

A méregkeverés magasiskolája

avagy a Banara útja



„Forrófejű tanonc! Ne hidd, hogy ez a tudás igazi hatalom! Ki ne lenne képes arra, hogy halálos mérgeket keverjen, ha nyitva fekszik előtte a Saronnhai Fekete Kompendium, vagy a híres warviki mester, Alderni Contorte munkája, a Fűvek és Kristályok?! ...Szép és ritka kötetek, mi több, felettébb hasznosak... Csakhogy hiányzik belőlük az esszencia, az erő, melyet csak a mágia hordozhat. Nem különbek ügyes szakácskönyveknél, csupán a céljuk más. Végtelen szakértelmük dicséri e munkák szerzőit, de mégsem jutottak tovább az egyszerű anyagnál. Lásd csak, fiam, tanulmányod következő évei alatt mindez megváltozik!”

- Ianoss Gal-A-Nay
boszorkánymester szavai adeptusához...

Yneven kevés tudomány futott be oly fényes pályát, mint a méregkeverés. Nem sok új születhet már a nap alatt, a vajákosok, alkimisták, boszorkányok és boszorkánymesterek ezrei hosszú évszázadok alatt fejlesztették a technikai lehetőségek nyújtotta csúcsig ezt a kétes értékű tudományt. Az új vagy erős mérgek összetétele persze nem forog közkezen - minden alkotó megpróbálja megőrizni keverékének titkát, illetve csak egy-egy megrendelővel megosztani azt. Így elkerülhető, hogy a potenciális áldozatok - akik esetleg vetélytársak lennének a felhasználásban is - az anyag összetételének ismeretében ellenszert készíthessenek annak semlegesítésére.



Észak és Dél-Ynev méregismereti kultúrájában sokkal egységesebbnek tekinthető, mint például építészet vagy hősköltemények terén. „A tudás nem ismer határokat” - így szól a mondás, s a tények is ezt támasztják alá. A különböző fejevadász klánok, boszorkány és boszorkánymester rendek gondoskodnak a tudomány eredményeinek lassú terjedéséről. Ahányféle cél, annyiféle méreg - az élővilág és az ásványok szinte korlátlan lehetőséget biztosítanak a kitartó kutatóknak a halálos készítmények előállítására. A boszorkánymestereknek azonban ez sem volt elegendő. Több mágikus utat ismernek különlegesen hatékony mérgek előállítására, de ezek közt is a legtöbb figyelmet követelő, a legnehezebb a Banara, az Élő méreg elkészítése.

Banara, a végső méreg

A Banara előállítását több, a mérgezmágia ezen ágát elméletben tárgyaló tanulmány megírása előzte meg. A kísérletek, kutatások azonban csupán az első gondolat megszületése után ötven-egynéhány esztendővel kezdődtek el, hiszen a felvetett ötlet és elv annyira valószínűtlennek, megvalósíthatatlannak látszott, hogy mindenki felesleges energia- és idővesztésnek tartotta a komoly kutatást. A kivételt egy kráni befolyás



alatt álló városállamban tevékenykedő boszorkánymester jelentette, aki hosszú fontolgatás után belevágott a munkába. Méregkeverés és mágia - e kettő kombinációja szükségeltetett a kísérletek sikeréhez. A hosszú évek munkája olyannyira a boszorkánymestert igazolta, hogy a létrehozott méreg segítségével Sionar Gal-A-Nay, az Első, játszi könnyedséggel irtott ki három kisebb fejedelmé klánt, továbbá két, a titokra pályázó kráni boszorkánymestert. Krán ezen kérdéssel foglalkozó vezetői rövid gondolkodás után belátták, sokkal jobb egy élő szövetséges, mint egy halott ellenség, így a konfliktust ennek megfelelően rendezték. Sionart Kránba invitálták, ahol saját iskolát alapíthatott, s helytartója lett az iskolát magába foglaló városnak és környékének. A Gal-A-Nay család vezette iskola napjainkban is virágzik, a Banara titkát csak itt sajátíthatják el az arra méltó beavatottak. A képzés két esztendő, először a közönséges méregkeverés fortélyainak megtanítására kerül sor, majd a Banara oktatására. Az iskola - rendhagyó módon a kráni létesítmények között - külhoniak számára is hozzáférhető, de a képzés árát (kerekén 1200 aranyat) drágakőben kell kifizetni az iskola megbízottjának kezébe. A játék nyelvére lefordítva, az Élő méreg készítésének titka titkos képzettség, mely 1200 arany és 25 Kp birtokában megtanulható. A képzettségnek csak Mesterfoka van, de elsajátításának alapfeltétele a Méregkeverés képzettség Mesterfokú ismerete is. A tanulni vágyónak jó referenciákkal sem árt rendelkeznie, különben tanulóévei alatt éjjel-nappal figyelni fogják a kráni kémhálózat emberei, s bizony kellemetlen következményei lehetnek, ha netán szemet szúr nekik valami apróság.

