

Alkoholizmus



Káros szokásokról Yneven

Eme elmeszülemény elsősorban a véreskezű KM-eknek íródott, akik esetleg örömeiket lelik abban, hogy a játékosokat ilyesmivel terrorizálják, de azon mazochista egyedeknek is jól jöhet, akik nem átalják karaktereiket káros szenvedélyektől függővé tenni. Na tehát.

I. A szenvedélyekről nagy általánosságban

A különféle káros szenvedélyek fő tulajdonsága, hogy bizonyos pillanatnyi előnyökért hosszú távú egészségkárosodással kell fizetni. Kiváló példa erre például a dohányzás, amely szélteben-hosszában elterjedt egész Yneven.

Az ilyen szenvedélyeket három fő csoportba sorolom: az ivás, a dohányzás és a kábítószer (mindhárom jól ismert Földünkön, de az Yneven elterjedt kábítószerek különösen kegyetlen módszereket biztosítanak a KM-eknek).

Ezek a szenvedélyek egyrészt az illető Anyagi Testét, másrészt az Asztrál ill. Mentál Testét károsítják. Az utóbbi kitétel talán magyarázatra szorul. Az efféle szenvedélybetegségek a varázslói Vágy mozaikhoz hasonló elváltozást idéznek elő az asztráltesten, míg egyes kábítószerektől való függőség ill. az alkoholizmus előrehaladott fázisaiban

fellépő delirium tremens az
Érzékközpont írás varázslói
mozaiknak felel meg.
Lássuk részletesebben a
csoportokat.

II. Az alkoholizmus a M.A.G.U.S. játékrendszer szerint

Alkoholtartalmú italokat már az idők kezdetén készítették a találékony elfszabásúak, az ivászatot azonban az emberek (és egyes vélemények szerint az orkok) népe fejlesztette tökélyre. Csak az emberi lélek képes olyan erős vágyódásig eljutni, amely már szenvedélynek minősül. (Ha lehet, a Slaneket is kíméljétek meg ettől, hozzájuk NAGYON nem illik az alkoholizmus.)

1. Az alkohol Anyagi Testre gyakorolt hatásai

Először lássuk a merev részegséghez vezető utat. Négy lépés létezik, a továbblépést Egészségpróbával kell megállapítani, az ital erősségéhez mérten pluszokkal vagy mínuszokkal. Persze a mennyiség is számít, minden elfogyasztott adag után -1 jön a próbához.

1.) Néhány pohárka után a karakter érzelmei nem változnak számottevően, vagy kicsit vidámabb, vagy kicsit szomorúbb lesz



(attól függően, hogy milyen érzelmekkel ült le inni). Az Ügyesség 1-gyel csökken.

2.) Még néhány pohár után a karakter érzelmei már kezdenek kontrollálhatatlanná válni (Asztrál -2), és vagy vidáman tréfálkozik, vagy komoran mered a poharába. Az Intelligencia 2-vel csökken. Ha nem dob sikeres Egészségpróbát, Émelygés lesz rajta úrrá.

3.) További ivászat esetén a karakter mozgása összerendezetlenné válik, Bódulat lesz rajta úrrá. Ha kifizetik az italát, szinte biztos, hogy merev részegre issza magát.

4.) Ehhez már az kell, hogy a társak segítsenek. A karakter totálisan elázik, nem tud magáról, és ha tovább itatják, akkor akár az életébe is kerülhet (alkoholmérgezés). Ez az ideális állapot az élettől megkeseredett emberroncsoknak.

Egy megjegyzés: a levonások, amelyeket leírandó vagyok, a hosszú évek óta vedelő, igazi profi alkoholista-ra vonatkoznak, akinek elsődleges célja a 4. kategória mielőbbi elérése. Ráadásul ezek csak a maximális értékek - nem minden alkoholista karakter emberroncs. Ehhez hozzá kell tenni, hogy a 4. kategóriáig csak a nagyon megkeseredett lelkek jutnak el, a többieknek - remélhetőleg - van annyi józan eszük, hogy ne sülyedjenek ilyen mélyre.

- Ha a karakter csak a 3. kategóriáig issza le magát (rendszeresen), a maximális levonások: Ügyesség -1; Asztrál, Akaraterő -3; Szépség -2; Intelligencia - 2; állóképesség -2.
- Ha a 2. kategóriáig: Ügyesség -1; Asztrál, Akaraterő -3; Szépség -1; Intelligencia - 1; állóképesség -1, Intelligencia -1.
- Ha az 1. kategóriáig: állóképesség -1, Intelligencia -1, Asztrál, Akaraterő -1, Szépség -1, Ügyesség -1.
- Ha a karakter két évnél rövidebb ideje alkoholista, akkor ezek a levonások még csökkennek (a KM belátása szerint).

Van egy bónusz hatás is, ez pedig a másnaposság, ami este egy jó pohár víz elfogyasztásával (a tudósok szerint) megelőzhető. (Az ő tapasztalatukkal...) Ez hasogató fejfájást jelent, s ha a karakter 3., ill. 4. kategóriát elérte, még Rosszullétet is. Ez az utóbbi kellő mínuszokkal terhelt Egészségpróba sikeres megdobásával elkerülhető. A Szépség mindenesetre legalább 1-

gyel csökken (egy lestrapált karakter mindenképp csúnya látvány).

Ez a rövid távú hatás. A hosszú távúak kizárólag károsítják az Anyagi Testet, pozitív hatásai nincsenek. Tehát:

1. Májkárosodás. Méregellenállás csökken (hogy mennyivel, az csak a KM belátásán múlik). Egy idő után a máj teljesen fölmondja a szolgálatot, a karakter meghal.

2. Szív- és érrendszeri megbetegedések. állóképesség csökken.

3. Szépség csökken (rendszeres sörfogyasztásnál sörhas, bornál orron, arcon borvirágok, töményeknél petyhüdt bőr kialakulása). Maximum 3-mal.

Elvonási tünetek esetén a Szépség minimum 1-gyel csökken.

2. Az alkohol Mentál Testre gyakorolt hatásai

A rövid távú hatásról már írtam az előző fejezetben. Még kiegészítésre szorul annyiban, hogy a 4. kategóriás (merev) részek Intelligenciája hihetetlen mértékben lecsökken, egyes esetekben akár 5 is lehet. Annak ellenére, hogy szinte csak az érzelmeik irányítják őket, nagy veszélyt mégsem jelentenek, mivel mozogni alig-alig tudnak (csak segítséggel). Az enyhébben részeg karaktereknek inkább az Asztráljuk csökken, így könnyen felingerelhetők, ez - például egy barbár esetén - alkalmanként veszélyes lehet. Másokra.

A hosszú távú hatás:

Idegrendszer károsodása: ez abban mutatkozik meg, hogy a karakter képtelen emlékezni bizonyos dolgokra, emlékezőtehetsége romlik, csakúgy, mint a mozgáskoordinációja (remegő kéz, Ügyesség, kézügyességhez kapcsolódó százalékos képzettségek csökkennek).

Hosszú ideig tartó, rendszeres alkoholfogyasztás esetén delirium tremens léphet fel, amely nagyobb mennyiségű alkohol elfogyasztása után jelentkezik. Ez hatásaiban megegyezik az Érzékközpont írása mozaikkal, a képzelt dolgok sokféleségének egyedül a KM leleményessége szabhat határt (a dohány szálai hernyókká változnak és vonaglanak a kezében,

a levesből szemek pislognak a karakterre, stb.). Ezt le lehet úgy írni, mint valóságot, s a karakter semmi módon nem jöhet rá valótlanúságokra (valaki diagnózist állít fel a betegségéről, tudja, hogy nem valóságos, mégsem képes figyelmen kívül hagyni, inkább csak kívülállóként figyeli az eseményeket). A delirium tremens csak úgy gyógyítható, ha valaki felülírja az áldozat Érzéközpontját. A betegség megfelel egy 20 E-s Érzéközpont írás mozaiknak (3. kategóriánál 15 E, az alacsonyabb kategóriákban szinte sosem jön létre). A karakter agya maga kreálja ezeket az illúziókat, ezért mágiaellenállásra sem jogosult, azonban a varázslónak figyelembe kell vennie, hogy minden egyes roham esetén felül kell bírálni az áldozat Érzéközpontját. Egyszerűbb tehát leszoktatni a karaktert.

Elvonási tünetek esetén az iszákos csak a napi betevő italára tud gondolni, ez teljesen betölti a gondolatvilágát (Intelligencia csökken, maximum hárommal). Akaraterije naponta eggyel csökken, legfeljebb ötten.

Egy hét múltán már a Kábultság módosítói vonatkoznak rá (az Akarateréjére), az Intelligenciája továbbra is alacsonyabb marad. A karakter, amennyiben le akar szokni, minden hét végén Akaraterő és Asztrál próbára jogosult, először a harmadik hónap végén, -2-vel (a Kábultság módosítóival együtt ez már -7, ami valószínűsíti, hogy egy karakter se fog túl hamar leszokni). Ezek a levonások a következő hónapokban csökkennek, majd a karakter pozitív módosítókat kap, maximum +8-at. Amennyiben megdobja mindkettőt, képességpróbáihoz pluszt kap a következő alkalommal. Amennyiben csak az Akaraterőpróbát dobta meg, nem vett magához alkoholt, de nagyon szenvedett tőle. Ha az Asztrálpróbáját dobta meg, akkor sikeresen legyűrte magában a késztetést, egy óvatlan pillanatban azonban leihatja magát. Ha mindkettőt elvétette, még egy Akaraterőpróbát kell dobnia az eredeti értékkel, vétés esetén berohan a

legközelebbi italmérésbe, és iszik egy pohárkával. Ha valaki felvilágosítja az alkoholizmus veszélyeiről, akkor +2-t kap az Akaraterőpróbájához.

3. Az alkohol Asztrál Testre gyakorolt hatása

Rövid távú hatás: lásd az II./1. fejezetben. Kiegészítésképpen hozzá kell tenni, hogy az 1. kategóriás részeket érzelmei ugyan nem fokozódnak a játékos szerint mérhetően, de azért illik tudatosítani a játékosban, hogy „a karakter költői mélabút érez a világ igazságtalansága felett.” Vagy valami hasonlót.

A 2. kategóriás részeket Asztrálja 2-vel csökken, érzelmileg kiegyensúlyozatlanabbakká válnak.

A 3. kategóriás részeket Asztrálja 5-tel csökken, a karakter egyik percben sír, a másikon nevet. Kiszámíthatatlanná válik.

A 4. kategóriás részeket Intelligenciája akár 5-re is csökkenhet. Lásd a Tudattalanság nevű varázslat-mozaiknál. Az Asztrál nem csökken tovább, de a karakter csak azért nem közveszélyes, mert mozdulni csak nehezen tud (ez azonban nem akadályozza meg abban, hogy beszéljen olyanoknak is, akiknek nem kéne...).

Hosszú távú hatás: a karakter Asztrálja minden ital nélkül eltöltött nap után eggyel csökken, a maximum az ötten való csökkenés. Ekkor (az ötödik napon) a kábultság módosítói érvényesek, a karakter ingerült, nem tud koncentrálni. A társak jobban teszik, ha minden alkoholtartalmú italt eldugnak előle. Amennyiben alkoholt lát, Akaraterő és Asztrál próbát kell dobnia (az előző fejezetben leírtak szerint), különben ráveti magát a piára, és addig issza, ameddig tart (vagy amíg erőszakkal el nem veszik tőle). A 3. kategóriás alkoholistát valamivel tovább bírja ital nélkül, nála 3 naponként csökkennek ezek az értékek. A 2. és az 1. kategóriások pedig egész jól elvannak alkohol nélkül, csak néha tör rájuk a késztetés (kiváló alkalom a KM-nek!).

A hatás egy 8 E erejű Vágy mozaiknak felel meg (3. kategóriásoknál 6 E, 2. kategóriásoknál 5 E, 1. kategóriásoknál 3 E. Ez erősíthető vagy gyengíthető, ha a KM úgy látja jónak). Az Akaraterő- és Asztrálpróbához járuló pluszok/mínuszok ezt még módosíthatják.

Amennyiben egy varázsló Semlegességet varázsol rá, úgy az Erősség harmada hozzájárul a próbákhoz. Azaz, 3 E után +1 jön az Akaraterő- és az Asztrálpróba-hoz.

Egyes papok is közbeléphetnek, például Domvik papjai hajlamosak a Rendreutasítás nevű varázslatot használni, ugyanis az Egyetlen nem nézi jó szemmel a részegséget. Ranagol hívei ennél jóval brutálisabb módon győzik meg az áldozatot (ha szükségük van szolgálataira), különféle látványos mágiák bevetésével - ha nincs rá szükségük, az illetőből valószínű Haláladó lesz. Tharr hívei szemében a részegek szentnek számítanak, csakúgy, mint az örültek, mert ők közelebb kerültek a Háromfejű igazságához. Ezért nem is gyógyítják őket. A pyarroni egyház emberei igyekeznek meggyógyítani azoknak a lelkét, akik ezt igénylik. Sogron, mint afféle régivágású, keményvonalas isten, nem tűri a rendszeres ivást. Elég keményen fellép ellene.

A felhasznált mágiától függően az Akaraterő nő (egyek esetekben az Asztrál is).

Még valami: előfordulhat, hogy a már leszokott karakterek is leisszák magukat a sárga földig, ha valami nagy lelki trauma éri őket. Ez

Akaraterő- és Asztrálpróba-ával dönthető el. Mindenesetre kérem a KM-eket, hogy mindenféle apró-cseprő okok miatt (a karakter leesett a lépcsőn, stb.) ne dobasson próbát, ez tényleg olyasmi, mint hogy krániak levadászták a legjobb barátját, a szerelme megcsalta egy elffel, szóval valami rendkívül súlyos probléma, amit nem tud alkohol nélkül elviselni. Ami miatt felejtenie kell.

?

Szerző: Brutalis

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely