



Életerő, egészség

Az *életerő* az élőlények azon jellemzője, mely elárulja, milyen mérvű súlyos testi károsodást képesek túlélni. Lenyűgöző a borz szívóssága, mellyel akár saját sérült belső szerveit is kitepi, hogy azok ne akadályozzák a küzdelem folytatásában; közismert ugyanakkor a túltenyésztett kutyafajták érzékenysége: akár egy enyhe megfázás is az életükbe kerülhet. Az *életerőt* – azt, hogy az adott lény vagy személy mennyi károsodást képes túlélni – az úgynevezett Életerő pontban (Ép) mérjük. Minél magasabb ez a szám, annál ellenállóbb az adott karakter.

Azt az állapotot, amikor valaki életereje teljében van, *maximális Életerő állapotnak* nevezzük, és szintén pontban mérjük (max. Ép). Mértéke kizárólag a karakter *Egészségétől* függ – a max. Ép nem növekszik *Tapasztalati Szint* lépéskor!

Mikor valaki testi épségét károsító sebet kap (*lásd Sebzés*), vagy bármely okból nagymérvű fizikai károsodást szenved, veszít Ép-iből.

A FÁJDALOMTŰRÉS

Minden lény rendelkezik bizonyos fájdalomtűrő képességgel jó ideig viseli a sebesüléseket, a fizikai megpróbáltatásokat, ám egy idő után nem bírja tovább: elgyengül, mi több, eszméletét veszti. Azt, hogy meddig képes ellenállni, *Fájdalomtűrési Pontokban* (Fp) mérjük. Minél több Fp-vel rendelkezik egy karakter, annál számosabb és súlyosabb sebet, annál nagyobb kínokat bír elviselni.

Egy karakter fájdalomtűrő képességének felső határát – mikor az illető képessége teljében van – *maximális fájdalomtűrésnek* nevezzük, és szintén pontokban (max. Fp) fejezzük ki. E fölé az érték fölé egy karakter Fp-inek a száma soha nem emelkedhet!

Hogy mennyi egy karakter max. Fp-je, egyes *Tulajdonságaitól* és a *Tapasztalati Szintjétől* függ. Természetesen minél magasabb ez a szám, annál nagyobb biztonságban érezheti magát az illető.

A fentiekből egyértelmű, hogy a max. Fp – a max. Ép-vel ellentétben – növelhető TSZ lépéskor.

Mikor valaki sebet kap, az általa elszenvedett Sp-k (*lásd Sebzés*) levonódnak Fp-inek aktuális számából. Ha az Fp-inek száma nullára, vagy az alá csökken, azonnal elveszíti eszméletét.

Életerő pont (Ép)

Egy karakter maximális Életerő Pontjainak (max. Ép) kiszámításához kizárólag az illető Egészségét kell figyelembe venni. Az így kapott értéket legfeljebb a karakter életkora befolyásolhatja, ritkább esetben mágikus hatások. A karakter Ép-je tehát egyenlő az Egészségével.

Egy karakter – vagy bármely egyéb teremtmény – Ép-inek csökkenése a következőket vonja maga után:

- Nulla Ép alatt az illető nyomban meghal.
- Nulla Ép: az illető azonnal eszméletét veszti.
- Négy Ép alatt *Állóképesség-próbát* kell tenni, a Nehézség = 30 – az elvesztett Ép-k száma (vagyis a max. Ép és az aktuális Ép-k száma közti különbség). Ha a karakter elvétí, elveszíti az eszméletét. Az *Állóképesség-próbát* minden megerőltető cselekedet végzésekor meg kell ismételni, míg csak az illetőnek nem sikerül újból az említett érték fölé emelnie Ép-inek számát.

(Jelen szabály csak bizonyos lényekre igaz. Például: az emberekre igen, az élőholtakra nem!)

Minden elvesztett Ép két Fp elvesztését is maga után vonja. Ez alól nem létezik kivétel. A szabály persze fordítva is igaz: az Ép növekedés kétszeres emelkedést idéz elő az Fp-k számában – persze csak a max. Fp eléréséig. Az Ép-k száma soha nem emelkedhet a max. Ép által meghatározott szám fölé.

Az a karakter, amelyik Ép-sebzést szenved, automatikusan elveszíti a következő körre vonatkozó Kezdeményezést.

Fájdalomtűrés pont (Fp)

A karakter maximális Fájdalomtűrési Pontjainak kiszámításához a karakter Állóképességét, Akaraterejét, valamint a Tapasztalati Szintenként vásárolt Fp-k számát kell figyelembe venni.

Fp összetevő	Érték
Áks + Akar átlaga	10-20
Fp / szint	0-11

Az átlag feletti *Állóképesség* segítségével van a karakternek abban, hogy bár gyötri a fájdalom, továbbra is talpon maradjon; míg magas *Akaraterővel* igyekezhetsz egyszerűen figyelmen kívül hagyni a testét emésztő kint.

A karakter, ahogy sorra lép egyre feljebb a Tapasztalati Szinteken, egyre több és több megpróbáltatáson esik át. Ezek megedzik őt, kitartóbbá, ellenállóbbá teszik a fájdalommal szemben. Értelemszerű, hogy ez megnyilvánulhat max. Fp-inek növekedésében is.

Egy karakter- vagy bármilyen teremtmény – Fp-inek csökkenése a következőket eredményezi:

- Nulla Fp elérésekor az illető elájul.
- Ha valaki nulla Fp-re kerül, attól kezdve minden sebesülés Ép és nem Fp veszteséget okoz; egészen a halál beálltáig.

A karakter Fp-inek száma soha nem lehet több a max. Fp értékénél.



ESZMÉLETVESZTÉS

Amennyiben egy karakter elveszíti az eszméletét, elájul, és leghamarabb 6×10 perc elteltével térhet magához, amennyiben sikeres Állóképesség-próbát tesz (a Nehézség 18).

Ha elvétí, ugyanennyi idő elteltével kísérletezhet ismét, ám ekkor a dobásához már +1 járul.

Gyógyulás

Ha egy karakter – vagy bármely teremtmény – veszít max. Ép-inek vagy max. Fp-inek számából, nincs arra kárhoztatva, hogy élete végéig ezzel a hiányossággal kelljen léteznie. Ahogyan a valós életben is felgyógyulhatunk könnyebb és súlyosabb sebesüléseinkből, módot ad erre a M.A.G.U.S. szabályrendszere is. Természetesen a gyógyulás szempontjából nem közömbös, hogy milyen körülmények között történik, továbbá, hogy minden figyelmünket e cél elérésére koncentráljuk-e, vagy csak mintegy mellesleg törődünk állapotunk javításával. A következő táblázat tudósít arról, hogy különféle körülmények között mennyi idő elteltével kaphat vissza a karakter egy Ép-t és egy Fp-t:

Cselekvés	1 Fp	1 Ép
Pihenés ágyban fekvé szobában	½ óra	12 óra
Pihenés fekvé tátorban	1 óra	1 nap
Alvás éjszakai táborozáskor	1 óra	---
Utazás szekéren / hordágyon	2 óra	2 nap
Könnyű séta, léptetés lovon	3 óra	4 nap
Erőltetett séta, lovaglás	6 óra	---

A gyógyulás Fp-k esetében csak hat óra pihenés, egyébként egy nap, Ép-k esetében 3 nap pihenés, egyébként egy hét múltán kezdődik meg! Ezt az időtartamot a Sebgyógyítás képzettség segítségével történő kötözés megszünteti.

Egy pontnyi Életerő gyógyulása – mint azt már említettük – mindenképpen két Fp visszatértét is eredményezi. Ez azon túl is igaz, hogy az adott idő alatt – a fenti táblázat tanúsága szerint – valószínűleg egyébként is növekedés állt be az adott karakter Fp-inek számában.

Fontos kiemelni, hogy az eddig tárgyalt, természetes úton történő gyógyuláson kívül léteznek másféle módszerek is. Ezek némelyike egyszerűen az orvostudományon, nagyobb hányada azonban a mágia valamely formáján alapszik. Ezekről itt nem nyilatkozunk, pusztán felsorolásszerűen közöljük, hogy mely fejezeteknél lehettek fel:

- képzettségek – Sebgyógyítás,
- papi varázslatok,
- boszorkány/boszorkánymesteri mágia,
- pszi

Mágikus kifáradás

Minden varázshasználó szintenként 25 Mp-ot képes felhasználni rövid idő alatt károsodás, kimerülés nélkül. Minden, ezen felüli Mp alkalmazása fizikai fájdalmat okoz neki. Minél magasabb egy Mágiahasználó Állóképessége, annál hamarabb adódik ismételten lehetősége arra, hogy „büntetlenül” újra elhasználhasson (Tsz-enként) 25 Mp-t.

Állóképesség	Idő
19 –	1/2 óra
17 – 18	1 óra
15 – 16	2 óra
13 – 14	3 óra
11 – 12	4 óra
– 10	5 óra

Egy első szintű pap (10 Mp, 14-es Állóképesség) esetében ez a következőképp érvényesül: felhasználja egy varázslatához minden Mana-pontját, majd imádkozik, és az így nyert manát ismételten elsüti. Ezek után, ha ismét imádkozik, és mágiát akar használni, minden, a 25. Mp-ot meghaladó, újabb Mana-pont 1 pontot ideiglenesen elvon mind maximális, mind aktuális Fp-i számából.

Tehát a 25. Mp után már annyira kimerült lesz, hogy (mivel Állóképessége 14) 3 órán belül nem tud majd Fp veszteség nélkül mágiát használni. Erre pedig csakis akkor lesz képes, ha a 3 órát szelleme pihentetésével tölti, és nem próbálkozik varázslással. A pihenést az utolsó varázslat létrejötte után kell számolni.

A mágiahasználat túlerőltetése miatt elvesztett max. Fp-k csak 8 órányi tökéletes pihenés után térnek vissza, az aktuális Fp veszteségeket a hagyományos módszerekkel is pótolni lehet, ám soha nem haladhatják meg az újonnan meghatározott max. Fp értékét. Amennyiben egy varázshasználó ily módon az Állóképessége értékénél több Fp-t veszít, Állóképesség-próbát köteles tenni. Sikertelen kísérlet esetén 1k6 × 10 percre elájul.

Ebben az esetben a karakter nem számolhat a Pszi Képességjavítás diszciplínájával. A Mágikus kifáradásra vonatkozó Állóképesség-értékek mindig az eredeti képességre vonatkoznak.

Mint kiderült, az Állóképesség határozza meg azt az időtartamot, amelyen belül érvényesek e megkötések. Hiszen csakis abban az esetben lépnek érvénybe, ha a szintenkénti 25 Mp-ot a táblázatban meghatározott időn belül használja fel a varázslat létrehozója.

A fenti példánál maradva ez azt jelenti, hogy az előző pap csakis akkor kénytelen a Mágikus kifáradással számolni, a 25 Mp-t 3 órán belül használja fel. Amennyiben egy varázslata után három órán keresztül nem használ mágiát, akkor felfrissül annyira, hogy az előzőeket ne kelljen figyelembe vennie.



Opcionális szabályok

SÉRÜLÉSI MÓDOSÍTÓK

Ha a karakter veszít Fp-i számából, ez egyben azt is jelenti, hogy idővel egyre kevésbé lesz képes részt venni a harcban; mind védekezésben, mint támadásban nehézségei adódhatnak, egyszerűen veszít a Harcértékeiből is.

Természetesen lehetetlen, hogy valaki, akinek csupán néhány Fp-je maradt, ugyanolyan hatékonyan harcoljon, mint azok, akik még sértetlenek vagy csak kevés sebből véreznek. A MAGUS játérendszerében ez a következőképpen jelentkezik:

Amennyiben a karakter elvesztette max. Fp-inek több mint 90%-át (tört számoknál felfelé kerekítünk) minden harcértékéből 10-et veszít.

Ha a karakter súlyos sebet szerzett (Ép sérülés), a hátrányok hamarabb jelentkeznek. Amennyiben elvesztette max. Ép-inek a felét, hasonló módosítók sújtják harc közben.

Ha max. Ép-inek háromnegyedét elvesztette, attól kezdve a Harc kábultan módosítói érvényesek:

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-10	-20	-10	-30

A sérülési módosítók nem adódnak össze, mindig a legnagyobb értékű van érvényben.

ZUHANÁS

Ha a karakter nagyobb magasságból lezuhan, óhatatlanul különféle sérüléseket szenved. Kétféle magasság fölött minden lábnyi zuhanás után k6 Fp-t veszít. Amennyiben az így elvesztett Fp mennyisége meghaladja az Állóképességének az értékét, onnan kezdve Ép-t veszít.

A páncélok SFÉ-je ilyenkor nem érvényesül, épp ellenkezőleg, a vértek csak megnehezítik a karakterek dolgát: az adott vért MGT-je Fp veszteségként hozzáadódik az elszenvedett sérüléshez. Az MGT plusz sebzésként csupán fémvértek esetében jelentkezik, és kizárólag Fp veszteséget okozhat.

Az Esés képzettség enyhítheti a sérülést: a képzettség minden 4 pontnyi értéke után a zuhanásból eredő sérüléshatár 1 lábnyival „feljebb” tolódik: 4-es Esésnél 3 láb, 8-as esésnél 4 láb, 12-es esésnél 5 láb stb.

LEÜTÉS ÉS ESZMÉLETVESZTÉS

Ha egy karaktert vagy más humanoid lényt – akár szándékosan, akár véletlenül pont a megfelelő helyen, megfelelő erővel találnak el, eszméletét veszti. Persze a leütéshez szükséges erő karakterenként változik: az illető Állóképességétől, Akaraterejétől függ leginkább, igaz, az sem mindegy, a találat hol, testének melyik fertályát éri.

Amennyiben valaki egyetlen találatnál több Fp-t sebződik, mint az Állóképességének és az Akaraterejének az átlaga (vagyis az Fp alap) plusz az alábbi táblázatban szereplő Sebzés módosító, akkor elveszíti az eszméletét.

Találat helye

Mód.

tarkó, halánték, állcsúcs	0
orr, torok	+1
szegycsont, nyakizom, fej bárhol	+3
hónalj, vese, gyomorszáj	+5
lágycsont, bordák	+7
bárhol másutt	+9

KÁBULTSÁG ÉS BÉNU LTSÁG

A MAGUS szabályrendszere ismeri a Kábultság és a Bénu LTSág esetét.

Mindkettőt akkor alkalmazzuk, ha egy karakter – vagy egyéb lény – az önmagukért beszélő címszavaknak megfelelő állapotba kerül, és az ezt kiváltó hatás nem rendelkezik másként. Például ha egy karakter egy varázslat hatására kába lesz, akkor, ha a varázslat leírásában nem szerepel egyéb a következményekre nézve, a Kábultság szabálya érvényesül.

Kábultság esetén a karakter mozgása elnehezül, lelassul. Ereje, Állóképessége, Gyorsasága és Ügyessége kettővel csökken, KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal, VÉ-je 10-zel, CÉ-je 30-cal csökken. Szellemileg még ennél is erőteljesebben legyengül: dekoncentrálttá, szétszórttá válik. Intelligenciájából, Akaraterejéből és Asztráljából ötöt veszít; és bár Pszi képességének birtokában marad, csak önmagán képes végrehajtani a diszciplínákat. Mágia használatára képtelen.

Bénu LTSág esetén a karakter leginkább testileg válik tehetetlenné, míg szellemi képességei nem szenvednek csorbát. Ereje, Gyorsasága, Ügyessége nyolccal – vagy minimum háromra – csökken. Hármass Erő esetén, ha 10 Kg-nál súlyosabb páncélt visel, egyszerűen összeroskad. Ha az említett képesség csökkenése után még maradna lehetősége és kedve harcolni, akkor azt a *Harci helyzetek* c. résznél leírtak szerint teheti.

KÖTELEZŐ ÉP-VEZTÉS

Amennyiben egy élőlényt érő bármiféle fizikai sebződés okozta Fp veszteség meghalad egy bizonyos értéket, túlütés híján is Ép sérülést szenved. **Minden egyetlen sebzó hatástól** (legyen az mágia, fegyver, vagy bármi más okozta fizikai seb) **elvesztített 6 Fp után az áldozat 1 Életerő Pontot is veszít.** Természetesen ez már csak a tisztán levont Fp értékre értendő, tehát a páncélok SFÉ-je és egyéb hatások által csökkentett sebzésre vonatkozik. A különböző hatások értéke nem adódik össze, tehát ha valakit háromszor vágnak meg egy törrel és rendre 4 Fp-ket sérül, akkor a támadásoktól egyetlen Ép-t sem veszít.