Az Út

A Banara minden beavatott számára többet jelent egyszerű méregnél, benne foglaltatik az alkotó szándékának és akaratának egy töredéke is - ennek következtében az Élő méreg minden körülmények között szimpatikus viszonyban áll teremtőjével, még a méreg hatóidejének elmúltá után is, egy teljes éven keresztül. Talán ez az egyik oka annak, hogy boszorkánymesterek nem adják el szinte senkinek, és mindig kétszer meggondolják, ehhez az eszközhöz folyamodjanak-e. Most lássuk, mire is képes a boszorkánymesteri mágia ezen különös szüleménye.

Az Élő méreg valóban él, korlátolt tudattal és cselekvőképességgel rendelkezik. Kizárólag az alkotó szándéka és hatalma határozza meg, hogy a méreg milyen tulajdonságokkal bír, de van néhány közös jellemző, mely minden elkészített méregre igaz. Mint már említettük, a Banara szimpatikus viszonyban áll alkotójával. A létrehozott méreg minden esetben akkor kezd hatni, amikor az alkotó egy gondolatban kiadott paranccsal aktiválja - addig tehát teljesen ártalmatlan folyadék, akár meg is iható, a méreg-felfedezés sem érzékeli. A Banara hatása az áldozat megmérgezése után még egy napig fennmarad, vagyis a méreg még ennyi ideig él. Amennyiben azonban az áldozat sikeresen ellenállt a méregnek, az azt jelenti, hogy a Banara már a beadás pillanatait követően elpusztult.

Abban az esetben, ha a sikeresen megmérgezett áldozat vérével valaki összegyűjti, a méreg felszáll a felszínre, és lefölközhet. Az így visszanyert méreg újra felhasználható, mintha a boszorkánymester akkor készítette volna - tehát az egy nap előlről kezdődik. Ezért egyes boszorkánymesterek néhány drágán és nehezen létrehozott mérget szándékosan tenyésztnek a felhasználási alkalmak között. Ez lényegében azt jelenti, hogy a mérget rabszolgáknak vagy idegeneknek adják be, ezzel biztosítva újabb napot a Banara létezésében - hiába, egyeseknek ilyen olcsó az emberélet.

Az összetevők

A Banara tulajdonságai két dologtól függenek, nevezetesen az alapanyagoktól és a beléjük szőtt mágiától. A felhasználandó anyagok különleges növényi vagy állati eredetű komponensek, esetleg drágakő vagy nemesfém porok. A legtöbb így vagy úgy, de pénzért megvásárolható, csupán a speciális összetevők beszerzését írjuk le. A többinek kizárólag beszerzési ára kerül feltüntetésre. A KM módosíthatja az árakat, az alábbiak viszonylag jól ellátott nagyvárosra vonatkoznak. Befolyásolhatja még az összeget, ha a karakter jártas a Herbalizmusban, és maga szedi össze a szükséges komponensek egy részét. Fontos tudni, hogy egy létrehozott Banara nem csupán

egyetlen tulajdonsággal rendelkezhet. A leírtak közül szinte minden működhet együtt - tehát tetszőleges számú hatás elképzelhető, ha azok értelmükben nem zárják ki egymást. Ekkor a Mana-pontok és az anyagi költségek összeadódnak. A mérgek két módon is alkalmazható, lehet ételmérgek vagy fegyvermérgek. Az alkalmazási módok egyes hatások következtében módosulhatnak, erről bővebben a különleges hatásoknál szólnunk. A Banara hatóideje azonnali, a bejutást vagy aktiválást követő kör végén hat.

Hatásai

A mérgek alaphatásai, tehát azok, melyek a mérgek elleni sikertelen ellenállás esetén jelentkeznek, megegyeznek a Méregvaráznál leírtakkal. Az egyik eltérés az ott leírtaktól az, hogy mindazon hatások, melyek számban kifejezhetőek, mint például a kábultság módosítói vagy az Fp vesztés, sikeres ellenállás esetén csak feleződnek, nem tekinthetőek semmisnek. E szabály alól csak az alvás, ájulás és halál jelent kivételt - ezeknél a sikeres ellenállás minden esetben a bérültség negatív módosítóit eredményezi. A mérgek tehát minden körülmények között hat, csak éppen sikeres ellenállás esetén hatását nem tudja teljesen kifejteni, és elpusztul. A másik különbség, hogy a befektetendő Mana-pontok mennyisége megegyezik ugyan a Méregvaráznál leírtakkal, de ezért a mennyiségért az alaperősség nem 4., hanem 6. szint, mivel ebben az esetben nem vízből, hanem értékes és hatásos komponensekből készül a mérgek. A hatások összeadódnak, tehát lehetséges olyan mérget alkotni, mely egyszerre bérít, sebez és kábultat okoz. Ez persze közönséges mérgeknel is elérhető, de a Banara több különlegességre képes - csak megfelelő mennyiségű Mana-pont befektetése szükséges hozzá. Az alaphatások alapanyagainak ára a Mana-pont szükséglet mennyiségével azonos, ezüstpénzben.

