

## Kapitel 8:



# Gifter och förgiftning

Förgiftningar skiljer sig lite från vanliga skador. De uppträder långsammare allt eftersom giftet sprider sig i kroppen, till skillnad från vanliga skador som inträffar så gott som med en gång. För enkelhetens skull behandlas förgiftningar som vanliga skador, med den skillnaden att resultatet av skadan inte kommer med en gång. Man slår Stryktålighetsslaget vid förgiftningstillfället och tar reda på hur allvarlig skadan är. Därefter är det upp till spelledaren att öka effekten gradvis med tiden. Hur snabbt det kommer beror på hur snabbt giftet verkar.

Skulle förgiftningen inträffa samtidigt med en annan skada (till exempel på grund av en förgiftad dolk eller något annat i den stilen) slås två Stryktålighetsslag, ett för den andra skadan och ett för giftet. Den andra skadan inträffar normalt sett omedelbart, medan giftets verkan kommer gradvis.

Gifter påverkar normalt på två sätt: förtäring eller genom sår. Det är sällan som de påverkar genom huden eller genom inandning, men undantag finns.

I de fall där giftet måste tränga in i kroppen krävs det en anfallshandling. Anfallshandlingen måste ha ett Totalt Skadevärde som är större än noll för att giftet ska kunna angripa. Är det Totala Skadevärdet noll eller mindre kan inte giftet angripa.

Ibland vill man faktiskt förgifta sig av egen vilja. Några kan till exempel få för sig att supa skallen i bitar varje fredag, andra gifter har en hjälpande effekt i vissa fall. Dessa fungerar som vanliga gifter med lågt skadevärde, och där de lägre skadenivåerna ger den önskade effekten. De högre skadenivåerna kan dock leda till rena förgiftningar. Sen så kan man ju få för sig att giftmörda folk, men det är faktiskt såpass olagligt att man kan bli dömd för häxeri om man gör det.

### Giftekokning

Vill man kan man dela in gifter i tre sorter, nämligen de som bara behöver samlas in, de som behöver tillredas, och de som behöver tillredas på övernaturlig väg.

Många gifter förekommer naturligt i världen. Djur och växter har olika gifter för att försvara sig, och dessa behöver man inte göra så mycket med för att använda. Det räcker i princip med att veta var giftet finns och hur man samlar in det. Växt- och svampgifter kan kännas igen och samlas in med ett slag för Örtkunskap. Animala gifter, som till exempel ormgifter, är en helt annan sak. Det krävs ett lyckat slag för Djurlära för att veta vilka djur som har någon form av gift och ett slag för Jakt eller eventuellt Fiske för att fånga djuret. Att sedan få ut giftet i en användbar form kan kräva alla möjliga konstiga skickligheter, hela vägen från Envishet till Matlagning.

”NO, NO, THE DRINK, THE DRINK,  
—O MY DEAR HAMLET! THE DRINK,  
THE DRINK: I AM POISON’D”

—WILLIAM SHAKESPEARE,  
”HAMLET”

En del gifter kräver tillredning på olika sätt. I så fall kan flera olika skickligheter användas. Om det är en rent kemisk process så fungerar skickligheten Alkemi bäst, medan Matlagning används om det är en fråga om att koka ihop en giftig soppa. Alkohol skapas bäst med skickligheten Bryggning.

Den tredje gruppen är de gifter som kräver övernaturlig tillredning. Sådana gifter tillagas förmodligen bäst som rena besvärjelser och täcks således bättre av kapitlet Trolldom.

**Tabell 8-1: Hudangripande ämnen**

Skråma	Retningar i näsa och svalg, nysningar, klåda.
Skada	Kräkningar, kraftig klåda
Allvarlig skada	Hudskador i form av frät- och brännskador.
Allvarlig skada +10	Blodbristningar i lungorna, skadade slemhinnor, öppna brännsår på huden

**Tabell 8-2: Krampgifter**

Skråma	Pupillsammandragningar
Skada	Synsvårigheter, tryck över bröstet
Allvarlig skada	Andnöd, illamående, svettning och salivutsöndring ökar.
Allvarlig skada +10	Kramper, uppkastningar och konvulsioner.