SEBFERTŐZÉS

Mivel az Ép-vesztéssel járó sérülések mély vágások vagy nagy felületet érintő ütések, a nagy nyílt seb komoly veszélyt jelent. **A seb elfertőződési esélye az elvesztett Ép-k tízszerese, százalékban.** Ha tehát valaki 4 Ép-vesztéssel jelentő sebeket szenvedett, és sérülését nem kezelték, az elfertőződés esélye 40% lesz. **Amennyiben az elfertőződés bekövetkezik, az áldo-**



zatnak Egészségpróbát kell dobni (aktuális Egészségére, amelyet a sebesülés csökkent). Ha a próba sikeres, a fertőzést szervezete leküzdötte, és semmilyen hatás nem jelentkezik. A fertőzésveszély százalékát minden 12 órában újra kell dobni, amíg csak a seb tökéletesen be nem gyógyul, vagy szakértők ellátásban nem részesítik. Ha a sebesült Egészségpróbája sikertelen volt, a fertőzés bekövetkezett. A sebfertőzés az egyszerűség kedvéért **betegségként kezelendő**, melynek oka a seb szennyeződése. A súlyosság ugyanúgy határozandó meg, mint a többi betegség esetén, azaz az Egészségpróba elhibázásából számolható ki (ld. a Betegségek c. részénél). Az ott leírt táblázatnak megfelelően csökkennek a képzettségek, a sebláz miatt Ereje is a táblázatnak megfelelően fog esni. Ha a sebesültet azután kívánják kezelni, hogy a seb már elfertőződött, először a betegséget kell meggyógyítani, s csak utána kerülhet sor a seb ellátására. A betegség gyógyítása alatt nem kell újabb százalékokat dobni az újra-fertőződés esélyére.

Súlyos sebek

A sebek, sérülések, csonttörések a MAGUS rendszerben Életerő Pont (Ép) veszteségben nyilvánulnak meg. Mindenkor a KM feladata, hogy szint vigyen a játékba, ez esetben, hogy szemléletessé tegye a sérülést és az abból fakadó hátrányokat. Hiszen a seb a karakter számára izzó fájdalmat, kiömlő vért, megbénuló végtagokat jelent, míg a Játékos számára csak levonandó Ép-ben jelenik meg. (Itt fontos megjegyezni, hogy a véres részletekben elmerülő horrorisztikus leírások mindenképpen kerülendők!) A sérülés és következményeinek átélése előnyére válik a szerepjátéknak, szórakoztatóvá, izgalmasabbá, a valósághoz hűbbé teszi a játékot. A célok nehezebben elérhetők, ezért utóbb több örömet és sikerélményt hoznak. Aki átéli a sebéből sugárzó kint, talán jobban meggondolja, kardot rántson-e; talán háttérbe szorul az egyszerű erőszakos megoldás, hiszen a kard kétségtelenül veszedelemes, ámde kétélű fegyver.

MI MENNYI?

A KM egyik legnehezebb feladata, hogy az elveszített Ép-eket összhangba hozza a sebesülés súlyosságával. Nemigen állítható fel általános érvényű szabály, hogy az adott mennyiségű Ép elvesztése milyen súlyos sebeket felel meg. Hiszen 1 Ép megközelítőleg az egyik ujj eltörését, 6 az egyik kar elvesztését jelenti; az 5-6 Ép-s sebbe az átlag ember már belehal, de öt ujj eltörése még nem nevezhető halálos sebeknek. Azonban a kalandozók 10-12 Ép után is talpon maradnak.

A Súlyos Sebek táblázata ebben nyújt segítséget a KM-nek. Számítalan módon és helyzetben leírja, hogy hány Ép milyen és mekkora sebeket feleltethető meg a különböző testrészekben. Megmutatja azt is, hogy ezek a sérülések milyen hátrányokat okoznak a sebesültnek – hiszen az Ép-vesztés már nem elfojtható fájdalmat, hanem a test strukturális sérülését jelenti: izmok, csontok, inak sérülését. Mindemellett a táblázat elsősorban a szerepjáték és a szórakozás fokozását célozza, nem

pedig a karakterek megnyomorítását. (Játékos Karakterek csonkolása, megvakítása, Tulajdonságaik maradandó károsítása nem etikus!) Használata nem kötelező, szabadon választható a KM által – de ez esetben egyöntetűen vonatkozik mindenkire. A leírásokon és a hátrányokon a KM bármikor tetszése szerint változtathat a körülmények ismeretében hiszen minden eshetőséget előre amúgy is képtelenség lenne figyelembe venni. Egyes fegyverekkel nem is lehetséges a táblázatban leírt sebet ejteni, és a páncélok is jelentősen befolyásolhatják a hatást. A fenti példa esetében, ha negyedszer is ujjtörést sikerül kidobni a táblázatból, a KM változtathat a sebesülés helyén, vagy pedig a többedik esetben nem von le Ép-t a sebesülttől.

SZÚRÁS, VÁGÁS, ZÚZÁS

A Súlyos Sebek szabálya a sebesüléseket három csoportja osztja a sebet okozó fegyver típusa szerint. Három különböző táblázat – a valósághűség minimális igényével is – mindenképpen szükséges, több pedig feleslegesen bonyolítaná a játék menetét. Minden egyes fegyver és sérülés persze nem vagy csak nagy jóindulattal sorolható be az alábbi kategóriákba, ilyenkor a KM szabadon módosíthat a leírtakon.

Szúrás (belső sérüléseket, csontrepedést okoz: szál- és szúrófegyverek, hajított és lőfegyverek, harcművészek keze (ujja) különleges technikák esetén).

Vágás (erősen vérző sebet ejt): kardok, szabályák, balták és bárdok éles fele, egyéb éles holmik.

Zúzás (csontokat töri össze): buzogányok, botok, kardlap, puszta kéz, zuhanás.

PÁNCÉLOK, VÉRTEK

A Súlyos Sebek táblázat használatakor a páncélok, vérték SFÉ-jét is másként kell kezelni. Az elv egyszerű: minden páncél csak ott véd, ahol viselik (pld: a mellvért nem ad SFÉ-t a lábon). A páncél SFÉ-je tehát csak akkor vonható le az Ép-sebzésből, ha van páncél a sebesülés helyén. A kevésbé súlyos, csak Fp-vesztést okozó sebzésnél felesleges változtatni az eddigi, egyszerű szabályon, hiszen ilyenkor a találat helyét sem határozzuk meg.

A módosító szabály következtében várhatóan viszszaakapják tekintélyüket a sisakok, láb- és karvérték.

SÚLYOS SEBEK TÁBLÁZAT

A Súlyos Sebek táblázatot csak Ép-vesztést okozó sebeknél használjuk. A sebesülés helyének és hátrányainak meghatározása csak ilyenkor szükséges, a könnyebb, Fp-t csökkentő sebek esetén nem. Mivel túlütés ritkán következik be, s olyankor a harc sorsdöntő és izgalmas pillanata, a táblázat használata nem lassítja jelentősen a játék menetét, sőt lényegesen több izgalmat visz bele.

Túlütés esetén, ha az ellenfél Ép-t veszít, az SFÉ levonása utáni első feladat meghatározni a sebesülés helyét. A Testrészek táblázatból k10-zel kidobandó a testrész, ahol a harc során sikerült súlyosan megsebezni



az ellenfelet. A dobás minden esetben a támadó joga és feladata – az NJK-k helyett természetesen a KM dob. A Súlyos Sebek táblázat testrészek és fegyvertípusok (Szúrás, Vágás, Zúzás) szerint csoportosul. Kikeresendő a sebző fegyver típusa és a kidobott testrész szerinti táblázat, a továbbiakban csak erre lesz szükség – például: Vágás, (jobb) kar. Ebből újabb k10 dobás választja ki a sebesülés pontos helyét, míg súlyosságát az Ép-vesztesség határozza meg. Gyakorlott játékosok esetében egyszerűbb a két k10-et egyszerre, k100-ként dobni, hiszen az első kocka eredményét (Testrészek táblázat) márt mindenki fejből tudja.

A sebzés helyének meghatározására bizonyos esetekben nincs vagy csak szűkített mértékben van szükség.

- **Közelharc fegyvereknél**, ha a karakter előre (Támadó dobás előtt) bejelenti, melyik **testrésze** támad, az első k10 dobás (Testrészek táblázat) elmarad. Ekkor a célpont VÉ-jéhez a Célzott támadás szabályoknál leírt módosítók – kar/láb +15, fej +20 – járulnak azzal, hogy a többször irányzott támadás esetén a VÉ-hez +10 járul. Amennyiben így is bekövetkezik a túlütés, valóban a kiszemelt testrészen ejt sebet. Persze a sebesülés pontos helyének meghatározás ekkor is kidobandó, a második k10-zel.
- **Közelharc fegyvereknél teljes pontossággal** is meghatározható a kiszemelt pont, ilyenkor nem csak a testrészt jelöli meg a támadó, hanem azon belül a seb pontos helyét is. Ekkor +25-tel – szem, ujjak, száj esetében +30-cal – nő a célpont Védő Értéke, és túlütés esetében mindkét k10-dobás elmarad: pontosan a kijelölt helyen sebz meg ellenfelét.
- **Célzófegyverek** esetében a *célpont mérete* elnevezésű táblázat értékeit figyelembe véve kell meghatározni a VÉ növekedését.
- **00-ás Támadó Dobás** esetében, a támadó utólag is meghatározhatja a sebesülés pontos helyét. Természetesen az Ép-sebzéshez a 00-ból következő 3 Ép-n túl ez esetben is túlütés szükséges. Mindazonáltal egy helyesen megválasztott ponton már a 3 Ép-s seb is komoly hátrányokat okozhat az ellenfélnek.

HÁTRÁNYOK

A seb helyétől és súlyosságától függően különféle hátrányok (értsd: levonások, nehezítések, Tulajdonság- és Harcérték csökkenések) sújtják a sebesültet. A Súlyos Sebek táblázatban ezeknek csak a megnevezése szerepel, hogy melyik pontosan mit jelent, az az alábbiakból olvasható ki.

VÉRZÉS

A sebzés kisebb-nagyobb ereket nyit fel, az ilyen seb kötözés és gyógyítás nélkül komoly veszteséggel jár. A sebesült folyamatosan vért, azaz Ép-t veszít. Minden egyes elvérzett Ép után Egészségpróbát dobhat, hogy a vérzés magától eláll-e? Sebgyógyítással a leghevesebb vérzés is körök alatt elállítható, így a vér (Ép) veszteség

megszűnik. Belső vérzés esetén a seb, a felsértett szervek nem csak kifelé, a sebszájakon át, hanem befelé is véreznek. Az ilyen vérzés vagy eláll magától, vagy kizárólag mágiával apasztható el. A belső vérzés gyakorta vézgetesebb, mint maga a seb.

Gyenge vérzés: 1 Ép / 15 perc.

15 percnként Egészségpróba 18-as Nehézségre, hogy eláll-e.

Mérsékelt vérzés: 1 Ép / 5 perc.

5 percnként Egészségpróba 20-as Nehézségre, hogy eláll-e.

Heves vérzés: 1 Ép / 4 kör.

4 körönként Egészségpróba 21-es Nehézségre, hogy eláll-e.

A fenti Egészségpróbákra tett dobásokhoz minden újabb „szakasz” esetén +1 járul (pl. mérsékelt vérzésnél a 10 percnél +1, a 15. percnél +2 stb).

TARTÓS FÁJDALOM

A sebből folyamatos, kínzó fájdalom sugárzik. Csökkenti a sebesült fájdalomtűrő képességét, azaz a max. Fp a fájdalom fokától függő értékkel csökken. Ilyenkor a sebesült Fp-i semmiképp nem emelkedhetnek a lecsökkentett max. Fp érték fölé. A Tartós fájdalom az aktuális Fp-kezt nem csökkenti, csak ha azok a max. érték felett lennének. A Tartós fájdalomból fakadó levonások több seb esetén nem adódnak össze, mindig csak a legnagyobb számít.

A seb az első Ép visszatérével elméletileg a gyógyulás útjára lép, ezért a Tartós fájdalom és ekként a max. Fp csökkenése is megszűnik. Természetesen adódhatnak különleges esetek, ezért mindig a KM jog megállapítani, mikor ér véget a Tartós fájdalom.

Ha a sérült fekszik, ill. sérült tagját nem mozgatja, pihenteti, állapota egy kategóriát javul (pl. hevesből mérsékeltre).

Tartós fájdalom	Hatás
Gyenge fájdalom	1 max. Fp / 10 perc
Mérsékelt fájdalom	1 max. Fp / 3 perc
Heves fájdalom	1 max. 1 Fp / kör

BÉNULÁS

A seb olyan izmot, csontot, inat roncsol, mely az adott testrész, netán az egész test bénulását vonja maga után. A Bénulás végtagok esetében az adott testrésze értendő, törzsnél és fejnél a teljes test bénulását jelenti.

Ereje, Gyorsasága, Ügyessége nyolccal – vagy minimum háromra – csökken. Hármass Erő esetén, ha 10 Kg-nál súlyosabb páncélt visel, egyszerűen összeroskad. Ha az említett Tulajdonság csökkenések után még maradna lehetősége és kedve harcolni, akkor azt az alábbiak szerint teheti:

A karakter lebénult végtagját nem használhatja harc közben, így elveszíti például a pajzs, alkarvédő vagy fegyver nyújtotta módosítókat. Amennyiben képtelen a helyváltoztatásra, úgy a Harc fekvő vagy a Harc helyhez kötve módosítók érvényesek rá.

Amennyiben teljesen lebénul, úgy magatehetetlen célpontnak tekintendő, és Védő Értéke 0-ra csökken.



HÁTRÁNY

A seb a fájdalom és a test strukturális sérülése miatt akadályozza a sebesültet a harcban. A hátrány a legtöbb esetben – ha a táblázatban másként nem szerepel – a teljes testre (a harcra) vonatkozik, nem pedig a sérült testrésze (az a Részleges bénulás). A Hátrány elmúltának megállapítása minden esetben a KM feladata és joga, mivel figyelembe kell vennie a Hátrány okát (törés, zsibbadás, szembe csorgó vér stb), s csak annak múltával szűnik meg a Hátrány. Lábsérülés esetén a Haladási sebesség is csökkenhet, a maximális sebesség annyi százaléka, amennyi az adott sebnél szerepel.

Hátrány	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ
Zavaró hátrány	-10
Jelentős hátrány	-25
Végzetes hátrány	-50

TESTRÉSZEK

k10	Testrész
1-2	jobb (fegyverforgató) kar
3	bal kar
4	jobb láb
5	bal láb
6-8	törzs
9	fej

SZÉDÜLÉS, KÁBULAT

Szédülés k6 órára: a karakter Gyorsasága és Ügyessége kettővel csökken, KÉ-je 5-tel, TÉ-je 10-zel, VÉ-je 5-tel, CÉ-je 15-tel csökken.

Kábultság k6 órára: a karakter mozgása elnehezül, lelassul. Ereje, Állóképessége, Gyorsasága és Ügyessége kettővel csökken, KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal, VÉ-je 10-zel, CÉ-je 30-cal csökken. Szellemileg még ennél is erőteljesebben legyengül: dekoncentrálttá, szétszórttá válik. Intelligenciájából, Akaraterejéből és Asztráljából ötöt veszít; és bár Pszi képességének birtokában marad, csak önmagán képes végrehajtani a diszciplínákat. Mágia használatára képtelen.

Ájulás: a karakter elveszíti az eszméletét a sebzés révén elvesztett Ép-k száma $\times 10$ percre. Amúgy ld. az *Eszméletvesztés* résznél írtakat.