Egyéb hatások

Személyre szóló

Mana pont: 12

Ár: 2 arany

A mágia hatására a mérgek felismeri a boszorkánymester által megjelölt célpontot, és csak akkor lép működésbe, ha annak szervezetébe kerül - így a mérgek más ellen nem használható fel. A meghatározott célpont ellen a Banara erőssége nem 6., hanem 8. szintű lesz. Az erősség még további két szinttel növelhető, ha a Banara olyan alapanyagot is tartalmaz, mely szimpatikus viszonyban áll a kiválasztott személlyel. A személyre szóló mérgek minden olyan esetben jó szolgálatot tehet, mikor a kiszemelt áldozat előtt más is fogyaszt a mérgezett ételből vagy italból.

Átszivárgó

Mana pont: 6

Ár: 4 arany

Ezzel a hatással a létrehozott mérgek átszivároghat a ruhán, és behatolhat a bőr pórusain is. A szervezetben hatását az alaphatásnál meghatározott módon fejti ki.

Haladó

Mana pont: 10

Ár: 6 arany

Az így létrehozott mérgek saját, lassú mozgást végezhet, az aktiválásától számított egy órán keresztül. Így eljuthat az áldozat bőrére ejtett sebig, vagy alvó ellenfél esetén akár a szájba is beszivároghat. Megkerülheti a páncélt, az Átszivárgó mérgekkel együtt alkalmazva hatása még tökéletesebb. Sebessége sajnos nem nevezhető jelentősnek, az egy óra leforgása alatt csupán három méter haladhat. Az még így is könnyen elképzelhető, hogy egy páncélban elakadt lövedékről vagy fegyverről az ilyen hatással rendelkező Banara lassan bejut az áldozat szervezetébe, és a küzdelem után majd' egy órával fejti ki hatását.

Száguldó

Mana pont: 14

Ár: 9 arany

A hatás mindenben hasonlatos a Haladónál leírtakhoz, de a mérgek ebben az esetben gyorsan haladhat, akár ő lehet a támadás végrehajtója is. A Banara 25 km/h sebességet is elérhet, így beérheti a futó embert vagy léptető lovat. Ha a boszorkánymester útjára engedi, az aktiválás pillanatában meg kell jelölnie a mérgek célpontját. A Banara ezek után villámgyorsan az áldozat felé folyik, és azt elérve megpróbál bejutni a szervezetbe, akár nyílt seben, akár az orron vagy szájon keresztül.

Légies

Mana pont: 19

Ár: 14 arany

A légiesség ezen esetben természetesen nem jelent egyet a varázslók létrehozta légiességgel. Az ilyen módon elkészített Banara apró cseppekre porlad szét, melyek mindegyike a levegőben lebegve elindul az áldozat felé. Az Élő mérgek hatótávolsága 15 méter, a célpontnak ilyen sugarú körön belül kell tartózkodnia az aktiválás pillanatában. A mérgek átszeli a rövid távolságot, majd a bőrre kerülve Átszivárgóként viselkedik, azaz behatol a célszervezetbe, és kifejti hatását. A mérgek minden hatósugáron belül tartózkodó testére rákerül, csak a boszorkánymester szervezetében nem tesz károkat. Amennyiben a Banara személyre szóló volt, a hatás természetesen csak a kiválasztotton érvényesül. Érdekes felhasználása a mérgeknek - boszorkánymesterek sokszor élnek is vele -, hogy leleplezheti a varázslói és papi láthatatlanságot, tehát azokat, melyek a Természetes Anyag mágiájának alapján, és nem fénnel manipulálva vagy a szemlélők érzékeit befolyásolva hatnak. A létrehozott Banara ugyanis mágikus, és mint ilyen, nem tehető a hagyományos értelemben láthatatlanná. (Mint látni fogjuk, az Észlelhetetlen hatással bíró mérgek kikerülhet a megfigyelők összes érzékének tartományából, de ezt merőben más módon éri el.) A mágikus mérgek tehát por alakjában mindenkin vékony rétegben rakódik le, és ezzel kirajzolja a láthatatlan ellenfél körvonalait is. Amennyiben boszorkánymester ilyen céllal készíti el a folyadékot, feltűnő színű festékeket használ, és a legtöbb

esetben mérgezõ alaphatást sem alkalmaz a Banarához.