**Tabell 8-3: Dödande gifter**

Skråma	Svullnad
Skada	Stelhet
Allvarlig skada	Paralysering
Allvarlig skada +10	Kroppsdelen dör

**Tabell 8-4: Hallucinogener**

Skråma	Synen och hörseln förändras, man får minnesbilder som man trodde att man hade glömt.
Skada	Man ser inbillade saker och hör inbillade ljud. Minnesbilderna blir en del av hallucinationen.
Allvarlig skada	Hallucinationen upplevs som verklig och har ingen förankring i verkligheten. Man får med stor sannolikhet bestående hjärnskador och psykoser.
Allvarlig skada +10	Om man klarar sig är det med bestående hjärnskador.

## Kategorier

Olika gifter och droger har olika verkningar. Grovt sett kan gifter och droger delas in i ett antal olika kategorier. Här nedan specificeras de olika symptomen på olika förgiftningsnivåer upp.

### Hudangripande ämnen

Sådana här gifter angriper huvudsakligen hud och slemhinnor. Mildare varianter framkallar hostattacker och klåda, medan grövre varianter fräter på hud, och om man lyckas göra ett gasmoln av giftet, eventuellt även i lungorna. Hudangripande ämnen har normalt sett ingen avklingningstid, utan verkar bara så länge de har kontakt med huden. Däremot kvarstår skadan även när det farliga ämnet är bortfört, och skadan tar ofta lång tid på sig att läka.

### Krampgifter

”Krampgifter” är det något vanhedrande namn som har givits åt en kategori med gifter som ger smärtsamma kramper åt offret. Överlever man kramperna är man dock ofta helt frisk när Avklingningstiden har gått ut.

### Dödande gifter

Ormgift från huggormar och många andra gifter är dödande, i form av att de dödar kroppen. Även vissa mineralgifter faller i den här kategorin. Till skillnad från krampgifter som går över om man överlever det så ger dödande gifter en verklig skada som måste läkas. Normalt sett ger de sig dessutom bara på den kroppsdel som de injiceras i. Ett typiskt svenskt huggormsbett har skadevärde 5.

### Hallucinogener

Dessa ger sig på hjärnan och får på det sättet offret att få hallucinationer. Sådana här gifter används ibland för att sätta sig i kontakt med de magiska energierna i världen och även andeväsen. Det är möjligt att få återfall långt efter att hallucinogenen intagits. Skadan går över när avklingningstiden har gått ut, men man kan få återfall senare.

## Stimulantia

Stimulerande medel används ibland för att ta bort trötthet och hunger, öka inlärningskapaciteten och ge en extra energikick. Nackdelen är att de är mycket vanebildande och man fastnar lätt i missbruk. Skadeeffekten går över när avklingningstiden har gått ut.

## Dåsgifter

Dåsgifter bromsar eller stannar aktiviteten i hjärnan och nervsystemet så att offret blir lugnare och dåsigare. Extrakt från växten belladonna är ett typiskt exempel på denna typ av gifter. Eftersom stora ögon är på modet i framförallt de italienska stadsstaterna så droppar adelskvinnor belladonna-extrakt i ögonen för att pupillerna ska utvidgas. Skadeeffekten går över när avklingningstiden har gått ut.

## Alkohol

Alkohol ger normalt försämrade balansförmåga, sämre omdöme och sämre koordination. Dessutom öppnar alkohol porerna så att nedkylning och förfrysning inträffar mycket lättare. Vid stora doser kan alkohol döda.

## Andra gifter

De giftkategorier som nämns ovan är bara några av de vanligaste. Andra gifter kan ha helt andra effekter. Kom dock ihåg skalan på vilken symptom inträffar. Vid en skråma visar man vissa förgiftningssymptom. Vid en Skada så har man nedsatt funktion, vid en Allvarlig skada kan förgiftningen vara livshotande och vid Allvarlig Skada +10 är förgiftningen livshotande.

## Gifter

Varje gift har fem värden:

**Kategori** är vilken kategori giftet hamnar i. Detta avgör dels hur det verkar och dels hur symptomen ser ut. De olika kategorierna beskrivs separat.

**Snabbhet** är ett värde på hur snabbt giftet verkar från förgiftningstillfället till full effekt.

**Skadevärdet** är det totala skadevärdet från en "normal dos" av giftet eller drogen. Exakt vad som är en normal dos varierar från fall till fall. Vissa gifter ökar skadevärdet med ökad dos. Ökningen är proportionell, så dubbel dos innebär dubbelt skadevärde. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("+") efter skadevärdet.

**Omtöckning** anges i formatet  $a-b-c$ , där  $a$  är mängden omtöckning som fås vid en Skråma,  $b$  är mängden omtöckning vid en Skada och  $c$  är mängden omtöckning vid en Allvarlig Skada.

**Avklingningstiden** är den tid det tar för kroppen att bryta ner giftet så att det inte längre är skadligt. Avklingningstiden räknas från det tillfälle då giftet kommer in i kroppen. Vissa gifter ökar avklingningstiden med ökad dos. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("+") efter avklingningstiden.

Snabbhet och avklingningstid anges enligt de intervall som står att finna vid Varaktighet i trolldomsreglerna (handling, runda, minut, glas, vakt, soluppgång/nedgång, dygn, månvarv, och så vidare).

**Tabell 8-5: Stimulantia**

Skråma	Pigghetskänsla. Offret är vaket och har svårt att somna.
Skada	Offret blir hyperaktivt och kan inte sitta still utan måste göra något. Inlärningsförmågan är på topp.
Allvarlig skada	Det hyperaktiva stadiet driver personen till fysisk utmattning utan att offret känner något.
Allvarlig skada +10	Hallucinationer, krampor, kräkningar.

**Tabell 8-6: Dåsgifter**

Skråma	Offret lugnar ner sig, pupillutvidgning.
Skada	Offret känner sig dåsigt. Balansproblem och yrsel vid ansträngningar. Torrhet inträffar i munnen och svettningen upphör.
Allvarlig skada	Det finns inget sätt att kontrollera balansen. Synproblem, dubbelseende och tunnelseende.
Allvarlig skada +10	Hallucinationer, medvetlöshet, hjärtflimmer.

**Tabell 8-7: Alkohol**

Skråma	Full -1. Offret är salongsglad.
Skada	Full -2. Offret är packat.
Allvarlig skada	Full -3. Offret är redlöst och ofta medvetlös.
Allvarlig skada +10	Full -4. Offret är farligt berusad och kan dö av det.

## Alkohol

**Kategori:** Alkohol

**Snabbhet:** Glas

**Skadevärde:** 2+

**Omtöckning:** 1-3-9

**Avklingningstid:** Dagn

Alkohol framställs genom jäsnings. I vissa fall avstannar processen där (öl och mjöd), men det går att förädla processen genom att lagra brygden (vin, vissa ölsorter), destillera den (brännvin) eller både och (whisky, konjak). Vad det är man utgår från varierar. Man kan jäsa det mesta, från säd och korn till frukt. Korn är det vanligaste som man utgår från.

## Arsenik

**Kategori:** Dödande gift

**Snabbhet:** Vakt

**Skadevärde:** 15+

**Omtöckning:** 2-6-18

**Avklingningstid:** Dagn

Arsenik är ett klassiskt gift som används i flera deckarhistorier. Det vanligaste sättet att använda giftet är att göra ett fint pulver av det och blanda det i mat. Andra och mer exotiska alkemiska metoder används också för att framställa pulvret. Arsenik stannar kvar i kroppen. Det enda som händer är att kroppen bygger upp en tolerans mot giftet.

## Belladonna

**Kategori:** Dåsiggift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 10+

**Omtöckning:** 1-3-8

**Avklingningstid:** Glas

Belladonna är synnerligen populärt att använda för att få förstörade pupiller, vilket anses vara ett skönhetsdrag i stadsstaterna i Italien. Att det är giftigt har man dock inte så stor tanke på. Belladonna-extrakt i ögonen är vanligtvis ganska svagt, men kraftigare blandningar kan vara dödliga.

## Bolmört

**Kategori:** Krampgift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 10+

**Omtöckning:** 1-4-12

**Avklingningstid:** Vakt

Denna illaluktande växt är en annan giftklassiker. Det sägs att giftbägaren som Sokrates dömdes att dricka innehåll bolmörtgift.



## Fingerborgsblommor (Digitalis)

**Kategori:** Krampgift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 15+

**Omtöckning:** 1-4-12

**Avklingningstid:** Glas

Fingerborgsblommor kan användas som medicin för hjärtsvaga personer, men växten är dödligt giftig och angriper hjärtat. En person som inte vet något kan mycket väl få för sig att personen träffats av ett trolskott (kom ihåg att hjärtinfarkt inte är känt) och skylla dödsfallet på folket under kullarna.

## Flugsuamp

**Kategori:** Hallucinogen

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 10+

**Omtöckning:** 1-4-12

**Avklingningstid:** Vakt

Flugsuamp har använts för att försätta bland annat vikingarnas bärsärkar i sitt hemska raseri. Vissa trollkarlar använder medlet för att komma in i andevärlden och för att försätta sig i profetisk trans.

## **Giftig murgröna**

**Kategori:** Hudangripande

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 1+

**Omtöckning:** 1-3-9

**Avklingningstid:** -

Murgröna angriper huden och orsakar svår hudirritation och kraftig klåda. Det mest felaktiga man kan göra är att klia sig när man drabbats av murgröna. Att tvätta sig är betydligt bättre. Man kan även skölja bort de giftiga oljorna med alkohol. Verkligt allvarliga fall leder till chock.

## **Huggormsgift**

**Kategori:** Dödande

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 5+

**Omtöckning:** 1-3-9

**Avklingningstid:** Dugn

Den vanliga huggormen är av samma typ som man hittar i Sverige. Den är inte särskilt farlig och man får sällan dödliga skador av giftet. Det är vanligare att dödsoffer orsakas av sårfeber. Det finns farligare huggormar, men inte på Tire Nam Beo. Giftet verkar genom att angripa musklerna samt levern. Det orsakar kraftiga smärtor i den angripna kroppsdelen som ofta svullnar upp. Den angripne får ofta feber.

## **Kvicksilver**

**Kategori:** Dödande gift

**Snabbhet:** Vakt

**Skadevärde:** 5+

**Omtöckning:** 1-3-9

**Avklingningstid:** Dugn

Liksom arsenik är kvicksilver ett metalliskt gift, och de verkar på ungefär samma sätt. Kvicksilver är dock flytande och tungt, och därför svårt att få i sig utan att man är medveten om det. Liksom arsenik stannar kvicksilver kvar i kroppen och kroppen bygger upp en tolerans mot giftet. Det är inte helt okänt att gamla trollkarlar har dött av kvicksilverförgiftning.

## **Mjöldryga**

**Kategori:** Hallucinogen

**Snabbhet:** Vakt

**Skadevärde:** 5+

**Omtöckning:** 1-3-12

**Avklingningstid:** Soluppgång/nedgång

Mjöldryga är svår att upptäcka – den återfinns i axen på korn och råg, och är nästan omöjlig att skilja från de friska kornen utan att gå igenom axen ett efter ett. Därför hamnar ofta mjöldrygan i brödet, och leder till konstiga och skrämmande visioner. Den är sällan dödlig, men det är mycket möjligt att en del övernaturliga fenomen i själva verket är hallucinationer från mjöldrygeförgiftning.

### **Ett par nätter om gifterna**

De gifter som presenteras här är bara några av de giftiga ämnen som finns mer eller mindre naturligt i världen. Några (till exempel alkohol) kräver någon form av tillverkning. Det finns många fler gifter, dels sådana som förekommer naturligt och dels sådana som kräver tillverkning, men med de som finns beskrivna här klarar man sig ganska långt.

De här beskrivna gifterna är giftiga på riktigt. De är inga påhitt, men naturligtvis är det inte meningen att de ska användas. Orsaken till att riktiga giftiga växter används i Västmark är för att höja realismen i spelet, inte för att undervisa spelare någon form av grundläggande giftkunskap. Eftersom informationen här är anpassad för spelbruk så är den kraftigt förenklad och inget gott undervisningsmaterial. De som verkligen vill veta hur det verkligen föreligger bör leta upp en flora på närmaste bibliotek.