SZÚRÓFEGYVEREK – FEJ

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-4 Ép Súlyos seb	5-6 Ép Életveszélyes	7+ Ép Halálos seb
0-1	Koponya	A penge mély nyomot szánt a fejbőrbe, de nem szakítja át a koponyát. +k6 Fp	A szúrás megrepesztí a koponyacsontot, de nem ejt hosszú sebet. Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	Az elemi erejű szúrás áttöri a koponyát, de nem éri el az agyat. Jelentős hátrány, Heves fájdalom	A penge áttöri a koponyacsontot és megsérti a lágy részeket. Jelentős hátrány Heves fájdalom
2-3	Homlok	A szúrás megcsúszik a homlokcsonton, hosszú és mély sebet vág a fejbőrbe. +k6 Fp	A penge hegye megrepesztí a homlokcsontot, de nem hatol mélyebbre. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A szúrás átszakítja a homlokcsontot, de ezzel el is veszíti erejét. Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom	A penge áthatol a homlokcsonton, és végzetessé váló sérülést okoz a lágyabb részeken. Jelentős hátrány, Heves fájdalom
4	Halánték	A homlokcsonton megcsúszó szúrás a halántékhoz veszélyes közelségben ejt mély sebet. +k6 Fp	A halántékot végigmetsző szúrás egészen a fülig mélyen felszántja a fejbőrt és a koponyacsontot. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A szúrás közvetlenül a halántékot éri, és megrepesztí a csontot. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	A penge átszakítja a vékony halántékcsontot és eléri a sérülékeny, lágyabb részeket. Gyenge vérzés, Jelentős hátrány, Heves fájdalom
5-6	Arc	A szúrás elkerüli az érzékeny pontokat, megcsúszik az arccsonton, és csúf sebet ejt. +k6 Fp	A fegyver hegye utat talál a csontok között és az arcot átszakítva az arcüregbe, szájba hatol. Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány, Gyenge vérzés	Hosszú vágás az arcon, mely megrepesztí az arc- vagy orrcsontot, éppen elkerüli a szemet. Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány, Gyenge vérzés	A szúrás a szemüregbe hatol. Nem mindig szúrja ki a szemet, de tartós látáskárosodást okoz. Heves fájdalom, Jelentős hátrány, Gyenge vérzés
7-9	Nyak / Tarkó	A penge hegye elkerüli a fontos ereket, a gigát, a csigolyákat, de felmetszi a nyakat. +k6 Fp, Gyenge vérzés	A nyakat mélyen felsértő szúrás, óhatatlanul felszakít néhányat a kisebb erek közül. Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány	A penge átdöfi a nyakat, megsérti a géget vagy a csigolyákat, de elkerüli a verőeret. Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány	A végzetes szúrás felszakítja a nyaki verőeret, így módon könnyen halálössá válhat Heves vérzés, Teljes bénulás



SZÚRÓFEGYVEREK – TÖRZS ELŐLRŐL

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-6 Ép Súlyos seb	7-9 Ép Életveszélyes	10+ Ép Halálos seb
0	Jobb kulcsont	A szúrás felfelé eltérül a kulcsonton, érezhető reccsenéssel hatol az izmok közé. +k6 Fp	A szúrás a kulcsont felett teljesen átüti a csuklyásizmot. Mérsékelt vérzés	A szúrás megrepeszti a kulcsontot és fontos inakat, izmokat roncsol. Mérsékelt vérzés, Jobb kar részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A szúrás eltöri a kulcsontot, és átszakítja a nyaki verőeret. Heves vérzés, Jobb kar teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
1	Bal kulcsont	A szúrás felfelé eltérül a kulcsonton, érezhető reccsenéssel hatol az izmok közé. +k6 Fp	A szúrás a kulcsont felett teljesen átüti a csuklyásizmot. Mérsékelt vérzés	A szúrás megrepeszti a kulcsontot és fontos inakat, izmokat roncsol. Mérsékelt vérzés, Bal kar részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A szúrás eltöri a kulcsontot, és átszakítja a nyaki verőeret. Heves vérzés, Bal kar teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
2	Szegycsont	A szúrás megzúzza a szegycsontot. Kellemetlen, de nem túl mély sebet ejt. +k6 Fp	A megrepedő szegycsont – mintha mellvért lenne – megakasztja a szúrást Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom +k10 Fp	A szúrás ereje eltöri a szegycsontot, a penge hegye eléri a belső szerveket. Gyenge (belső) vérzés Jelentős hátrány Gyenge fájdalom	A szúrás áttöri a szegycsontot és létfontosságú belső szerveket döf át. Heves (belső) vérzés, Végzetes hátrány, Mérsékelt fájdalom
3	Ball mellkas	A szívnek irányzott szúrás elcsúszik a bordákon. Csak felületi sebet ejt, de 2 bordát megzúz és felsért. +k6 Fp	A penge nem éri el még a szívburkot sem, de megrepeszt két bordát. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A szúrás áthatol a szétfeosztott bordák között és felsért a szívburkot. Könnyen végzetes lehet. Gyenge (belső) vérzés Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom*	A szúrás áthatol a bordák között és eléri a szívet. Túlélhető, de mindenképp veszedelmes seb. Heves (belső) vérzés Végzetes hátrány, Mérsékelt fájdalom*
4	Jobb mellkas	Az elcsúszó penge megzúz két bordát és mély vágást ejt a nyakon. +k6 Fp	A szúrás elakad a bordák között és két bordát megrepeszt. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A szúrás átsúszik a bordák között és a tüdőbe szalad. Gyenge (belső) vérzés Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom*	A fegyver hegye áthatol két borda között és a tüdőben állapotodik meg. Mérs. (belső) vérzés Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom*
5-6	Gyomorszáj	Az erőtlen szúrás nem hatol át az izmokon, de fájdalmas sebet ejt. +k10 Fp	A szúrás széthasítja a hasizmokat, de nem éri el a belső szerveket. +k10 Fp Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A penge áthatol a hasizmon és veszélyes sebet ejt a belső szerveken. Gyenge (belső) vérzés Zavaró hátrány*	A halált ígérő szúrás végzetes roncsolást okoz a belső szervekben. Heves (belső) vérzés Jelentős hátrány*
7	Has jobboldalt	Az erőtlen szúrás könnyedén a lágy hasba szalad, de nem hatol mélyre. +k6 Fp	A penge mély, fájdalmas sebet ejt a hason, de elkerüli a belső szerveket. Gyenge vérzés +k6 Fp	A penge átdöfi a hasfalat és súlyos sebet ejt a belső szerveken. +k6 Fp Gyenge (belső) vérzés Gyenge fájdalom*	A szúrás átszakítja a hasi izmokat és létfontosságú belső szerveket döf át. Mérs. (belső) vérzés, Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom*
8	Has baloldalt	Az erőtlen szúrás könnyedén a lágy hasba szalad, de nem hatol mélyre. +k6 Fp	A penge mély, fájdalmas sebet ejt a hason, de elkerüli a belső szerveket. Gyenge vérzés +k6 Fp	A penge átdöfi a hasfalat és súlyos sebet ejt a belső szerveken. +k6 Fp Gyenge (belső) vérzés Gyenge fájdalom*	A szúrás átszakítja a hasi izmokat és létfontosságú belső szerveket döf át. Mérs. (belső) vérzés, Zavaró hátrány Mérsékelt fájdalom*
9	Ágyék	A szúrás csak felületi sebet ejt az érzékeny testtájon: hasfalat, izmot nem sért fel. Gyenge vérzés	A penge átdöfi a hasszéli izmokat, hegye hátul, a derékon bukkan elő, de nem érinti a belső szerveket. Gyenge vérzés Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	A szúrás áthatol az izmokon, mélyen az ágyékba fúródik és belső szerveket sért fel. Mérs. (belső) vérzés, Zavaró hátrány, Heves fájdalom	A penge hegye mélyen az ágyékba hatol, és a belső szervek mellett feltépi az itt futó verőereket is. Heves (belső) vérzés, Végzetes hátrány, Heves fájdalom

* A belső sérülések következtében a Szívbenulás, Tüdősorvasztás és Bélsorvadás boszorkánymesteri rontáshoz hasonló tünetek jelentkezhetnek (ld. e boszorkánymesteri varázslatoknál).



SZÚRÓFEGYVEREK – TÖRZS HÁTULRÓL

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-6 Ép Súlyos seb	7-9 Ép Életveszélyes	10+ Ép Halálos seb
0	Jobb lapocka	A szúrás elakad a lapockacsonton. Csonthártya sérül, az izmok zúzódhatnak.	A penge éles fájdalom kíséretében a vállizomba hatol. Gyenge fájdalom	A szúrás elakad a lapockacsontban, de megrepeszti azt. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom, +k10 Fp	A szúrás átszakítja a lapockacsontot és eléri a tüdőt. Mérsékelt (belső) vérzés, Végzetes hátrány, Heves fájdalom
1-2	Bal lapocka	A szúrás elakad a lapockacsonton. Csonthártya sérül, az izmok zúzódhatnak.	A penge éles fájdalom kíséretében a vállizomba hatol. Gyenge fájdalom	A szúrás elakad a lapockacsontban, de megrepeszti azt. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom, +k10 Fp	A szúrás átszakítja a lapockacsontot és feltépi a szívhez vezető nagyereket. Mérsékelt (belső) vérzés, Végzetes hátrány, Heves fájdalom
3	Jobb hát	A szúrás eltérül a bordákon és hosszú vágást ejt a háton. Gyenge vérzés	A szúrás elakad egy megrepedő bordán, de nem éri el a belső szerveket. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány +k6 Fp	A szúrás áttör két borda között és eléri a tüdőt. Mérsékelt fájdalom, Gyenge (belső) vérzés	A penge hegye darabokra zúz egy bordát és a tüdőbe fúródik. Mérsékelt (belső) vérzés Végzetes hátrány, Heves fájdalom
4	Bal hát	A szúrás eltérül a bordákon és hosszú vágást ejt a háton. Gyenge vérzés	A szúrás elakad egy megrepedő bordán, de nem éri el a belső szerveket. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány +k6 Fp	A szúrás áttör két borda között és eléri a tüdőt. Mérsékelt fájdalom, Gyenge (belső) vérzés	A penge hegye szilánkokra zúz egy bordát és a szívbe hatol. Nem minden esetben halálos seb. Heves (belső) vérzés Jelentős hátrány, Heves fájdalom
5	Jobb derék	A szúrás eltérül a csípőcsonton és mély vágást ejt a deréktáji izmokon. Gyenge vérzés	A penge átszalad a csípőcsont feletti hátizmokon, de nem sért fel belső szerveket. Gyenge vérzés, +k6 Fp	A szúrás a csípőcsont felett hatol a törzsbe, és átszúrja a vesét. Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány	A penge keresztben átszalad a törzsön, átdöfve a vesét és más belső szerveket. Mérsékelt (belső) vérzés, Jelentős hátrány, Heves fájdalom
6	Bal derék	A szúrás eltérül a csípőcsonton és mély vágást ejt a deréktáji izmokon. Gyenge vérzés	A penge átszalad a csípőcsont feletti hátizmokon, de nem sért fel belső szerveket. Gyenge vérzés, +k6 Fp	A szúrás a csípőcsont felett hatol a törzsbe, és átszúrja a vesét. Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány	A penge keresztben átszalad a törzsön, átdöfve a vesét és más belső szerveket. Mérsékelt (belső) vérzés, Jelentős hátrány, Heves fájdalom
7	Ülep	Hmm... Általános derűtlenség, de amúgy semmi komoly. Állva étkezés.	A szúrás roncsolja a farizmokat, mély sebet ejt. Gyenge vérzés, Haladási sebesség: 50%	A penge mélyen a húsbamar, elérve a medencét és a combot mozgató izmokat. Gyenge vérzés, Haladási sebesség: 30%, Zavaró hátrány	A szúrás átvág egy mélyen futó artériát, nem kímélve az izmokat sem. Mérsékelt vérzés Haladási sebesség: 10%
8-9	Gerinc	A penge koppanva akad fenn az egyik gerinctővisen. +k6 Fp	A szúrás eléri a gerincet körülölelő izmokat, de nem sért létfontosságú szerveket. Mérsékelt vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A penge megsérti a gerincvelőt, részlegesen megbénítva mindkét alsó végtagot. Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom k6 órára Részl. bénulás	A támadás, szétzúzva egy csigolyanyúlványt, átmetszi a verőeret és a gerincvelőt. Heves vérzés, Teljes bénulás váltól lefelé, Heves fájdalom



SZÚRÓFEGYVEREK – KAR

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-4 Ép Súlyos seb	5-6 Ép* Életveszélyes seb
0-2	Váll	Az elcsúszó szúrás felhasítja a vállat. A vállizom megsérül, de a csont nem. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A penge átdöfi a kart, súlyosan megsérítve az izmokat és felkarcolva a csontthártyát. Teljes kar Részleges bénulása Gyenge fájdalom, Mérsékelt vérzés Jelentős hátrány a sérült kar használatára	A penge hegye feltépi a karba futó verőeret és a váll porcai közé fúródik. Heves vérzés, Mérsékelt fájdalom, A kar Teljes bénulása, Jelentős hátrány
3-4	Felkar	A szúrás pontatlan, a penge végighasítja a felkart, de nem fúródik bele. Gyenge vérzés	A szúrás lecsúszik a megrepedő karcsontról, és mélyen feltépi a felkart. Gyenge vérzés, Jelentős hátrány	A penge érzékeny ponton átmetszi az izmot és feltépi a verőeret. Heves vérzés, Teljes bénulás felkartól lefelé, Jelentős hátrány
5	Könyök	A penge a könyökbe vág, de nem fúródik bele. Az érzékeny porcok enyhén sérülnek. +k6 Fp Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A fegyver hegye a könyöklízületbe fúródik, több itt futó eret is felszakít. Mérsékelt vérzés, Az alkar Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A szúrás valószínűleg széttroncsolja a könyökporcot és feltépi a karhajlatban futó ereket. Mérsékelt vérzés, Az alkar Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
6-7	Alkar (max. 4 Ép)	A szúrás végigszánt az alkaron, hosszú, mély vágást ejtve. Gyenge vérzés	A két alkarcsont között átszaladó penge, átdöfi az alkart, súlyosan károsítva az izomrostokat. Gyenge vérzés, Alkartól lefelé Részleges bénulás	A szúrás keresztben, csontig felvágja az alkart, elmettszve az izmokat, inakat és ereket. Az alkar Teljes bénulása, Mérsékelt vérzés, Gyenge fájdalom
8	Csukló (max. 4 Ép)	A szúrás nem ejt mély és végzetes sebet, de roncsolja a sérülékeny csuklólízületet. A kézre Jelentős hátrány, Gyenge fájdalom	A fegyver hegye érezhető recsenéssel fúródik a csuklólízületbe, de elkerüli a verőeret. Alkar Részleges bénulása Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom	A penge befúródik a csuklóba, feltépi a verőeret és használhatatlanná roncsolja az ízületet. Alkar Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés
9	Kézfej (max. 4 Ép)	A szúrás csontig felmetsz két ujjat, megséríti az ujjízületeket is. Zavaró hátrány, Gyenge vérzés	A penge feltépi a kézhátat és összezúzza a finom csontocskákat. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Alkar Részleges bénulása	A fegyver átdöfi a kézfejet, hegye a tenyéren bukkan elő. A kéztőcsontok összetörnek. Alkar Teljes bénulása, Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom

* A karon 6 Ép-nél többet nem lehet sebezni, a sebzés e feletti részét a sérült nem szenved el.



SZÚRÓFEGYVEREK – LÁB

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-5 Ép Súlyos seb	6-8 Ép* Életveszélyes seb
0-4	Comb	A szúrás mély vágást metsz a combizomba, de elkerüli a főbb ereket. Gyenge vérzés	A penge átdöfi a combot, kellemetlen, a mozgást zavaró, de nem végzetes sebet ejtve. Haladási sebesség: 70%, Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A szúrás csak a megrepedő comb-csontban akad el, mély, zavaró sebet ejtve a lábon. Részleges bénulás, Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 50%
5	Térd	A pontatlan szúrás inkább vágásnak minősül. Megsérti a térdhajlat inait, de nem metszi el azokat. Haladási sebesség: 80%, +k10 Fp	Hideg acél hatol a térdet alkotó csontok közé, de csak mérsékelt ronszolást okoz. Haladási sebesség: 50%, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A szúrás mélyen a térdízületbe hatol, nem csak a porcokat ronszolja szét, de átvágja a térdszalagokat is. Haladási sebesség: 20%, Teljes bénulás, Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés
6-7	Lábszár	A sípcsonton megcsúszó szúrás felsérti a csontthártyát és a vádli izmot. +k6 Fp	A szúrás befűrödik a megrepedő csontthártyába. +k6 Fp, Haladási sebesség: 80%	A szúrás oldalról átdöfi a vádlit, elmetszve az izomrostokat. Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 70%
8	Boka	A fegyver hegye belemetsz a bokaízületbe, könnyű, de kellemetlen sebet ejtve. Haladási sebesség: 80%, Gyenge vérzés	A penge a bokaízületbe szalad, de kifordul a sebből; nem teszi mozgásképtelenné a lábfejet. Haladási sebesség: 60%, Gyenge vérzés	A szúrás az ízület mögött keresztben átszalad a bokán, létfontosságú inakat vág el. Haladási sebesség: 40%, Lábfej Teljes bénulása, Gyenge vérzés, Jelentős hátrány
9	Lábfej	A csontokkal teli lábfejen elcsúszik a szúrás, hosszú, kellemetlen vágást ejtve. Haladási sebesség: 90%, Gyenge fájdalom	A penge elakad a lábfej csontocskáiban, de kettőt is megrepeszt és kifordít a helyéről. Haladási sebesség: 70%, Lábfej Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A fegyver átdöfi a lábfejet, a földhöz szögezi. Csontok törnek, szalagok szakadnak. Haladási sebesség: 50%, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány, Gyenge vérzés, Lábfej Részleges bénulása

* A lábon 8 Ép-nél többet nem lehet sebezni, a sebzés e feletti részét a sérült nem szenved el.



ZÚZÓFEGYVEREK – FEJ

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-4 Ép Súlyos seb	5-6 Ép Életveszélyes	7+ Ép Halálos seb
0-2	Agykoponya	A csapás csekély erővel éri el a célt, komolyabb következményekkel nem jár. Szédülés	A lecsapó fegyver véres, zúzott sebet ejt a fejtetőn. Szédülés, Gyenge fájdalom	A támadás megrepeszti a koponyacsontot, tenyérynői bőrt nyúzva le. Kábulás, Mérsékelt fájdalom	A csapás bezúzza a koponyát és... a hatás az Ép-vesztéségtől függ. Ájulás, Mérsékelt vérzés
3-4	Homlok	A csapás a homlokcsonton csattan, de nem szakítja be. Szédülés	A csapás zúzott sebet ejt a homlokon, de nem szakítja át. Szédülés, Gyenge fájdalom	Az erős csapás megrepeszti a homlokcsontot. Kábulás, Mérsékelt fájdalom	A csapás beszakítja a homlokcsontot és végzetes agysérülést okoz. Ájulás, Mérsékelt vérzés
5	Halánték	A fegyver a halántékhoz veszélyes közelségben csap le. Szédülés	A csapás eléri a halántékot és megrepeszti a vékony csontot. Szédülés, Gyenge fájdalom	A csapás bezúzza a fejtetőhöz képest papírvékony halántékot. Ájulás, Mérsékelt vérzés	A csapás bezúzza a fejtetőhöz képest papírvékony halántékot. Ájulás, Mérsékelt vérzés
6-7	Arckoponya	Gyenge zúzódás az arcon. Véraláfutás, csúf, lila foltok.	A csapás bezúzza az orrcsontot. Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom	A fegyver oldalról sújt le, elkerüli a szemet, de megrepeszti a járomcsontot. Kábulás, Gyenge vérzés, Heves fájdalom	A zúzás szétroncsolja az arcot. A finom csontok szilánkokra törnek. Ájulás, Mérsékelt vérzés
8-9	Nyak / Tarkó	A csapás oldalról éri a nyakat, a megfeszülő izmok elnyelik az erejét.	A csapás a géget éri, de nem zúzza össze, múlandó fulladást okoz. Gyenge fájdalom a légzéskor, Zavaró hátrány	A csapás a tarkót éri, közvetlenül nem okoz életveszélyes sebet. Kábulás, Mérsékelt fájdalom.	A lesújtó fegyver bezúzza a géget, fulladást okozva. Mérsékelt (belső) vérzés, Végzetes hátrány



ZÚZÓFEGYVEREK – TÖRZS ELŐLRŐL

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-6 Ép Súlyos seb	7-9 Ép Életveszélyes	10+ Ép Halálos seb
0	Jobb kulcscsont	A csapás véraláfutást és zúzódást okoz a kulcscsont táji izmokban. +k6 Fp	A lesújtó fegyver megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt fájdalom, Részleges bénulás a jobb karon.	A csapás eltöri a kulcscsontot, a szilánkok belső sérülést okoznak. Gyenge vérzés, Részleges bénulás a jobb karon.	Nyílt törés a kulcscsonton, a csont feltépi az alatta futó verőeret. Heves vérzés, Teljes bénulás a jobb karon.
1	Bal kulcscsont	A csapás véraláfutást és zúzódást okoz a kulcscsont táji izmokban. +k6 Fp	A lesújtó fegyver megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt fájdalom, Részleges bénulás a bal karon.	A csapás eltöri a kulcscsontot, a szilánkok belső sérülést okoznak. Gyenge vérzés, Részleges bénulás a bal karon.	Nyílt törés a kulcscsonton, a csont feltépi az alatta futó verőeret. Heves vérzés, Teljes bénulás a bal karon.
2	Szegycsont	A csapás megzúzza a szegycsontot, de az ereje nem elegendő a beszakításához. +k6 Fp	A megrepedő szegycsont felfogja az ütést. Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A csapás ereje áttöri a szegycsontot, minden mozdulat nyilalló fájdalommal jár. Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány	A darabokra törő szegycsont szilánkjai belső szervekbe: szívbe, tüdőbe fúródnak. Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Végzetes hátrány
3	Ball mellkas	A csapás csúf, fájdalmas zúzódást okoz a bordaíven.	A megrepedő bordák – miként a mellvért – felfogják az ütést. Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A csapás három bordát is eltör, minden mozgás fájdalmat okoz. Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány	A bezúzott bordák csontjai felszaggatják a szívbe futó ereket** Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Végzetes hátrány
4	Jobb mellkas	A csapás csúf, fájdalmas zúzódást okoz a bordaíven.	A megrepedő bordák felfogják az ütést. Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A csapás három bordát is eltör, minden mozgás fájdalmat okoz. Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány	A bezúzott bordák csontjai a tüdőbe fúródnak.** Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Végzetes hátrány
5-6	Gyomorszáj	Fájdalmas csapás éri a gyomorszájat. +k6 Fp	Kirobbanó, gyorsan múló fájdalom a gyomorszájban. Kábulat 2 körig, +k10 Fp	Gyorsan múló fájdalom a gyomorszájban, belső sérülések. 4 körig Kábulat, +k10 Fp, Gyenge (belső) vérzés*	A csapás végzetes belső sérüléseket okoz. 4 körig Kábulat, Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom*
7	Has jobboldalt	A csapás kellemetlen, hastájéki zúzódással jár, de komoly sérülést nem okoz. +k6 Fp	Fájdalmas, a mozgást nehezítő zúzódás a törzs izmain. +k6 Fp Zavaró hátrány	A hatás kívülről ártalmatlannak tűnik, valójában veszélyes belső sérüléssel jár. Gyenge (belső) vérzés, Gyenge fájdalom	A belső szervek leszakadnak, felrepednek. Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány*
8	Has baloldalt	A csapás kellemetlen, hastájéki zúzódással jár, de komoly sérülést nem okoz. +k6 Fp	Fájdalmas, a mozgást nehezítő zúzódás a törzs izmain. +k6 Fp Zavaró hátrány	A hatás kívülről ártalmatlannak tűnik, valójában veszélyes belső sérüléssel jár. Gyenge (belső) vérzés, Gyenge fájdalom	A belső szervek leszakadnak, felrepednek. Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány*
9	Ágyék	Övön aluli ütés! Nem a különösen érzékeny ponton.	A csapás érzékeny pontot ér, de a hatás szerencsére nem maradandó. +k10 Fp 3 körig Jelentős hátrány	Az oldalról lezúduló csapás megrepeszti a csípőcsontot. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Jelentős hátrány, Haladási sebesség: 60%	A széthasadó csípőcsont belső sérüléseket okoz. Gyenge (belső) vérzés, Heves fájdalom, Végzetes hátrány, Haladási sebesség: 20%

* Betegség. Ld. a szabálykönyv megfelelő részeit (Betegségek, ötleteket adhatnak még a boszorkánymesteri rontások).

** Tüdősérülés; az Állóképesség a felére csökken.



ZÚZÓFEGYVEREK – TÖRZS HÁTULRÓL

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-6 Ép Súlyos seb	7-9 Ép Életveszélyes	10+ Ép Halálos seb
0	Jobb lapocka	A csapás fájdalmas zúzódást okoz a lapocka környékén, vagy a csuklyás izomban.	A zúzás megrepesztí a lapockát, de ezzel el is veszíti erejét.	A fegyver eltöri a lapockacsontot és leszakítja az itt tapadó hátizmok egy részét.	A csapás eltöri és kimozdítja helyéről a lapockát.
			Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, jobb kar Részl. bénulása	Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, jobb kar Teljes bénulása
1-2	Bal lapocka	A csapás fájdalmas zúzódást okoz a lapocka környékén, vagy a csuklyás izomban.	A zúzás megrepesztí a lapockát, de ezzel el is veszíti erejét.	A fegyver eltöri a lapockacsontot és leszakítja az itt tapadó hátizmok egy részét.	A csapás eltöri és kimozdítja helyéről a lapockát.
			Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, jobb kar Részl. bénulása	Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, jobb kar Teljes bénulása
3	Jobb hát	A csapás lilára, duzzadtra zúzza a hátizmot, de nem jár végzetes sérüléssel.	A csapás erejét felfogják a megrepedő bordák, így nem okoz belső sérülést.	A csapás összetör több bordát, csontszilánkok sértik fel a tüdőt.	A szétzúzott bordák átjárják a tüdőt. Kívülről csak véraláfutás és duzzanat látható.
		+k6 Fp	Gyenge fájdalom, +k6 Fp	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Jelentős hátrány
4	Bal hát	A csapás lilára, duzzadtra zúzza a hátizmot, de nem jár végzetes sérüléssel.	A csapás erejét felfogják a megrepedő bordák, így nem okoz belső sérülést.	A csapás összetör több bordát, csontszilánkok sértik fel a tüdőt.	A szétzúzott bordák átjárják a tüdőt. Kívülről csak véraláfutás és duzzanat látható.
		+k6 Fp	Gyenge fájdalom, +k6 Fp	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Heves fájdalom, Jelentős hátrány
5	Jobb derék	Fájdalmas, duzzadt zúzódás a csípőcsont táján.	A megrepedő csípőcsont elnyeli a csapás erejét.	A csapás a lágy részen éri a törzset, súlyos belső sérüléseket okozva.	A csúf látványt nyújtó sérülés halálos: belső szervek szakadnak le és repednek fel.
		+k6 Fp	Gyenge fájdalom	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány
6	Bal derék	Fájdalmas, duzzadt zúzódás a csípőcsont táján.	A megrepedő csípőcsont elnyeli a csapás erejét.	A csapás a lágy részen éri a törzset, súlyos belső sérüléseket okozva.	A csúf látványt nyújtó sérülés halálos: belső szervek szakadnak le és repednek fel.
		+k6 Fp	Gyenge fájdalom	Gyenge (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt (belső) vérzés, Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány
7	Ülep	Az izmok elnyelik a csapás erejét, habár a tűz melletti üldögélés ideig-óráig kevésbé kellemes.	A szerencsétlenül érkező csapás eltalálja és megrepesztí a farokcsontot.	A csapás erejét az izmok sem fogják fel, így eltöri a combnyakat.	A combnyak nyílt törése, az elmozduló csontok átfúrják az izmokat és a bőrt.
			Haladási sebesség: 80%, Mérsékelt fájdalom	Haladási sebesség: 30%, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom	adott láb Teljes bénulása, Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány
8-9	Gerinc	Nyilalló fájdalom a gerinctájon. Az itt futó izmok felfogják a csapást.	A csapás a gerinc környéki izmokat roncsolja. Minden derékből, törzsből végzett mozgás erős fájdalommal jár.	A megrepedő, elmozduló csigolyák felfogják az ütet, de nyomják a gerincvelőt.	Gerinctörés. Habár a gerinc összeforthat, a bénulás csak mágiával gyógyítható.
		+k6 Fp	Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom, Részleges bénulás mindkét lábon	Ájulás, Törzs és lábak Teljes bénulása



ZÚZÓFEGYVEREK – KAR

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-4 Ép Súlyos seb	5-6 Ép* Életveszélyes seb
0-2	Váll	Az ütés a vállizmot éri és zsibbasztja.	A csapás rontcsolja a vállízületet. A szalagok szakadnak, a csontok repednek.	A csapás tönkrezúzza a vállízületet.
		Zavaró hátrány	a kar Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	Gyenge vérzés, a kar Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
3-4	Felkar	Az ütés a karizmot találja el, zsibbasztó fájdalmat okozva.	A csapás következtében elreped a felkar csont.	A csapás kettétöri a felkar csontot.
		Zavaró hátrány	Mérsékelt fájdalom, könyöktől lefelé Részleges bénulás	Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, könyöktől lefelé Teljes bénulás
5	Könyök (max. 5 Ép)	Fájdalmas, porcleválást okozó ütés éri a könyököt.	A csapás eltöri a sérülékeny könyökízület csontjait.	A csapás nyílt törést okoz a könyökízületnél, a csontvégek felszaggatják az idegeket.
		Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	alkar Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom	Mérsékelt vérzés, alkar Teljes bénulása, Heves fájdalom
6-7	Alkar (max. 4 Ép)	Az ütés megrepeszti az egyik alkarcsontot.	Az erős ütés következtében eltörik az egyik alkar csont.	A zúzó erejű ütés eltöri mindkét alkar csontot.
		+k6 Fp, csukló részleges bénulása	csukló Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	csukló Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
8	Csukló	Az ütés porcleválást okoz a csuklóízületben. A sérült kiejti kezéből fegyverét.	Az ütés hatásaként a csuklóízületben több csont is eltörik.	Az ütés használhatatlanná rontcsolja a csuklóízület érzékeny csontjait.
		Zavaró hátrány	kézfej, ujjak Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	kézfej és ujjak Teljes bénulása, Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom
9	Kézfej	Az ütés hatására egy ujj eltörik.	A csapás több ujjat is eltör, fegyvert fogni, súlyt emelni az adott kézzel lehetetlen.	A lesújtó fegyver szétroncsolja a kézhát finom csontocskáit.
		A kézre Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	Az ujjak Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	kézfej Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom

* A karon 6 Ép-nél többet nem lehet sebezni, a sebzés e feletti részét a sérült nem szenved el.



ZÚZÓFEGYVEREK – LÁB

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-5 Ép Súlyos seb	6-8 Ép* Életveszélyes seb
0-4	Comb	Az ütés kirobbanó, zsibbasztó fájdalmat és véraláfutást eredményez a combizomban. Zavaró hátrány	A lesújtó fegyver megrepesztí a combcsontot. láb Részleges bénulása, Mérsékelt fájdalom, Haladási sebesség: 70%	Az elsőpró erejű ütés eltöri az izmokba ágyazott combcsontot. Láb Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom, Haladási sebesség: 30%
5	Térd	Az ütés porcleválást okoz a térdízületben, miáltal minden lépés erős fájdalommal jár. Haladási sebesség: 80%, +k10 Fp, Zavaró hátrány	A lecsapó fegyver megzúzza a térdízületet, szétszaggatja az ínszalagokat. Haladási sebesség: 50%, Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	A csapás következtében torzzá roncsolódik a teljes térdízület. Haladási sebesség: 20%, térd Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés
6-7	Lábszár	Fájdalmas ütés a sípcsonton. +k10 Fp	Az ütés megrepesztí a sípcsontot. Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 80%	A lábat elkaszáló fegyver kettétöri a sípcsontot. Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom, Haladási sebesség: 40%
8	Boka	Az ütés hatására bevérzik a bokaízület. Haladási sebesség: 70%, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A csapás eltöri a bokaízület egyik csontját, miáltal a lábfej bizonyos irányokban nem mozdítható. Haladási sebesség: 50%, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	A fegyver szétzúzza a bokaízületet. A csontok eltörnek, a porcok leválnak, a szalagok szakadnak. Haladási sebesség: 30%, lábfej Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány
9	Lábfej	A felülről lesújtó csapás két lábujjat is szétzúz. Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 90%	A láb hát több csontja eltörik a lesújtó fegyver csapása alatt. Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 70%, Zavaró hátrány	Az elemi erővel alázóduló csapás szilánkokra morzsolja a lábfejet. Mérsékelt fájdalom, Haladási sebesség: 30%, lábfej Teljes bénulása

* A lábon 8 Ép-nél többet nem lehet sebezni, a sebzés e feletti részét a sérült nem szenved el.



VÁGÓFEGYVEREK – FEJ

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-4 Ép Súlyos seb	5-6 Ép Életveszélyes	7-9 Ép* Halálos seb
0-2	Agykoponya	A fegyver mély vágást ejt a fejtetőn, de nem szakítja be a koponyát.	A vágás bezúzza a koponyát, de ezzel el is veszíti erejét: nem éri el az agyat.	A penge hosszan felnyitja a koponyát.	A vágás átszakítja a koponyát és végzetes agysérülést okoz.
		+k6 Fp, Gyenge vérzés	Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom, Gyenge vérzés	Végzetes hátrány, Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés	Mérsékelt vérzés, Ájulás
3-4	Homlok	Csontig hatoló, hosszú vágás a homlokon; a vér a szembe csorog.	A vágás nem csak a bőrt sérti fel, de megrepesztí a homlokcsontot.	A penge a fejtetőtől az orrig futó vágást ejt, beszakítja a koponya-csontot.	A vágás fejtetőtől a homlokig felnyitja a koponyát.
		+k6 Fp, Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	Zavaró hátrány, Gyenge vérzés	Jelentős hátrány, Gyenge fájdalom, Mérsékelt vérzés	Mérsékelt vérzés, Ájulás
5	Halánték	A vágás a legszélén éri a kemény homlokcsontot. Csúf, de ártalmatlan seb.	A vágás fültől a halántékig fut, de nem szakítja be a koponyát.	A penge átszakítja a halántékot, elvágja az itt futó ereket.	A vágás nyomán beszakad a halánték és az oldalsó koponya.
		+k6 Fp	+k6 Fp, Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	Heves vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom	Heves vérzés, Ájulás
6-7	Arckoponya	A vágás nyomán mély, csúf seb nyílik az arcon. A szemek, az orr nem sérül.	A penge megsérti a szemet, de nem sérti meg a mélyebben lapuló szemgolyót. Kicsorduló vér zavarja a látást.	A mély vágás keresztben fut az arcon, megzúzza a járomcsontot, átvágja az orrot vagy az ajkakát.	A vágás szinte leszakítja az állkapcsot, lebénítja a fél arcot, de elkerüli a szemet.
		+k6 Fp	Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	Mérsékelt vérzés, Heves fájdalom, Jelentős hátrány
8-9	Nyak / Tarkó	A penge belevág a nyakba, végzetesnek tűnő, mégsem komoly sebet ejtve.	A vágás feltépi a nyakat és többet az ott futó erek és szalagok közül.	A vágás mélyen a nyakba hatol, átmetszve a nyaki verőeret.	A penge kis híján átvágja a nyakat. Feltépi az ereket és a csigolyákban akad el.
		+k6 Fp, Gyenge vérzés	Mérsékelt vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	Heves vérzés, Végzetes hátrány, Mérsékelt fájdalom, nyak Részl. bénulása	Heves vérzés, Teljes bénulás, Mérsékelt fájdalom

* 10 Ép-s vagy annál nagyobb sebzés esetében a támadó levágta az ellenfele fejét.



VÁGÓFEGYVEREK – TÖRZS ELŐLRŐL

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-6 Ép Súlyos seb	7-9 Ép Életveszélyes	10-11 Ép*** Halálos seb
0	Jobb kulcscsont	A vágás a jobb kulcscsont felett az izmokba hatol. +k6 Fp	A felülről érkező vágás a kulcscsontig hatol, mély, kellemetlen sebet ejtve a nyak alatt. Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány	A vágás felülről csap le a vállra, széttroncsolja az izmokat és megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt vérzés, jobb kar Részl. bénulása	A lezúduló penge átvágja a vállat és a kulcscsontot, kis hján a szívig hatol. Heves vérzés, Jelentős hátrány, jobb kar Teljes bénulása
1	Bal kulcscsont	A vágás a jobb kulcscsont felett az izmokba hatol. +k6 Fp	A felülről érkező vágás a kulcscsontig hatol, mély, kellemetlen sebet ejtve a nyak alatt. Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány	A vágás felülről csap le a vállra, széttroncsolja az izmokat és megrepeszti a kulcscsontot. Mérsékelt vérzés, bal kar Részl. bénulása	A lezúduló penge átvágja a vállat és a kulcscsontot, majd a tüdőbe hatol. Heves vérzés, Jelentős hátrány, bal kar Teljes bénulása
2	Szegycsont	Csak a penge hegye éri el a törzset, átmetszi a mellizom bőr alatti rostjait és felkarcolja a szegycsontot. +k6 Fp	Hosszú, nem végzetesen mély vágás, mely a nyaktól egész a köldökig fut. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom, Gyenge vérzés	A vágás a mellizomnál hatol a testbe, leszakítja a szegycsontot, de elkerüli a szívet. Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom	A vágás keresztben felnyitja a mellkast, a tüdőbe hatol és felsérti a szív környéki nagyereket. Végzetes hátrány, Heves vérzés, Heves fájdalom
3	Ball mellkas	A vágás eltérül és lecsupaszítja a baloldali bordákat. A seb veszedelmesnek látszik, holott ártalmatlan. +k6 Fp	Az oldalról érkező vágás elakad a megroppanó és elmozduló bordákban. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A penge oldalt felnyitja a törzset, keresztülhatolva a kettőtörő bordákon. Zavaró hátrány, Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom*	A penge áttöri a bordákat és feltépi a szív környéki nagyereket, esetleg magát a szívet is. Jelentős hátrány, Heves vérzés, Mérsékelt fájdalom*
4	Jobb mellkas	A vágás eltérül és lecsupaszítja a jobboldali bordákat. A seb veszedelmesnek látszik, holott ártalmatlan. +k6 Fp	Az oldalról érkező vágás elakad a megroppanó és elmozduló bordákban. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A penge oldalt felnyitja a törzset, keresztülhatolva a kettőtörő bordákon. Zavaró hátrány, Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom**	A penge áttöri a bordákat és a tüdőbe hatol. Jelentős hátrány, Heves vérzés, Mérsékelt fájdalom**
5-6	Gyomorszáj	A penge hegye épphogy eléri a törzset. Átmetszi a hasizom felső rostjait. Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A csapás felülről lefelé átvágja a hasizmot, de nem sérti fel a belső szerveket. Zavaró hátrány, Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom	A szemből érkező vágás a szegycsont alatt felnyitja a törzset, feltárva a belső szerveket. Jelentős hátrány, Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom	A vágás szegycsonttól ágyékig hatol. Erre mondják, hogy kiontotta ellenfele beleit. Heves vérzés, Jelentős hátrány, Heves fájdalom
7	Has jobboldalt	A penge a bordák alatt belevág a lágy hasfalba, legfeljebb izmokat sért fel. +k6 Fp	A csapás áthatol az oldal-só törzsiszomokon, de nem éri el a belső szerveket. +k6 Fp, Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A vágás jobboldalról érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol. Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	A vágás oldalt nyitja fel a hasat, hosszan és mélyen fut, belső szerveket is széttroncsolva. Heves fájdalom, Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány
8	Has baloldalt	A penge a bordák alatt belevág a lágy hasfalba, legfeljebb izmokat sért fel. +k6 Fp	A csapás áthatol az oldal-só törzsiszomokon, de nem éri el a belső szerveket. +k6 Fp, Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A vágás baloldaltól érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol. Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	A vágás oldalt nyitja fel a hasat, hosszan és mélyen fut, belső szerveket is széttroncsolva. Heves fájdalom, Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány
9	Ágyék	A has alján keresztben ejtett vágás fájdalmas, de nem nyitja fel a hasfalat. +k10 Fp	Az oldalról lesújtó vágás a megzúzódó csípőcsontban akad el. Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	A keresztben elhúzott penge hosszú sebet ejt, felnyitja a hasat, de nem roncsolja a belső szerveket. Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány, Mérsékelt fájdalom	A vágás széttroncsolja a csípőt, feltépi a verőereket és a belső szerveket. Heves vérzés, Végzetes hátrány, Heves fájdalom

* A belső sérülések következtében a Szívbenulás, Tüdősorvasztás és Bélsorvadás boszorkánymesteri rontáshoz hasonló tünetek jelentkezhetnek (ld. e boszorkánymesteri varázslatoknál).

** Tüdősérülés; az Állóképesség a felére csökken.

*** 12 Ép-s vagy azt meghaladó sebzés esetén a támadó kettévágta ellenfele törzsét.



VÁGÓFEGYVEREK – TÖRZS HÁTULRÓL

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-6 Ép Súlyos seb	7-9 Ép Életveszélyes	10-11 Ép* Halálos seb
0-1	Jobb lapocka	A vágás vértként felfogja a kemény lapocka csont, így csak izmokat károsít.	A felülről lesújtó csapás a vállba hasít, izomrostokat vág át.	A vállra lecsapó penge megzúzza a lapockát, átvágja az itt tapadó vállizmokat. Mérsékelt vérzés, jobb kar Részl. bénulása, Mérsékelt fájdalom	A vágás felülről hatol a törzsbe, elmozdítja a lapockát és eléri a tüdőt. Mérsékelt vérzés, Végzetes hátrány, Mérsékelt fájdalom
2	Bal lapocka	A vágás vértként felfogja a kemény lapocka csont, így csak izmokat károsít.	A felülről lesújtó csapás a vállba hasít, izomrostokat vág át.	A vállra lecsapó penge megzúzza a lapockát, átvágja az itt tapadó vállizmokat. Mérsékelt vérzés, bal kar Részl. bénulása, Mérsékelt fájdalom	A vágás felülről hatol a törzsbe, elmozdítja a lapockát és felsérti a szíverekeket. Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom
3	Jobb hát	A vágás nyomán hosszú seb nyílik a háton, a penge nem hatol át a bordaívén. Gyenge vérzés	A csapás a megrepedő bordákon veszíti el erejét, nem jut el a tüdőig. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A penge átvágja a széles hátizmot, eltör több bordát is. Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, jobb kar Részl. bénulása	A penge áthatol a hátizmon és a bordaívén, és mélyen a tüdőben állapodik meg. Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom
4	Bal hát	A vágás nyomán hosszú seb nyílik a háton, a penge nem hatol át a bordaívén. Gyenge vérzés	A csapás a megrepedő bordákon veszíti el erejét, nem jut el a szívig. Gyenge vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	A penge átvágja a széles hátizmot, eltör több bordát is., de mélyebbre nem jut. Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, bal kar Részl. bénulása	A penge áthatol a hátizmon és a bordaívén, csak az izmok ölelte szívben állapodik meg. Heves vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom
5	Jobb derék	A penge a bordaív alatt belevág a derékba, felsértve az oldalsó törzsizmokat. +k6 Fp, Zavaró hátrány	A csapás áthatol a deréktáji törzsizmokon, de nem éri el a belső szerveket. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A vágás jobboldalról érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol. Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	A vágás oldalról mélyen a törzsbe szalad, több belső szervet is széttroncsolva. Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány
6	Bal derék	A penge a bordaív alatt belevág a derékba, felsértve az oldalsó törzsizmokat. +k6 Fp, Zavaró hátrány	A csapás áthatol a deréktáji törzsizmokon, de nem éri el a belső szerveket. Gyenge vérzés, Zavaró hátrány	A vágás baloldaltól érkezik és mélyen a törzsbe, a belső szervekbe hatol. Mérsékelt vérzés, Mérsékelt fájdalom, Zavaró hátrány	A vágás oldalról mélyen a törzsbe szalad, több belső szervet is széttroncsolva. Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány
7	Ülep	A vágás kiharásít egy darabot az „izmos hátsófeléből”. A seb igazán csak a békés üldögélést zavarja.	A penge átlósan belevág a farizomba, minden mozgásra fájdalmasan nyilalló sebet okozva. Gyenge vérzés, Haladási sebesség: 50%	A vágás mélyen a farizomba, egészen a medencecsontig hatol. Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 30%	A csapás átvágja a farizmot, roncsolja a combnyakat, feltépi a combba futó verőeret. Heves vérzés, Jelentős hátrány, Haladási sebesség: 10%
8-9	Gerinc	A vágás keresztben végigmetszi a hátat, de a gerincet nem képes átvágni +k6 Fp	A vágás átmetszi a középső hátizmokat, csak a gerincsigolyákban akad el. Mérsékelt vérzés, Gyenge fájdalom, Zavaró hátrány	Hideg acél hatol a csigolyák közé, de nem sérti meg a gerincvelőt. Mérsékelt vérzés, Jelentős hátrány, Mérsékelt fájdalom, k6 órára Részl. bénulás	Az elemi erejű csapás átvágja a gerincet, s vele a verőeret és a gerincvelőt. Heves vérzés, Teljes bénulás, Heves fájdalom

* 12 Ép-s vagy azt meghaladó sebzés esetén a támadó kettévágta ellenfele törzsét.



VÁGÓFEGYVEREK – KAR

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-4 Ép Súlyos seb	5-6 Ép* Életveszélyes seb
0-2	Váll	Az ütés a vállizmot éri és zsibbasztja. Zavaró hátrány	A csapás rontsolja a vállízületet. A szalagok szakadnak, a csontok repednek. a kar Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A csapás tönkrezúzza a vállízületet. Gyenge vérzés, a kar Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
3-4	Felkar	Az ütés a karizmot találja el, zsibbasztó fájdalmat okozva. Zavaró hátrány	A csapás következtében elreped a felkar csont. Mérsékelt fájdalom, könyöktől lefelé Részleges bénulás	A csapás kettétöri a felkar csontot. Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom, könyöktől lefelé Teljes bénulás
5	Könyök (max. 5 Ép)	Fájdalmas, porcleválást okozó ütés éri a könyököt. Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A csapás eltöri a sérülékeny könyökízület csontjait. alkar Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom	A csapás nyílt törést okoz a könyökízületnél, a csontvégek felszaggatják az idegeket. Mérsékelt vérzés, alkar Teljes bénulása, Heves fájdalom
6-7	Alkar (max. 4 Ép)	Az ütés megrepesztí az egyik alkarcsontot. +k6 Fp, csukló részleges bénulása	Az erős ütés következtében eltörik az egyik alkar csont. csukló Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A zúzó erejű ütés eltöri mindkét alkar csontot. csukló Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom
8	Csukló	Az ütés porcleválást okoz a csuklóízületben. A sérült kiejti kezéből fegyverét. Zavaró hátrány	Az ütés hatásaként a csuklóízületben több csont is eltörik. kézfej, ujjak Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	Az ütés használhatatlanná rontsolja a csuklóízület érzékeny csontjait. kézfej és ujjak Teljes bénulása, Gyenge vérzés, Mérsékelt fájdalom
9	Kézfej	Az ütés hatására egy ujj eltörik. A kézre Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom	A csapás több ujjat is eltör, fegyvert fogni, súlyt emelni az adott kézzel lehetetlen. Az ujjak Részleges bénulása, Gyenge fájdalom	A lesújtó fegyver szétroncsolja a kézhát finom csontocskáit. kézfej Teljes bénulása, Mérsékelt fájdalom

* A karon 6 Ép-nél többet nem lehet sebezni, ennél nagyobb sebzés esetében a karakter levágta ellenfele karját.



VÁGÓFEGYVEREK – LÁB

k10	Találat	1-2 Ép Könnyű seb	3-5 Ép Súlyos seb	6-8 Ép* Életveszélyes seb
0-4	Comb	A penge a combizomba mar, hosszú, de ártalmatlan vágást ejtve.	Csontig hatoló, kellemetlen vágás, mely minden lépésre sajgó fájdalommal válaszol.	A vágás oldalról érkezik, zúzással is felér: átvágja a combot és még a csontot is megrepesztí.
		Gyenge vérzés	Mérsékelt vérzés, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 70%	a láb Részleges bénulása, Heves vérzés, Zavaró hátrány, Haladási sebesség: 50%
5	Térd	A vágás hosszában metsz a térdkalácsba, így nem vág át inakat, csak a csontot zúzza meg. +k10 Fp, Haladási sebesség: 80%	Az oldalról lecsapó fegyver belevág a térdízületbe, de ezzel el is veszti erejét.	A csapás szinte térdben levágja a lábat, tönkreüzza a térdízületet, elmetszi az ereket és inakat.
			Zavaró hátrány, Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 50%	lábszártól lefelé Teljes bénulás, Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, Haladási sebesség: 20%
6-7	Lábszár	A vágás a vádliba mar, de csak fájdalmas sebet ejt.	A hideg acél sípcsontig hatol, izzó fájdalmat lobbantva a lábban.	A vágás ereje a sípcsont nyílt törését eredményezi, kis híján levágja a lábat.
		+k6 Fp	+k6 Fp, Gyenge vérzés	Mérsékelt fájdalom, Mérsékelt vérzés, lábszár Részleges bénulása, Haladási sebesség: 50%
8	Boka	Csontot karcoló, kellemetlen, de ugyanakkor ártalmatlan vágás a boka egyik oldalán.	A vágás szemből éri a bokahajlatot, mély sebet ejt, szalagokat vág el, roncsolja az ízületet.	A penge átvágja az Achilles-inat és majdnem leszakítja a lábfejet.
		Gyenge vérzés, Haladási sebesség: 90%	Gyenge vérzés, lábfej Részl. bénulása, Haladási sebesség: 60%	lábfej Teljes bénulása, Gyenge vérzés, Jelentős hátrány, Haladási sebesség: 30%
9	Lábfej	A penge a lábfej-hátba mar, felsérti, megzúzza a keskeny csontokat.	A csapás oldalról bevágja a lábfejet, több lábujjat is használhatatlanná tesz.	A vágás keresztben, felülről csap le a lábfejre. Átvágja a csontokat, kevés híján leválasztja a lábfej elejét.
		Gyenge vérzés, Haladási sebesség: 80%	Gyenge vérzés, lábfej Részleges bénulása, Gyenge fájdalom, Haladási sebesség: 70%	Mérsékelt fájdalom, Jelentős hátrány, Gyenge vérzés, lábfej Részleges bénulása, Haladási sebesség: 40%

* A lábon 8 Ép-nél többet nem lehet sebezni, a sebzés e feletti részét a sérült nem szenved el, viszont a támadó levágta a sérült lábát.

Betegségek

Ynev egyes területein állandó veszélyt jelentenek a betegségek; néha egész városok, városrészek válhatnak a járványok áldozataivá. A pusztító fertőzések leginkább a sűrűn lakott területek lakóit, a városokban élőket sújtják. Itt több ember kerül egymással kapcsolatba, s a felhalmozódott, fertőző hulladék elszállítása, összegyűjtése bizonyos településeken kevéssé, vagy egyáltalán nem megoldott. A szemet pedig remek táptalaj a betegségeket okozó vírusoknak, baktériumoknak és különféle gombáknak. Tenyésznek benne járványt hordozó patkányok és egyéb apró állatok is. Fertőzést hordozhatnak még a különböző vérszívók, ha fertőzött lényből szívnak vért, s a kórokozókat továbbadják. Számtalan városlakó indul ilyenkor hosszú útra a kevésbé sűrűn lakott falvak, erdők felé. Ynev népeinek nagy része már találkozott járványokkal, s jól tudja, a legfontosabb a további terjedés meggátolása. A járványok áldozatait, személyes tárgyait – egyes helyeken még a házukat is – elégetik, így szándékozával megfékezni a kór elharapódzását.

Betegségek alatt azonban nem csak a tömegeket tizedelő járványokat értjük, hiszen a kalandozók életét is veszélyeztethetik különféle harapással, karmolással okozott fertőzések, s léteznek mágiaalapú kórságok is, melyek ráadásul természetes úton gyógyíthatatlanok.

A BETEGSÉGEK CSOPORTOSÍTÁSA

A betegségeket csoportosíthatjuk fertőző erejük, hatásuk, eredetük, lappangási idejük és súlyosságuk szerint. A csoportokból válogatva majd minden betegség összeállítható és jellemezhető. Nem is tagadjuk, az alábbiakban ismertetett csoportosítással az volt a célunk, hogy lehetőséget adjunk a KM-nek különféle, akár a legaggyafúrta betegségek megalkotására. A csoportokban természetesen átfedések mutatkozhatnak, de a KM így is sok betegséget állíthat elő segítségükkel - kicsit a mozaikmágiára emlékeztetően. Mindenképpen ügyeljen azonban a játék egyensúlyára, mert egyes kombinációk szinte esély nélküli halált okoznak, Játékos és Nem Játékos Karaktereknek egyaránt!

A BETEGSÉGEK SZINTJE

Azt, hogy egy betegség hogyan viszonyul az emberi vagy humanoid szervezet ellenálló-képességéhez, a betegség Szintjével jellemezzük. Minél magasabb egy betegség Szintje, annál fertőzőbb. Az 1. Szintűek inkább csak gyermekekre és aggokra veszélyesek, míg a 10. Szintűek a legerősebb szervezetet is legyűrik.

Minden betegség ellen Egészségpróbát kell dobni, melynek sikere annál valószínűtlenebb, minél magasabb a betegség Szintje. Ha a próba sikeres, a karakter ellenállt a fertőzésnek, s nem kapta el a betegséget. Ha azonban sikertelen, akkor megfertőződött, s a szervezete beférkőzött betegség súlyossága attól függ, mennyivel vétette el a fertőzés elleni Egészségpróbát.

Az Egészségpróbánál, ha a karakter a betegség szintje +16-nál nagyobbat (vagy azzal egyenlőt) dob, ellenállt a kórnak.

Egészségpróba betegségeknel:
Egészség +k10 ≥ a betegség szintje + 16

A BETEGSÉGEK HATÁSA

A betegségeket csoportosíthatjuk hatásuk szerint is. Ez megmutatja, hogy az adott kór mely szervre, testrészre hat.

Egész szervezetet károsító betegségek: Többnyire általános gyengeséget okoznak, s csökkenthetnek egyes Tulajdonságok (Erő, Gyorsaság, Ügyesség). Hatásuk, a súlyosságtól függően, a fáradékonyágtól egészen a halálig terjedhet.

Keringési rendszert károsító betegségek: Ide tartoznak a vérkeringési zavarok. Együtt járhatnak az egész szervezetet érintő betegségekkel, de lehetnek azoktól függetlenek is. Az első esetre példa a hibás vértetek képződése, aminek hatására a szervezet teljesítőképessége lecsökken, s a karakter fáradékonyabbá, gyengébbé válik. A rossz oxigén-ellátás következményeként esetenként még az idegrendszer is károsodhat. A legvégső állapot akár a halál is lehet, amit ilyen esetben mindig kóma előz meg. A második esetre példaképpen a vérzékenységet említhetjük (ld. a hasonló nevű boszorkánymesteri varázslatot, vagy a kidolgozott Betegségeket).

Emésztőrendszeri megbetegedések: Az efféle betegségek az áldozat emésztésében okoznak zavart, ami különösen táplálkozás után jelentkezik. Legtöbbször kínzó fájdalommal, gyomorrontással járnak, amin sokszor csak a helyes étrend segít. A mostoha körülmények között – mely a kalandozó életmód sajátja – bizony komoly gond lehet a megfelelő élelem beszerzése; miközben a megalázó fájdalom a legkínosabb helyzetekbe kergetheti a betegségből szenvedőt. Gyakran egy egyszerű ételmérgezés is hasonló következményekkel járhat – megjegyzendő az ételmérgezés egyszerre betegség és mérgezés, mindkét csoportba besorolhatjuk.

Idegrendszeri megbetegedések: Az idegrendszerre ható betegségek legtöbbször bénulást vagy érzékkiesést okoznak. Előfordulhat például, hogy az áldozat elveszti jobb kezének tapintását, így – lehunyva szemmel – képtelen különbséget tenni a markába helyezett golyó és kocka között. Mint ahogy az is előfordulhat, hogy egyik karjának hőérzékelése esik ki, s így nem tudja eldönteni, melyik a hideg és melyik a forró víz. A fenti módon károsítható érzékek a tapintás, a hőérzés, a fájdalomérzet és a vibráció érzés lehetnek. Ha a mozgásért felelős idegszakaszok sérülnek, a test érintett izmai lebénulnak, azaz használhatatlanná válnak. Fontos tehát leszögezni, hogy az idegrendszerre ható betegségek közé nem a lelki nyavalyákat, hanem az idegek károsodásával kapcsolatosakat soroljuk.

Érzékszervi zavarokat okozó betegségek: Az érzékszervek működését károsító betegségek részleges vagy teljes érzékkiesést okoznak. Ide tartozik a sükettség, a vakság, a szaglász vagy az egyensúlyérzék elvesztése. Az érzékszervek részleges károsodása



nagyothallást, színvaktságot, homályos látást jelent. De térjünk ki részletesebben az egyensúlyvesztésre! Ez esetben negatív módosító sújt minden olyan mozdulatot és harci manővert, melynek sikeres végrehajtása kockadobást igényel. A károsodás mértékének, azaz a betegség súlyosságának függvényében a módosítás -5-től -50-ig terjedhet. Egyensúlyzavarok esetén olyan mozdulatok végrehajtásakor is szükségessé válhat a kockadobás, melyek egészségesen nem jelentenek nehézséget – mint például a lépcsőn haladás. Ilyenkor az előbbi módosító egyötöde a mérték. Ha tehát egy károsodott egyensúlyérzékű karakter le kíván menni a lépcsőn, dobnia kell. Betegségének súlyossága miatt – tegyük fel – mínusz 25-tel támad és védekezik, azaz ennek ötöde, vagyis 5% esélye lesz arra, hogy megtáncorodik és legurul a lépcsőn.

Izomrendszeri megbetegedések: Az efféle elváltozások ritkák, hatásuk többféle lehet. Ha csak egyetlen izomra hatnak, az működőképes marad, bár ereje elvész. Csak amolyan tessék-lássék mozgásra lesz képes, komoly erő kifejtésre nem. Ha a hatás a szervezet összes izmára kiterjed (a szívre nem), az egész szervezetet érintő betegségek leírása szerint kell eljárni.

Szívre és tüdőre ható betegségek: Ha ebbe a csoportba tartozik a betegség, komoly gondokkal kell szembenéznie az áldozatnak. Ezen szervek kifogástalan működése elengedhetetlen a szervezet életben tartásához; ha károsodnak, annak könnyen halál lehet a vége. Az efféle betegség általános legyengüléshez, fájdalmakhoz vezet, minek hatására folyamatos Sp-vesztés, a Tulajdonságok értékének csökkenése következhet be.

Bőrbetegségek: Az efféle nyavalyák szerfelett változatosan fordulnak elő a kétes higiéniáról ismert városiak között. Legegyszerűbb formája a bőrpír, de a mind súlyosabb állapotokban megjelenhetnek a kiütések, sebhelyek, gennyesedések, kelések, üszkös sebek is. A testen való elhelyezkedésüktől függően csökkenthetik az áldozat Ép-jét és fájdalomtűrését, s nemegyszer Karizmáját is. Kínzó fájdalommal járnak, rendkívül visszataszító látványt nyújthatnak, de ritkán jelentenek életveszélyt.

Immunrendszeri betegségek: Az egyszerűség kedvéért ide soroljuk a máj méregtelenítő funkciójának károsodását is. Így az ezen csoportba tartozó betegségek a többi fertőzéssel és a mérgekkel szembeni ellenálást, vagyis az áldozat Egészségét csökkentik jelentős mértékben. Ha az efféle betegség súlyos, akár egy könnyű nátha, vagy nagyobb mennyiségű alkohol fogyasztása is halálos lehet. Az ilyesmivel fertőzött karaktert minden lehetséges betegség megtámadja, s ha Egészségpróbája sikertelen, az máris egy kategóriával súlyosabb állapotot jelent. Ha a Méregellenállás károsodott, a mérgek automatikusan legsúlyosabb hatásukat fejtik ki, s az Egészségpróba sikerének esélye is csökken.

Pszichológiai elváltozások: Ez a csoport magába foglalja a szellemi és lelki betegségeket, a teljes intelligenciavesztéstől az üldözési mániáig. Két fő csoportról beszélhetünk. Az első a szellemi Tulajdonságok elvesztését jelenti, mely esetben az Intelligencia, Akaraterő, Asztrál csökken. Intelligenciacsökkenés esetén az áldozat agysejtjei pusztulnak, így gondolkodása eltompul. A Műveltség elvesztésével járhat részleges vagy teljes

emlékezetkiesés, ami a nyelvismeret és más képzettségek visszafejlődését, netán teljes elfelejtését okozhatja. A másik csoportba a lélek betegségei tartoznak. Ezt nem lehet pontokkal és számokkal körülírni (bár minden esetben az Asztrál csökkenését vonják maguk után), ez esetben a karakter szerepjátékára van szükség. Ide tartoznak a különböző félelmek, mániák, téveszmék, képzelgések. Jó példa ezekre a bezártságtól való félelem, az üldözési mánia, a tudathasadás, az embergyűlölet. E lelki elváltozásokat nem fertőzések okozzák – sokkal inkább valamely súlyos lelki behatás, stressz eredményei, gyakran veleszületett betegségek.

A BETEGSÉGEK EREDETE

Szót kell ejtenünk a betegségek eredetéről is. Itt is csoportokat állíthatunk fel, a betegség terjedésének módja szerint. A kórokozók, bár sokkal fontosabbak a valós életben, elhanyagolhatóak a szerepjátékban, hiszen a karakterek többnyire nem vírusokkal és baktériumokkal, hanem orkokkal és más, nagyon is kézzelfogható fajokkal küzdenek.

Cseppfertőzéssel terjedő kórságok: Azok a betegségek tartoznak ide, melyeknek okozói elfogyasztott vagy testre került folyadékkal jutnak a szervezetbe. Közrejátszhat egy használt tárgy a fogadóban, vagy a falu kútjának fertőzött vize is.

Harapással terjedő betegségek: Ezen betegségek kórokozóinak a vérbe kell kerülniük, hogy szaporodhassanak, s fertőzést okozzanak. Az efféle nyavalyákat legtöbbször patkányok, vadállatok vagy vérszívók terjesztik.

Levegő által terjedők: Rendkívül veszélyes és legtöbbször magas Szintű betegségek. Kórokozóik a levegőben is életben maradnak; a betegség már azzal is elkapható, ha fertőzött ember fölé hajolunk.

Táplálékban rejtőző betegségek: Két csoportra oszthatóak. Az egyikbe az ételben lévő olyan kórokozót soroljuk, melyek a bélrendszerből tovább haladva az eddigiekhez hasonló betegségeket okoznak. A másikba pedig azokat, melyek magát az emésztőrendszert károsítják. Ez utóbbi esetet ételmérgezősként is kezelhetjük.

Öröklődött betegségek: Ide rengeteg betegség tartozhat, mint például a Vérzékenység vagy a Színvaktság is. Ezeket a karakterek nem szedhetik össze játék közben, hacsak életük kezdetétől fogva nem lakoznak bennük. Mivel nagy valószínűséggel süket emberből nem lesz sikeres kalandozó, az öröklött betegségekben szenvedők egyáltalán nem lesznek kalandozók. Ez annyit jelent, hogy a Játékos Karakterek csak a játékos kifejezett kérésére rendelkeznek ilyen vagy hasonló testi fogyatékossággal.

Környezeti hatásra kialakult betegségek: Ehhez a csoporthoz soroljuk a stressz által kiváltott lelki elváltozásokat, de ide tartozik az alkohol hatására bekövetkező Ügyesség és Gyorsaság vesztés vagy egyéb hasonló zavar is.

Mágia hatására kialakult betegségek: A boszorkánymesteri mágia egyes varázslatai és bizonyos különleges lények támadásai okozhatnak így betegségeket.



A LAPPANGÁSI IDŐ

Minden betegség esetében fontos meghatározni a lappangási időt. Ez megmutatja, hogy mennyi idő telik el a fertőzés pillanatától a betegség első tüneteinek észleléséig. Lappangási idő szerint besorolva a következő kategóriák léteznek:

Azonnali hatásúak: Ezek nagyon ritka betegségek, s legtöbbször mágia okozza őket. A boszorkánymesteri varázslatok vagy szörnyek támadásai lehetnek ilyenek. Esetükben a betegség a fertőzés pillanatát követően azonnal hat a szervezetre.

Gyors lefolyásúak: Ezek a legrövidebb lappangási idővel járó kórok. A fertőzéstől számított 8+k10 órán belül látható vagy egyéb módon észlelhető tüneteket okoznak.

Lassú lefolyásúak: A fertőzés után akár napok is eltelhetnek tünetek nélkül, s csak utána kezd a betegség kifejlődni a szervezetben. Ebben az esetben a lappangási idő 5+k6 nap.

Nagyon lassú lefolyásúak: Ezek ritka betegségek, a fertőzés okát általában már el is felejtik a karakter, mire a tünetek kiütkeznek (4+k10 hét).

Hosszan lappangók: E kategóriába csak azok a betegségek tartoznak, melyeknek oka örökletes. A tünetek megjelenésének pillanatáig évek telhetnek el, s a hatás kiteljesedése csak eztán következik be. A lappangási idő 4k10+10 év, ami annyit tesz, hogy egyesek meg sem érik a hatás kifejlődését. E betegségek közé az allergiák, a daganatos elváltozások, a keringési zavarok tartozhatnak – jelentőségük a szerepjátékban általában elhanyagolható.

A BETEGSÉG SÚLYOSSÁGA

A következő fontos lépés a betegség súlyosságának meghatározása. A KM minden betegség leírásakor az alábbi táblázat alapján megállapít egy minimális és maximális súlyosságot. Ez annyit tesz, hogy az adott betegség soha nem lehet a minimálisnál enyhébb és a maximálisnál súlyosabb lefolyású. Hogy a két határérték között valójában milyen súlyos is lesz, az áldozattól függ – pontosabban attól, hogy az illető mennyivel vétette el a fertőzés elleni Egészségpróbát. A vétés mértéke alapján, ezen táblázat segítségével könnyen meghatározhatjuk a betegség súlyosságát.

A **módosító** megadja, hogy a betegség miatt mekkora negatív módosító sújtja az érintett cselekedeteket és harcértékeket; a **Tulajdonság/képzettség-csökkenés** az érintett Tulajdonságok/képzettségek esését tükrözi;

az **Sp-vesztés** elárulja, mennyivel csökkennek a beteg Sp-i (főszabályként 6 Sp = 1 Ép) a fertőzés miatt.

A felsorolt tényezőkből persze több is hathat egyszerre, hiszen a beteg egyrészt Ép-ket veszíthet a fájdalomtól, másrészt Tulajdonságai is csökkenhetnek a betegség természete miatt.

A legtöbb betegségnek van maximum és minimum súlyossága, amit a KM-nek kell meghatároznia. Ha valaki kevesebbel véti el a fertőzés elleni Egészségpróbáját, mint amennyi a betegség minimális súlyossága, akkor a minimális súlyosság érvényesül. Ugyanígy a maximális súlyosságnál: hiába véti el az áldozat többel a próbát, a betegség legfeljebb a maximális súlyosságnak megfelelő mértékben alakul ki.

JAVULÁS ÉS ROMLÁS

Fontos még azt meghatározni, miként javulhat, illetve romolhat a beteg állapota, miután megkapott egy betegséget. Célszerű minden betegségnél leírni azt az időtartamot, melynek leteltével a beteg újból dobhat Egészségpróbát, továbbra is a betegség Szintjének megfelelő módosítóval. (Persze ne feledjük, hogy a helyesen alkalmazott gyógymód pluszokat adhat!) Ha az új próba sikeres, a beteg állapota egy súlyossági kategóriát javul; ha sikertelen, egyet romlik. A realitásra megrögzötten törekvő KM-ek olykor nem is egy, hanem két ilyen időtartamot határoznak meg, mondván: a javulás és a romlás sebessége gyakran különböző. Ha tehát a beteg állapota javulóban van, a javulásnak megfelelő időtartam elteltével dobhatják az új Egészségpróbát; ha pedig romlik, a romláshoz tartozó időtartamot használják. Általában az állapot sokkal gyorsabban romlik, mint javul.

Ha tehát egy betegség gyógyulási ideje 1 nap, romlási ideje pedig 6 óra, a betegség lefolyása a következőképpen vezetendő le:

A hatás kezdete után 6 órával az áldozat Egészségpróbát dob. Ha ez sikeres, állapota egy kategóriát javul, s új dobásra csak 1 nap múlva lesz szükség. Ha viszont sikertelen, az állapot egy kategóriát romlik, s az új próbát már 6 óra elteltével kell dobni. Ez így megy vagy a gyógyulásig, vagy a betegség kiteljesedéséig. Felépülésekor az áldozatnak minden egyes súlyossági fokon végig kell haladnia, egészen a teljes gyógyulásig. Javuláskor tehát a betegség minimális súlyossága nem jelent határértéket. Nem így romlás esetén: az áldozat állapota soha nem romolhat tovább a betegség maximális súlyosságánál.

A betegségek súlyossága

Vétés	Hatás	Módosító	Tulajd./képz. csökkenés	Sp-vesztés
1	Enyhe lefolyású	5-15	1-3	1k6/2 nap
2	Kevéssé súlyos	10-25	2-5	1k6/nap
3	Súlyos	20-35	4-7	1k10/nap
4	Nagyon súlyos	30-45	6-9	2k10/nap
5	Kritikus	40-50	8-10	1k6/30 perc
6	Válságos	45-55	9-11	1k6/óra
7	Halállal fenyegető	50-65	10-13	1k10/óra
8	Halálos	60-70	12-14	2k10/óra
9	Biztosan halálos	75	15	1k6/2 perc



Gyógyszerek és mágikus gyógymódok segítségével, pihenéssel és hozzáértő ellátással a gyógyulás felgyorsítható, de akár azonnali is lehet. Ez is módosíthatja a megismételt Egészségpróbák eredményét. Hogy miként, az betegségenként és gyógymódonként más és más – természetesen itt is a KM szava a döntő. Ő alkotta meg a betegséget, ő határozza meg a gyógyulás feltételeit is! Erről példákat a Herbalizmus c. részénél olvashatsz.

PÉLDABETEGSÉGEK

Most álljon itt néhány Yneven létező betegség, a fentiek alapján részletezve.

Burjánhalál

Szint: 7

Egész szervezetre ható

Azonnali

Mágikus eredetű

Minimális hatás: nagyon súlyos (4.)

Maximális hatás: halálos (7.)

Egészségpróbát az állapot változásához 12 óránként kell dobni romlás és 3 naponként gyógyulás esetén.