Többszörös meglepetés

Mana pont: 22

Ár: 13 arany

A mérgek egyszerre több ponton támadja meg a szervezetet, így több sikeres Méregellenállás dobás szükséges a leküzdéséhez. A legtöbb ilyen mérgek a szervezetbe jutás után három részre szakad, és elkezd saját útját járni a keringésben. Teljesen véletlenszerűen - de hatásuknak megfelelően - csapnak le, ezzel háromszoros hatást érve el. Az áldozatnak ennek következtében háromszor kell sikeres Méregellenállást tennie egymás után, a mérgek hatásának gyengítésére.

Romboló

Mana pont: 25

Ár: 11 arany

Ez a mérgek arra szolgál, hogy az áldozat szervezetének Méregellenállását - az Egészséget nem, kizárólag a mérgek elleni rezisztenciát - drasztikusan lecsökkentse. A mérgek 10. szintű, ha az ellenállás sikertelen ellene, az áldozat Méregellenállása a következő 10 percre 6-tal csökken, minden típusú mérgek ellen. Sikeres ellenállás esetén a csökkenés 2.

Türelmes

Mana pont: 25

Ár: 2 arany

A mérgek aktiválása után meghatározható egy időpont, cselekedet illetve történés, mely a mérgek valódi hatásának kifejlődését elindítja. A meghatározott pillanat lehet például az áldozat megsebesülése, vagy akár a naplemente is. A mérgek addig marad ebben a fél-aktív, várakozó állapotban, míg a várt esemény be nem következik. A mérgek elkészítéséhez egy különleges sivatagi állat, a Vízrejtő Skorpió mérgekmirigyének kivonata szükséges. Ennek beszerzése nem jelent különösebben komoly gondot a Taba El-Ibara-ban, de Ynev egyéb területein már igen.

Hazatérő

Mana pont: 14

Ár: 17 arany

Az így elkészített Banara, ha ellene a Méregellenállás sikertelen volt, teremtőjének hívó parancsára ismét összegyűlhet, és elhagyhatja áldozata testét. Ez meglehetősen látványos jelenség, a mérge ugyanis keresztülhatol a bőrön, majd mézszerű foltként meggyűlik a felszínen. A mérge ezek után könnyen összegyűjthető.

Észlelhetetlen

Mana pont: 17

Ár: 5 arany

A mágia hatására a mérge felfedezhetetlenné válik nem csak a mágia, de a közönséges érzékszervek számára is. Íze teljesen semlegessé válik, szaga eltűnik, és láthatatlan lesz. Nem érzékelhető még tapintással sem, a megfigyelő minden érzéken kívül kerül. Ennek pontos magyarázatát eleddig még a leghíresebb boszorkánymesterek sem lelték meg; jó megközelítésnek látszik az, hogy a mérge kívül helyezkedik el a szemlélők, helyesebben érzékelők figyelmén, mintha az érzékelés lesiklana róla, kizárva a tudatból az esetleg rögzített jeleket, információkat. Így a Banara akár több száz ember szeme előtt is végigkúszhat a kiszemelt áldozat arcán, anélkül, hogy a veszély gyanúja bárkiben is felmerülne. Fontos, hogy az Élő mérget alkotó boszorkánymester minden körülmények között látja a Banarát, de nem természetes színében, hanem bíborszín foltként. Az alkotó tehát tisztában lesz a mérge helyzetével, ha az látótávolságán belül tartózkodik.

Intelligens

Mana pont: 35

Ár: 75 arany

Ez az egyik legerősebb mérge, legtöbbször csak halálos hatással együtt alkalmazzák. A mérge ugyanis feltérképezi az áldozat szervezetét, megkeresi a leggyengébb pontot, és ott támad. Hatóideje emiatt nem feltétlenül azonnali, a hatás kifejlődéséig 6 kör telhet el. A mérge 10. szintű lesz, és kétszer kell ellene sikeres Ellenállást dobni. Az első arra szolgál, hogy a mérge megtalálta-e a gyenge pontot. Ha ez sikertelen, a mérge biztosan hat. A második ellenállás dobás csak akkor szükséges, ha az első sikerült. Ez a szervezet szokásos ellenállása a mérge ellen. Az intelligens Banara előállításához szükség van egy adag Kromania levél örleményre. A Kromania ritka, sötét színű növény, az Elátkozott Vidéken él. Beszerzése komoly nehézségekbe ütközik, a boszorkánymesternek magának kell elmennie érte, vagy kalandozókat kell felbérelnie a feladatra. Ez a komponens a 75 aranyas elkészítési árban még nem foglaltatik benne.

1994.09.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin I.évf./8.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely