje 2 óra. Az ellenméreg gyorsan hat, és +4-et ad az egészségpróbaéhoz. Egy adagjának ára akár 6 ezüst is lehet.

### 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 alkímista és mérgekverő, Dimak el Hirda volt, aki a Psz. XXV. században élt és tevékenykedett, több érdekes mérget és vegyületet hagyva maga után a világnak.

A méreg szuokszerű, 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 ellenmérleghez.

### ***Felhasznált irodalom***

- MAGUS Első Törvénykönyv
- MAGUS Új Tekercsek
- MAGUS Titkos fóliáns
- MAGUS Papok paplovagok I.
- MAGUS Papok paplovagok II.
- MAGUS Bestiárium
- Ynevi kóborlások
- Ynevi kalandozások
- Rúna
- Internetes cikkek

2006.07.09.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:  
magyargergely@kalandozok.hu