Det står naturligtvis varje spelledare och spelare helt fritt att hitta på egna gifter, både naturliga och artificiella. Västmark ligger ju trots allt på Lyonia och inte på kontinenten, så det är fullt möjligt att det finns andra giftigheter där som inte finns någon annanstans i Europa. Dessutom finns ju hela kapitlet om Trolldom, där det finns regler för att brygga verkligt konstiga brygder och gifter som inte uppför sig som "vanliga" gifter ("Bävermannens Död" är ett bra exempel).

Det går att simulera sjukdomsförlopp med regler som liknar gifter, men det överlåtes åt en driftig spelledare att skapa regler för sådant.

### **Dramatiska giften**

Ur rent dramatiskt perspektiv får giftet ofta stå som symbol för ondska och svek. I den kristna mytbilden symboliserar sen döva giftormen syndaren som stänger sina öron för livets ord.

Ur rent politiskt perspektiv så är varje människa fortfarande sårbar för gift, oavsett hur skicklig kämpe han är eller hur god rustning han har. Giftet kan ändå nå sitt mål. Dessutom behöver man inte komma ända in på offret för att döda honom med gift. Detta har gjort att den chevalereska adeln föraktar gift och giftmördare.

Gift och giftmord anses ofta vara lika med häxeri, vilket ger brottet något värre allvarlighet enligt Västmarks lagar. Om spelarnas figurer verkligen får för sig att syssla med sådana här otrevliga saker får de allt ta skeden i vacker hand om de blir påkomna.

Det finns inte många situationer där gift kan anses ha "gott rykte". I de politiskt intensiva italienska statsstaterna är gift ganska vanligt som metod, men fortfarande inte omtyckt. De enda tillfällena då gift har fått ett någorlunda romantiskt skimmer över sig är i antik tid, då Sokrates tömde malörtsbägaren och Kleopatra tog sitt liv med en giftkobra. Med kristendomen har självmord kommit att anses som en dödssynd, så nya liknande fall lär inte uppkomma på ett bra tag.

### **Odört**

**Kategori:** Krampgift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 10

**Omtöckning:** 1-4-12

**Avklingningstid:** Vakt+

Odört är en hundkexväxt men är giftig. Det är ett ganska vanligt medel för att orsaka sjukdom, och är ett ganska vanligt gift i England.

### **Smörblommor**

**Kategori:** Dödande

**Snabbhet:** Glas

**Skadevärde:** 2+

**Omtöckning:** 1-2-6

**Avklingningstid:** Dygn

Svåra tarmbesvär är resultatet om man äter smörblommor.

### **Spikklubba**

**Kategori:** Krampgift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 20+

**Omtöckning:** 2-6-18

**Avklingningstid:** Vakt

Spikklubba är ganska utbredd och känns igen på sin taggiga frukt. Hela växten är dödligt giftig.

### **Sprängört**

**Kategori:** Krampgift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 20+

**Omtöckning:** 2-6-18

**Avklingningstid:** Vakt

Sprängört är också en hundkexväxt som växer vid vatten och luktar obehagligt. Växten är extremt giftig - så lite som en tugga kan döda en fullvuxen man.

### **Stormhatt**

**Kategori:** Krampgift

**Snabbhet:** Minut

**Skadevärde:** 15+

**Omtöckning:** 2-6-18

**Avklingningstid:** Vakt

Växten har handflikiga blad och blåviolettera eller gula och håriga blommor, och den tros ha en övernaturlig förmåga att stoppa eller döda vargmän.

### **Trolldruvor**

**Kategori:** Dåsgift

**Snabbhet:** Glas

**Skadevärde:** 10

**Omtöckning:** 1-3-12

**Avklingningstid:** Vakt+

Denna skogsväxt orsakar huvudsakligen yrsel, kräkningar och svåra inre obehag. Det spelar ingen roll vilken del av växten man får – alla delar är lika farliga.