A rendkívül ritka, mágikus eredetű betegséget, az Elátkozott Vidék egyes területeinek gonosz kipárolgásai okozzák. Olyan csapdák ezek, melyeket minden állat és egyéb környékbeli lény ösztönösen elkerül. Igazi veszedelem tehát csak a külhoniakat fenyegeti, mire ők megérzik a veszélyt, a betegség már befészkelte magát a szervezetükbe. A fertőződéshez a párat be kell lélegezni, ami után már dobható is a fertőzés elleni Egészségpróba. Ez megmutatja, megfertőzte-e a betegség a párolgás közelébe került élőlényt, vagy sem. Ha igen, az áldozat egész testén és testében kisebb-nagyobb daganatok, ömlenyek keletkeznek, melyek teljesen véletlenszerűen, egyszer felszívódnak, máskor felhasadnak. A szervezet sejtjei elfajzottá válnak. A hatás meglehetősen riasztó: az áldozat állapotának megfelelő mennyiségű Sp-t veszít, s egyes Tulajdonságai (Erő, Ügyesség, Gyorsaság, Egészség és Karizma) is a táblázatnak megfelelően csökken. A betegség elleni egyetlen hatásos, ismert ellenszer a mágia: a papok gyógyító varázslatai.

Vérsápadás

Szint: 4

Keringésre ható

Gyors lefolyású (8+k10 óra)

Cseppfertőzéssel terjed

Minimális hatás: súlyos (3.)

Maximális hatás: válságos (6.)

Egészségpróbát az állapot javulásakor 16 óránként, romlásakor 16 óránként kell dobni.

Ez a csúf járvány Dél-Ynev egyes városaiban szedte áldozatait két-háromszáz évvel ezelőtt. A betegség gyorsan megfertőzött egész városrészeket is, sokszor halállal is végződhetett, a megfelelő ellátás hiánya miatt. Fertőzéskor a vér oxigént szállító vértestjei károsodnak, a vér színe megváltozik, a bőr színe súlyos esetben sárgás árnyalatot is felvehet. A betegek fáradékonnyá, álmattaggá válnak, s állapotuknak megfelelő

módosítókat kapnak minden harci százalékra. Erő, Gyorsaság és Ügyesség pontjaik is csökkenni, s ha ezek nullára esnek, az illető meghal. A gyógyulást elősegíti a Kékharmatfűből főzött tea, ami az Egészségpróba-ra +4-es módosítót ad. Segít még az állandó pihenés és a test melegen tartása, a pihenés +3-at, a melegen tartás (például nagy takarókkal), még + 1-et ad a dobásra. Tehát, ha a gyógyítás összes eszköze együtt hat a betegre, a dobás már +8-cal történhet.

Sreena átk

Szint: 1

Emésztőrendszerre ható

Lassú lefolyású (5+k6 nap)

Cseppfertőzéssel terjed

Minimális hatás: súlyos (3.)

Maximális hatás: halállal fenyegető (7.)

Egészségpróbát javulás esetén 3 naponként, romlás esetén 2 naponként kell dobni.

Egyes legendák szerint a fertőzésért felelős kórokozót egy bosszúálló boszorkánymester készítette, aki állati sorba akarta kényszeríteni az emberi fajt. Ténykedésének kezdetén alkotta meg ezt a betegséget, hogy annak áldozatai „tudattalan kérődzők módjára csak a föld gazait tömhessék magukba”. A betegség hatására, ha az áldozat bármilyen húst vagy állati fehérjét – tejet, tojást – fogyaszt, szervezete lázadni kezd. Nem tudja tökéletesen megemészteni az ilyen jellegű táplálékot, a felhalmozódó káros anyagok következménye az állandó fájdalom és gyengeség. A beteg Akaratereje és Egészsége a táblázatban leírtaknak megfelelően leesik, de csak ha húst, vagy egyéb állati terméket fogyaszt. A kór Sp veszítéssel is jár, a táblázatban leírt pontok felét veszíti el az áldozat adott időegység alatt. A legtokéletesebb gyógy mód, ha a beteg nem eszik húsfélét, s szépen lassan minden visszatér a megszokott kerékvágásba. Hogy megtudja, betegsége létezik-e még, ki kell próbálnia, azaz húst kell fogyasztania, s várni a kellemetlen utóhatást, vagy annak elmaradását.

Ghrom kór

Szint: 5

Idegrendszerre ható

Gyors lefolyású (8+k10 óra)

Harapással terjed

Minimális hatás: enyhe lefolyású (1.)

Maximális hatás: halállal fenyegető (7.)

Egészségpróbát javulásakor 5 naponként, romlásakor 12 óránként kell dobni.

Egy sivatagi ragadozó harapása okozza e betegséget. A kór a kéz idegeit támadja meg, s tönkreteszi annak finom, pontos mozgathatóságát. Hatására az Ügyesség a táblázat szerint csökken, a finommozgásokkal kapcsolatos százalékos képzettségek (zsebmetszés, zárnyitás, írás stb.) is negatív módosítót kapnak, a táblázatban leírtak alapján. A betegség szinte alig jár fájdalommal, a kéz inkább csak nehezen mozgathatóvá és rosszul irányíthatóvá válik. A gyógyulást nagyban elősegíti a tüskés bőröske leveléből főzött tea, melynek gőzébe kell tartani a kezét, s mely az Egészségpróba-ra +7-es módosítót ad.

Aldennara

Szint: 3

Bőrbetegség

Lassú lefolyású (5+k6 nap)

Levegő útján terjed

Minimális hatás: súlyos (3.)

Maximális hatás: kritikus (5.)

Egészségpróbát javulás esetén naponta, romlás esetén 12 óránként kell dobni.

Ez egy gyorsan terjedő, gombás fertőzés, mely a fejbőrt támadja meg. Hatására a haj csomókban kezd hullani, a bőrön csúf sebek jelennek meg. Ez a Karizmát a táblázatban leírtak alapján csökkenti, továbbá Sp veszítéssel jár: a táblázatban szereplő érték negyedét veszíti el az áldozat adott időközönként. A gyógyuláshoz el kell pusztítani a fejbőrön tenyésző gombát, ez pedig egy fa, a hamvas hárs leveléből készített teával lehetséges. A sűrű kivonattal át kell áztatni egy szövetdarabot, s azzal borogatni a sebes bőrt, naponta legalább 3 órán át. Ez az Egészségpróbára +9-es módosítót ad.

A BETEGSÉGEK GYÓGYÍTÁSA

A betegségek gyógyításának első lépése a betegség fajtájának megállapítása. Ehhez Herbalizmus vagy Élettan próbát kell dobni, ahol a próba Nehézsége 22 – a betegség szintje; a súlyosabb betegségeket könnyebb azonosítani.

1. Betegség azonosítása:

22 – a betegség szintje

vs.

Herbalizmus- vagy Élettan-dobás

Az azonosítást követi a növény vagy a hatóanyag beszerzése. Ha a karakter nem rendelkezik Herbalizmussal, ő maga nem szerezheti be a természetből az alapanyagokat, s ha nincs neki, másképp kell beszereznie (pl. herbalistától vásárolnia).

2. Növény/hatóanyag beszerzése

Herbalizmus-dobás + helyismeret segédmódosító
vs.

beszerzés Nehézsége

A megfelelő anyagok beszerzését követően kezdődhet meg a kezelés. A betegség kezelésének megfelelően elkészítjük a megfelelő főzetet, szirupot stb. (ld. a gyógynövényeknél). Az így elkészített anyag a herbalista képzettsége 10 feletti részének megfelelő módosítót ad az egészségpróbához. Ha a karakter nem maga készítette a főzetet (stb.), akkor az azt készítő herbalista képzettsége adja a bonuszt.

3. Kezelés

A Herbalizmus 10 feletti része hozzáadható az Egészségre dobando próbához.

Fertőző betegségek esetében dobni kell (lehet) a megfékezésre, vagyis arra, hogy a betegség ne terjedjen tovább.

4. Megfékezés

Fertőző betegség szintje + 12

vs.

Herbalizmus- vagy Élettan-dobás

Gyógynövények

A gyógynövények segítségével mindenféle bajokat, nyavalyákat meggyógyíthat a vajákos. A megfelelő kezelés alkalmazásával lerövidíthető az adott betegség gyógyulási ideje, s biztosabbá tehető a javulás is.

A helyes gyógymód segít a betegnek, hogy legyűrje a testében terebélyesedő kórt. Komoly pluszokat ad a javulás során dobott Egészségpróbákra, így szinte biztossá teszi a teljes gyógyulást. A kérdés pusztán az, hogy a csodadoktor megtalálja-e a helyes gyógymódot. Ebben a Herbalizmus képzettség lehet segítségére (lásd *Képzettségek – Herbalizmus*).

A GYÓGYNÖVÉNYEK ALKALMAZÁSAI

Igen sok módja van a különböző hatású növények alkalmazásának, melyek közül – hely hiányában – csak a fontosabbakat említjük.

Főzet: a hatóanyagot tartalmazó növényi részt 1-2 órán át vízben állni hagyjuk, majd kifőzzük.

Forrázat: a növényt forró vízzel leöntjük, néhány percig állni hagyjuk, majd leszűrjük.

Kivonat (extraktum): hideg vagy meleg úton előállítható koncentrátumok, amelyek főzetek vagy forrázatok sűrítésével jönnek létre.

Tinktúra: növényi anyagok alkoholos kivonata; készíthet tiszta alkohollal, pálinkával vagy borral.

Szirup: főzet vagy forrázat cukorral vagy alkohollal besűrítve. **Hideg kivonat:** a melegben bomló hatóanyagú növényeket néhány órán át hideg vízben áztatva nyerhetjük ki a drogot*.

Kenőcs: a növényi hatóanyag kivonása és feloldása valamilyen zsiradékban.

Pora szárított és porított növényi részek.

Fürdő, borogatás: az elnevezések magukért beszélnek.

* a drog elnevezés a herbalizmusban a növényből kinyert hatóanyagot jelöli - nem kifejezetten kábítószer!

Attól függően, hogy milyen anyagot óhajt a karakter készíteni, különböző módszerekhez folyamodhat. A gyógyteákat általában főzik vagy forrázzák, de készülhetnek hideg kivonattal is. A fegyvermérgek szinte kivétel nélkül kivonatok vagy kenőcsök; az étel és italmérgek pedig porok vagy tinktúrák.

A GYÓGYNÖVÉNYEK GYÓGYHATÁSA

A különböző bajokra, nyavalyákra különböző növényeket ajánlanak a vajákosok. Álljon itt most egy lista a teljesség igénye nélkül:



Aranyér	Benedekfű, ebvészmag, galagonya
Asztma	Bodza, csikorka, sóspörje
Bélbajok	Árnika, madár keserűfű, macskagyökér
Bénulás	Boglárka, nadragulya, zászpa
Bőrbaj	Angyélika, kenderfű, tárnics
Búskomorság	Citromfű, csikorkafű, verbéna
Csonthártyagyulladás	Árnika, kamilla, nadálytő
Csuklás	Ánizs, kapor, mérges saláta
Csúz	Berkenye, homoki gyopár, istápfű
Fejfájás	Árvácsk, hunyor, kalánfű
Féregajtók	Benedekfű, diólevél, kutyabenge
Fogfájás	Bércse, borsmenta, ratanhia
Görcs	Anyarozs, fekete üröm, hérics
Gyomorhaj	Aranyvirág, harmatfű, vérehulló fecskefű
Hashajtók	Békalen, fekete szeder, varjútövis
Hasmenés	Árvácska, fűz, kálmos
Hányás	Füstike, sás, tengeri hagyma
Húgyhajtók	Aranyvessző, berkenye, porcikafű
Ideghaj	Árnika, lestyan, tüskés bőröszke
Kankó	Áfonya, borsos keserűfű, ragadós galaj
Kanyaró	Kecskeruta, kökörcsin, szemvidítófű
Kopaszság	Csalán, hamvas hárs, zsurló
Köhögés	Ánizs, boróka, hársfa
Köszvény	Babhéj, ezerjófű, permetfű
Láz	Bodza, kamilla, útifű
Lépbaj	Apróbojtorján, buzér, pásztortáska
Malária	Cickafark, grindélia, napraforgó
Májhaj	Ebvészmag, kecskerágó, varjúháj
Mérgezés	
Alkohol	Ebvészmag, zab
Arzén	Condurangó
Gáz	Gyöngyvirág, keserű mandulavíz, lobélia
Étel	Zászpa
Nátha	Ámbrafű, hársfa, kamilla
Nemi serkentők	Méz, bazsalikom
Ótvar	Bojtorján, görvélyfű, lóhere
Rüh	Bércse, levendula, üröm
Sárgaság	Borbolya, katáng, szurokfű
Sebek	
Friss seb	Útilapulevél, cickafarkfőzet, orbáncfűolaj
Nehezen gyógyuló seb	Cickafarkfőzet, árnika tinktúra, körömvirágkenőcs
Kelés	Útifűlevél, ezerjófűpor, körömvirágkenőcs
Tályog	Árnika tinktúra, kamillafőzet
Égés	Méz, ezerjófőzet, orbáncfűolaj
Fagyás	Fagyöngy, fehérálsalán, zap
Fekély	Bürök, ezerjófű, vérfű
Szívhaj	Fekete bodza, gyűszűvirág, iglice
Tejfakasztók	Ánizs, édeskömény, kökörcsin
Tüdőgyulladás	Beléndek, kender, vérfű
Vesehaj	Babhéj, májvirág, petrezselyem
Vérhas	Borsos keserűfű, harmatfű, vérontó pimpó
Vérsápadás	Ezerjófű, kékharmatfű, sárga tárnics

Néhány gyógyfűfajta sok mindenre jó, úgymond általános gyógyhatású – ilyen például az ezerjófű vagy a felcsercsarab – szinte minden esetben lehet használni. Persze ahhoz is szakértelem kell, hogy mikor, milyen formában alkalmazzuk őket.

Az alábbiakban néhány példát sorolunk fel a gyógynövények használatára. A lista korántsem teljes, még csak nem is töredékes – nem több, mint ízelítő mind a játékosoknak, mind a KM-eknek, hogy miként értelmezzék és alkalmazzák a Herbalizmus képzettséget és a gyógynövényeket. Minden KM-et csak biztatni tudunk, nosza, alkosson betegséget, s találja ki gyógymódjukat, a hatásukat enyhítő gyógyfűveket, azok kombinációit.

PÉLDÁK A HERBALIZMUSRA

Egész szervezetet károsító betegségek: Készítsünk főzetet benedekfű és tárnicsgyökér keverékéből. Itassuk a beteget bőségesen. A betegség ellen minden egészségpróbára +4 módosítót ad.

Keringési rendszert károsító betegségek: fehérborral csináljunk tinktúrát felcsercsarabból vagy szagostügefűből. A beteg minden nap igyon egy kupányit. A vérbetegségek elleni egészségpróbára +5 módosítót ad.

Emésztőrendszeri megbetegedések: adjunk a betegnek porított anygelikagyökeret és lenmagot kevés mézzel. A keverék +6 módosítót ad a beteg egészségpróbájához.

Idegrendszeri megbetegedések: a bénult részt macskagyökér kenőccsel kenjük be kétszer napjában. Jó, ha a beteg minden nap menta és ezerjófű fürdőbe ül. Egészségpróbára a kenőcs +7, a fürdő +1 módosítót jelent. A tüskés bőröszke főzetének gőze is jól tesz egyes esetekben, ilyenkor +7 módosítót jelent.

Érzékszervi zavarokat okozó betegségek: borogassuk a szemet vérehulló fecskefű nedvével vagy kivonatával, a fület felcsercsarab kenőccsel. Itassunk a beteggel libapimpófű kivonatot. A borogatás +4-et, a kivonat +8-at ad Egészségpróbára.

Izomrendszeri megbetegedések: kenegessük a sorvadt ürömfűből és borókalevélből készített kenőccsel. Jól tesz, ha a beteg naponta kétszer szénapolyva fürdőt vesz. A fürdő +1, a kenőcs +6 módosítót jelent a beteg egészségpróbájánál.

Szívre és tüdőre ható betegségek: a mellkast nap-hosszat borogassuk fagyöngy és levendulavirág főzettel. Hurut esetén lélegezzük be a mocsári somkóró főzetének gőzét. A borogatás +3, a gőz +4 módosítót jelent.

Bőrbetegségek: kenjük be a bőrt tárnics kenőccsel és a beteg mindennap vegyen fürdőt kenderkefűvel. A kenőcs + 7, a fürdő +2 módosítót jelent.

Mérgek és mérgezés

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

A hozzáértők az efféle szereket különböző módokon csoportosítják: leggyakrabban hatásuk vagy alkalmazásuk szerint, néha összetevőik eredete, mennyisége,



netán ára alapján. Alkalmazásuk alapján a következő csoportokba sorolhatók a mérgek:

- étel- és italmérgek
- fegyvermérgek
- gáz- vagy légimérgek
- kontaktmérgek
- több komponensű mérgek

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

A **fegyvermér** 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 **légimérgek** gázok, a végtelenségig finommá őrölt porok avagy 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 mesterfokú mérgekeverő képes rá, és egy alkimista segítségét is igénybe kell vennie.

A **több komponensű mérgek** már a mérgezés magasiskoláját jelentik. Működésük igen összetett, több lépcsőben jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például, egy estélyen lehet mérgezés az ételben és az italban, de csak az esik áldozatul, akibe mindkét fajta mérge bejut – a házigazda pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan öltözött 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 évekkal azelőtt került a testébe.

Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni, kivétel ez alól a kontaktmérge, mint-hogy az fegyverre is kenhető és ételbe, italba is keverhető.

A MÉRGEK TÍPUSAI

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

I. Emésztőrendszerre 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, az ételmérgezés egyszerre betegség és mérgezés, hiszen mindkét csoportba besorolhatjuk.

II. Idegrendszerre ható mérgek. Idegmérgek. Legtöbbször bénulást vagy érzékkiesést okoznak. Ez lehet egészen enyhe, ami csak gyengeségben, a végtagok reszketésében nyilvánul meg, de lehet akár olyan erős is, ami szinte azonnali halált okoz.

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

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

A mérgek hatásai

A mérgek hatásait a következőképpen lehet összefoglalni:

- I. semmi/émelygés/rosszullet/Fp vesztés/ájulás/halál
- II. semmi/émelygés/bódulat/alvás/halál
- III. semmi/gyengeség/görccs/bénultság/halál
- IV. semmi/émelygés/kábultság/Fp vesztés/ájulás/halál

A táblázatban szereplő hatások a M.A.G.U.S. játékrendszerében a következőket jelentik:

Semmi: a mérge valamilyen oknál fogva nem hat

Fp-vesztés: a kínmérgek sajátja, hogy áldozatuknak szörnyű fájdalmat okoznak.

Bénultság: akaratlagos mozgásra képtelenség.

Alvás/ájulás: az áldozat bizonyos időre eszméletét veszti, nem tud a külvilágról.

Halál: az áldozat meghal, egyszerű gyógyítás hasznavehetetlen.

Kábultság: az áldozat tudata eltompul, akarata gyengül.

Görccs: az áldozat részlegesen lebénul, csak nehezen és lassan képes mozogni.

Gyengeség: az áldozat legyengül, képtelen bármilyen megerőltető tetre

Rosszullet: az áldozat komoly hányingerrel, fejfájással stb. küszködik

Émelygés: a rosszullet enyhébb formája

Bódulat: a kábult áldozatot különböző látomások gyöttrik.

Az egyik legérdekesebb hatás a bódulat, amikor különböző látomások gyöttrik az áldozatot. Ez általában igen kellemetlen és a legkülönbözőbb reakciókat váltja ki. Lehet, hogy az áldozat rettegni kezd egy csak általa látható ellenféltől, ám az is elképzelhető, hogy dühödten nekiront a szörnynek, ami kizárólag az ő elméjében létezik. Az is előfordulhat, hogy megbomlik az agya, és mindenkinen ellenséget lát, még saját társaiban is, vagy csak áll, és élvezzi a bódult lebegést.



Fp-vesztés esetén az áldozat a méreg hatásának teljes időtartama alatt veszti el a feltüntetett mennyiségű Fp-t, nem minden egyes kör során.

A felsorolt hatások hátrányokat, érték- és Tulajdonság-csökkenéseket okoznak. Ezeket a *Mérgek hatásai* táblázatban foglaltuk össze.

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

Egy adott méreg leírásánál mindig két hatást kell megnevezni. Egyik, az enyhébb, akkor következik be, ha az áldozat Méregellenállása sikeres, a másik – a súlyosabb – akkor, ha sikertelen.

HATÓIDŐ

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 alábbiakban a hatóidő-kategóriákat soroljuk fel.

Azonnali hatás: ezek a leghatékonyabb és persze legdrágább anyagok. Leginkább fegyvermérgek, ahol számít a gyorsaság. A méreg 1k10 szegmens alatt fejt ki hatását.

Gyors hatás: ezeknek a mérgeknek már több idő kell, hogy hatásukat kifejtsék, például, hogy a véráramba kerülve elérjék az adott szervet, amire hatást gyakorolnak. 1k6 kör alatt hatnak.

Lassú hatás: az ilyen mérgek – általában étel- és italmérgek – jóval lassabban fejtik ki hatásukat, így harc közben nem túl hasznosak. Akkor használhatók, ha a mérgezőnek már messze kell járnia, mikor áldozata haldokolni kezd. 2k6 órán belül hatnak.

Nagyon lassú hatás: ezek ritka mérgek, szinte kizárólag étel- és italmérgek, esetleg több komponensű mérgek. Az áldozat legtöbbször nem is sejtja a rosszullét okát, hiszen a mérgezés napokkal előbb is történhetett. 1k6 nap után fejt ki hatásukat.

Lappangó hatás: Igen különleges, több komponensű mérgek, 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 kemény kábítószeres is, hiszen áldozatuk nem képes leszokni róluk, miáltal lassan megölik.



A HATÁS IDŐTARTAMA

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

Egyszeri hatású: hatását egyetlen kör alatt kifejti, majd elmúlik. Általában kínmérgek, pillanatnyi bénulást, vagy futó görcsöt okoznak.

Rövid ideig ható mérgek: mindössze 1k6-szor tíz percen át fejtik ki hatásukat, azután a szervezet felülke-rekedik.

Közepes ideig ható mérgek: A mérgek legtöbbje ebbe a kategóriába sorolható. Ezek 1k6 órán keresztül hatnak.

Hosszú ideig ható mérgek: Főleg étel- és italmérgek; 1k6 napon át gyötrik áldozatukat.

Maradandó hatású mérgek: Ezek a mérgek marandó károsodást okoznak a szervezetben. Ide tartoznak természetesen a halálos mérgek, de néha a görcsöt, bénultságot okozók is.

A méreg hatásának múlásával, az áldozat a méregtípushoz tartozó összes enyhébb hatáson keresztül megy (lásd az első táblázatot a mérgek hatásairól szóló cikkelyben). Például: ha egy I. típusba tartozó méreg Fp veszteséget okozott, akkor hatásának múlásával rosszullét gyötri az áldozatot, később émelygés, majd teljesen megszűnik a hatás.

A MÉRGEK SZINTJE ÉS A MÉREGELLENÁLLÁS

Azt, hogy egy méreg milyen erősséggel támadja meg az áldozat Egészségét, a méreg Szintjének nevezzük. Minél magasabb egy méreg Szintje, annál erősebb. Az 1. Szintűek legfeljebb hasmenést okoznak, míg a 10. Szintűek a legerősebb szervezetre is halálos veszélyt jelentenek.

Minden méreg ellen Egészségpróbát kell dobni, a Nehézség a méreg szintje +13.

Egészségpróba mérgeknél:
Egészség +k10 $\geq$ a méreg szintje + 13

Ha a dobás legalább 3-mal több a Nehézségnél, a karakter ellenállt a mérgezésnek, és semmilyen hatás nem érvényesül rá. Ha a dobás egyenlő vagy legfeljebb két-tővel nagyobb a Nehézségnél, a karakterre a méreg gyengébbik hatása hat. Ha a dobás sikertelen, a karakterre a méreg teljes hatóerővel hat, azaz a súlyosabb hatás érvényesül. Az Egészségpróbát módosító értékekről a következő táblázat tudósít:

A mérgek hatásai

Hatás	E	Á	Gy	Ü	Akr	Asz	Int	KÉ	TÉ	VÉ	Varázslás
Kábulat	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-10	-20	-10	Nem
Görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-20	-30	-30	Nem
Gyengeség	1/2	-2	3/4	3/4	-	-	-	-15	-20	-25	Igen
Roszsullét	1/2	-4	1/2	1/2	-2	-	-	-15	-30	-30	Nem
Émelygés	3/4	-2	3/4	3/4	-	-	-	-10	-20	-15	Igen
Bódulat	-	-	1/2	3/4	-10	-5	-5	-20	-50	-50	Nem

Egészségpróba mérgeknél:
Egészség +k10 ≥ a mérég szintje + 13

Sikertelenség: súlyosabb hatás
Siker, 0-2 különbség: enyhébb hatás
Siker, 3 vagy több különbség: nincs hatás

(☞ opcionális szabály: ha a mérégnek csak egy hatása van, a próba Nehézsége = a mérég szintje +16).

Minden élőlény valamilyen fokon ellenáll a szervezetébe került mérég hatásának. Az ellenállás nagyrészt tudattalan, hiszen a szervezet immunrendszere küzd meg az idegen anyaggal, ám a Pszi segítségével bizonyos fokig tudatosan is megerősíthető (lásd: Aura és Pszi – Képességjavítás: Egészségjavítás). A Méregellenállást sok módosító befolyásolhatja, mint például a mérég Szintje és az áldozat cselekedetei.

Ha az áldozat csak a mérég eltávolításával törődik – pl. kiszívja a sebből – jelentősen javulnak esélyei a mérgezéssel szemben. Az efféle megelőző cselekedetekre csak a mérég hatásának kezdete előtt van lehetősége – ha így tesz, akkor abban a körben mást nem cselekedhet.

Léteznek egyéb védelmek is, amulettek, litániák, ezek módosítóit a megfelelő helyeken tárgyaljuk.

Aki teheti, ellenméréggel védekezik. Ezeket a mérgekeverők, és nagyritkán a herbalisták is képesek előállítani. Legtöbbjük akkor hatásos, ha még a mérgezés előtt beveszi őket az áldozat.

Van egy másik módszer is, amivel testünk ellenszülhet a mérégnek, ez pedig a hozzászoktatás. Ilyenkor a hozzászoktatandó karakter először kis, később egyre nagyobb adagokat kap az adott mérégből, míg szervezete fokozatosan ellenállást fejleszt ki ellene. Ezt kizárólag mesterfokú mérgekeverő segítségével tanácsos végezni, hiszen nem minden mérégre működik a módszer, és nem mindegy, hogy milyen adagokat milyen ütemben kap a karakter. A hatás még így is bizonytalan, könnyen lehet, hogy a karakter belehal. Ha a mérgekeverő egyben az Élettan képzettségében is járatos, a siker esélye jelentősen javul. Hozzászoktatás egyszerre egy méréggel végezhető, és általában két esztendő hosszan tart.

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

A fentieket összefoglalva és a játék nyelvére lefordítva a következő módosítókat alkalmazhatjuk:

- Csak a mérég eltávolításával foglalkozni: +2
- Pszi Képességjavítás Diszciplína: + 1-10
- A szervezett hozzászokott a méréghez: + 1-5
- Mérgezéstől óvó varázstárgyak a tárgy E-jétől függően: + 1-10
- Ellenmérég: + 1-6
- Minden további adag mérég: -1

Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy az egyes fegyverekre mennyi mérég szükséges. Ennyi a minimális mennyiség, ha valaki ennyit ken a fegyverére, még nem élvezzi a többletmérégre vonatkozó szabályokat. Ennél kevesebbet használva a mérég hatása egy osztályt esik minden hiányzó adag után. A feltüntetett adagnak legfeljebb a kétszeresét lehet kenni egy fegyverre.

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

PÉLDAMÉRGEK

Íme néhány, Yneven létező mérég leírása:

El Dodzsah Jarem (A Fekete Skorpió)

Homokszerű, sárgás por, vagy hasonló színű, vizes oldat. Egy adag 15 aranyba kerül. 8. szintű, igen erős kínmérég. Az emésztőrendszerre hat (I.), és Sp-vesztést eredményez. Elsősorban étel- és italmérégeként ismert, gyengébb hatása 3k10 Sp-vesztést, az erősebb halált okoz. Azon kevés ételmérgek egyike, melyet fegyverre is lehet kenni, mivel a vérbe felszívódva is komoly veszély forrása lehet (II.). Ilyenkor enyhébb esetben émelygést, egyébként ájulást okoz. Hatása mindig azonnali és közepes ideig tart.

Álomkenőcs

4. szintű, émelygést vagy bódulatot okozó szer. A legcélszerűbb idegmérégnek neveznünk (II.). Egyes vidékeken – így főleg Abasziszbán – boszorkányok állítják elő maszlagból. Hatása gyors és rövid ideig tart. Kontaktmérég, azaz elég bőrfelületre juttatni, de ételbe, italba nem keverhető. Valószerű álmokat s látomásokat okoz, ezért boszorkányok gyakran használják jósmokhoz. Túl gyakori használata kábítószer-függőséget okozhat. Egy adagja 3 ezüst.

A Császár Bosszúja

9. szintű, több komponensű mérég. A toroni császári udvar mérgekeverői készítik és készítésének titkát féltve őrzik. Csak ételbe keverhető. Kereskedelembe nem beszerezhető, de előállítási költsége is hozzávetőleg 100 arany. A császár minden kétes hűségű bizalmi emberének ételbe belecsempésztet egy keveset. Hatását tekintve a mérég az emésztőrendszerre hat, lappangó, és ájulást vagy halált okoz, amennyiben az áldozat nem kap meg egy bizonyos ellenszert. Ha az illető kegyvesztett lesz, a császár futni hagyja – hiszen az ellen-szerhez nem juthat hozzá.

Feketevér

6. szintű, gorgiki eredetű idegmérég. Sűrű, fekete, keserű folyadék, legtöbbször ételbe keverve adják be. Az idegrendszerre hat, bódulatot, súlyosabb esetben



halált okoz. Gyors hatású és rövid ideig hat – ha túlélik. Egyetlen adag 20 aranyba kerül.

Kobramarás

Összetett, 5. szintű fegyverméreg, amelynek fő komponense a kígyó mérge. Az izomrendszerre hat (III.). Görcsöt vagy halált okoz, hatása azonnali és görcs esetén hosszú ideig tart. Főleg délen készítik, északon nehezen beszerezhető és rendkívül drága. Egy adagja Délen is 12 aranyba kerül.

Altató

3. szintű, idegrendszerre ható (II.) mérge, mely vagy hatástalan, vagy alvást okoz. Gyorsan hat, de csak rövid ideig. Fegyverre kenhető, enyhén zöldes színű zselé, készítése a legtöbb vajakos előtt ismert. Ára adagonként 5 ezüst.

Toroni Pokol

5. szintű, fegyverre kenhető kínmérge. A véráramba jutva fejt ki azonnali hatását (IV.), ami közepes ideig tart. Az áldozat émelyeg, vagy égető kint él át, amitől elveszt 2k10 Fp-t. Ezt a fajta mérget az lkrek szektájának méregkeverői készítik, orgyilkosai előszeretettel használják. Ritkán bár, de adnak el belőle, ilyenkor 8 aranyat kérnek egy adagért.

Kenderfű

2. szintű légimérge, ami egy főleg kenderlevélből és édes dohányból álló keverék elégetésével állítható elő. Az idegrendszerre hat (II.), hatása gyors és közepes ideig tart. Bódulatot vagy alvást okoz. Ynev egyes területein pipából, kábítószerként is szívják. Túl gyakori élvezete függőséget vált ki. A bódult áldozat számára megszűnik a külvilág, csak saját, lebegésszerű álmvilága marad. Egy adagja 1 aranyba kerül.

Nyelvoldó

7. szintű fegyverméreg, azaz a véráramba jutva fejt ki hatását, de az idegrendszerre hat (II.). Émelygést, vagy különös bódulatot okoz. Hatása gyors és közepes ideig tart. Az ilyen mérge áldozata nem bódul el teljesen, azaz tudatában van a külvilágnak, harcértékei csak a kábultságnál leírt értékekkel csökkennek, azonban szinte teljesen elveszíti Akaraterejét (-10). Ilyen körülmények között szinte bármit elmond, amire csak vallatói kíváncsiak. Eredetileg kráni ügynökök alkalmazták szerte Yneven – egyik legrettegettebb eszközük volt. Az évek során a recept titka kiszivárgott, s ma már minden valamirevaló méregkeverő ismeri. Ára adagonként 2 arany.

Vérizzító

6. szintű gorviki fegyverméreg. A véráramba jutva (IV.) fejt ki azonnali, egyszeri hatását. Áldozata mind enyhébb (3k6 Sp), mind súlyosabb (6k6 Sp) esetben perzselő kint érez egész testében (Sp-vesztés). Kiveri a hideg veríték, Gyorsasága és Ügyessége bármennyi volt is, öt körre 10 alá csökken. Egy adag ára 12 arany.

Al Bahra-kahrem (Haláltánc)

1. szintű dzsad ajzószer. Kontaktmérge, fehér színű balzsam, amit halántéknál szokás a bőrbe dörzsölni. Gyors hatású, és hatását közepes ideig fejt ki. Súlyosabb esetben halált okoz (ami balesetnek számít), enyhébb esetben különös bódulatot okoz (ez a kíváncsi hatás). A bódulat során a *kábultság* rovatban feltüntetett módosítók érvényesülnek, de kivételesen nem negatív, hanem pozitív előjellel. Semmilyen Tulajdonság nem emelkedhet azonban a faji maximumérték fölé. A hatás múlásával émelygés tör az áldozatra. A szer ára adagonként 5 arany.

Három Rabló

10. szintű több komponensű mérge. Kráni eredetű, receptje a legendák szerint magától Krilehortól, a tizenharmadik kráni félistentől származik. Annyi azonban bizonyos, hogy receptje szigorúan titkos - Játékos Karakter nemigen ismerheti. Első komponense étel-, a második italmérge, a harmadik légimérge, ami gyertya füstjéből kerül a szervezetbe. A három komponens jelenlétekor a hatás lassú, de maradandó. A mérge az izomrendszerre hat (III.), és súlyos esetben teljes bénulást, enyhébb esetben mágia híján soha el nem múló gyengeséget eredményez. A mérge ára adagonként 900 arany.

