

Filmszörnyek MAGUS-ra



Halálosztó (T-800)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 120 (SZ)

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: 110

Védő Érték: 125

Célzó Érték: 80

Sebzés: 4K10+4 vagy fegyver (inkább fegyvereit használja)

Életerő pontok: 55

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: rend

Max. Tp: 1500

A Halálosztókat a Kobra-k megbízásából kísérletezték ki. A klán vezére megbízott egy varázslót, Almond-ot, hogy készítse el egy csapat elpusztíthatatlan harcosát. A több évig tartó kísérletek meghozták gyümölcsüket. Ez alatt az idő alatt több élőlényel kísérleteztek, elfekkel, törpökkel, orkokkal és khálokkal is. Mindegyik fajnak voltak hiányosságai, ezért Almond arra a következtetésre jutott, hogy a tökéletes harcosnak egy rendkívül fejlett gépnek kell lennie.

Hozzálatott a gépek megtervezéséhez majd kivitelezéséhez. Ennek a munkának lettek az eredményei a Halálosztók. Almond beléjük ültette a leghalálosabb harci tudást, amit a humán fajok kifejlesztettek. Egy harci próba során egy Halálosztó több tucat Kobrát intézett el egyetlen külszíni sérülés nélkül. Rendkívüli célzó tehetségük van. Almond feljegyzései szerint az egyik Halálosztója háromszáz méterről belelőtt egy tízhüvelykes céltábla közelébe. Intelligenciájuk emberi mértékkel mérve átlagos, de rendkívül tanulékonyak. Mindegyikük megtanulja az emberi anatómiát, hogy minél jobban és gyorsabban tudjanak ölni, és a mechanikát, hogy saját magukat meg tudják javítani. A Halálosztók teljesen emberszerűen néznek ki, de ez álca. Igazi alakjukat csak néhány Kobra és Almond látta csak, de a Kobra-k egy földre szállt démon látta bennük. Eredeti alakjuk egy majd két méteres mithrill-csontváz, a szemüregben egy-egy hatalmas mágikus rubinból készült szem ül. Ez infralátást ad nekik. Erre a csontváza szintetikus, mégis elképesztően élethű bőrt növesztettek. A rubin szemeket is eltakarják egy pár preparált szemmel, és mesterséges testszövetet ültettek rájuk. Ha ez az álca teljesen eltűnik róluk, akkor azt nem képesek regenerálni. A halálosztók tökéletes gyilkosnak bizonyultak egyetlen hibával:



túlságosan önállóak lettek. Elkezdtek kutatásokat végezni és, egyre több Halálosztót alkottak. Belátták, hogy nagy nehézségek árán el lehet pusztítani őket. Ezért óvatosabbak lettek és elkezdtek dolgozni egy fejlettebb, halálosabb Halálosztón. Ezt viszont megneszelték a Kobrák és megpróbálták tenni valamit ez ellen. A legjobb fejedelméikből összeválogatott csapatot küldtek a Halálosztók ellen. A gépek mind egy szálig megölték a válogatott fejedelméket. Ezután a Kobrák összefogtak a sogrónitákkal és a Fehér Páhollyal a Halálosztók ellen. Csataik változó eredménnyel érnek véget.

Halálosztó 2 (T-1000)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 160 (SZ)

Támadás/kör: 4

Kezdeményező érték: 46

Támadó érték: 146

Védő Érték: 161

Célzó Érték: 100

Sebzés: fegyver szerint

Életerő pontok: 73

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: rend

Max. Tp: 2000

Necrográfiai osztály: aa

Ez a „lény” a Halálosztók kísérleteinek eredménye. Még a legalapvetőbbekben is különbözik a szokványos társaitól. Először is nem szokványos gép, hanem folyékony halmazállapotú. Úgy állítják elő őket, hogy megfagyasztják a higanyt, abból egy szobrot faragnak, majd egy gonosz lelket plántálnak belé, és rámondják a Halott-mozgatás bélyegét. Ezek után felolvasztják a szobrot, de az nem folyik szét, mert a mágikus energia összetartja a higanyt. Az ilyen módon létrehozott Halálosztó (ami valójában egy gölem), képes lesz alakot váltani. Bármilyen tárgyat és élőlényt képes leutánozni, de a harcértékei nem

változnak. Az alakváltás egy körig tart. Nem csak humanoid személyeket tud leutánozni, ezért akár egy Sáskaharcost is nyugodt szívvel leutánoznak. Ha személyeket utánoz, akkor a leutánzott személy nagy általánosságban likvidálja. Ezenfelül, képesek minden körben a maximális életerejük 10%-nak regenerálására. Ha harcban elveszti az összes ÉP-jét, akkor is újra életre kel és néhány percen belül újra harcra kész lesz. Végérvényesen csak magas hőmérsékletű folyadékokkal, megfelelő erejű pusztító varázslatokkal, savakkal lehet elpusztítani. Mint képességeiből kiviláglik igen kemény ellenfél. De van még egy „fegyver” ami még veszélyesebbé teszi. Képes a karjait bármely közelharc fegyverré alakítani.

Ez mértékkel használja, mert az átalakulás egy körbe telik. Ezért kap fegyverhasználat AF-ot az összes vágó, szűrő és zúzó fegyverre. Mindkét kezével képes harcolni, amikkel körönként kettőt támad összesítve négyet.

Ez a fajta Halálosztó a legveszedelmesebb gyilkos Yneven, mert szinte lehetetlen megállítani és a kalandozó sohasem tudhatja, hogy kinek a bőrébe bújt. A Halálosztók bármely változatát a kutyák felismerik. Ez azért van, mert a Halálosztóknak bár emberi kinézete van, a kipárolgásaik más szagot árasztanak, mint az emberé.

Xenomorph (Alien)

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 2K10

Termet: K-Ó

Sebesség: 150 (SZ), 125 (falon)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: változó

Támadó érték: változó

Védő Érték: változó

Célzó Érték: -

Sebzés: változó

Életerő pontok: változó

Fájdalomtűrés pontok: változó

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: 25

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 700

A Xenomorphok Orwella titkos teremtményei. Ezeket a borzalmas rovarszerű lényeket az orkokkal, a goblinokkal, és a Zagnolokkal egy időben tenyésztette ki. Nem tudni milyen élőlények lehettek azok amikből előállította ezeket a szörnyeket, de nem is próbálták még kideríteni. Ezek a lények akár a hangyák, bolyban élnek. A boly vezetője a királynő az ő szolgálói a herék, akik a tojásokat gondozzák. A tojásokban ún. arctámadó Xenomorph van, ami ha életet érzékel maga körül, akkor kibújik a tojásból és megtámadja azt, akiben megérezte az élet szikráját. Ezután a „szájából” kiálló csövön keresztül az áldozat emésztő rendszerébe juttatja „sajátmagát”, lényegében levedli az arctámadó testét, és bele bújik az áldozata emésztő rendszerébe, majd az emésztő rendszeren keresztül eljut a tüdő aljába. Az arctámadó kinézete leginkább egy nyolc újjal rendelkező kézre hasonlít, aminek nagy erős farka van. Miután elhelyezte a lárváját a gazdatestben, lehullik a testről és gazdaszervezet magához tér. Látszólag semmi baja, csak az étvágya nő meg drasztikus mértékben. Ez valójában

azért van, mert az Xenomorph lárva elvonja a tápanyagot a gazdaszervezetből a saját szervezete fenntartásra. Mikor már elég tápanyagot elvont a gazdaszervezettől, szó szerint kirágja magát az áldozat testéből. Ez az áldozat azonnali halálával jár (kivétel, ha rendelkezik valamilyen gyógyulással kapcsolatos különleges képességgel, esetleg van tartalék ÉP-je a valamilyen varázsszerében). Ezután a „születés” után a Xenomorph lárva biztonságos helyet keres, hogy kifejlődhessen. Ezután átalakul alakul herévé, aminek a testalkata nagyban függ attól, hogy a gazdatest milyen fajba tartozott. Ha például óriás volt, akkor a Xenomorph is hatalmas testi erővel és jókora termettel fog rendelkezni. A Xenomorphok kinézetben nagyon eltérőek, szinte bolyonként eltérőek, de van néhány testi jellemzőjük, amiben nem térnek el egymástól: A fejük alakja mindig hosszúkas leginkább a banán alakjára hasonlít, a hátukon több kúpszerűség van. Ezek rendeltetése ismeretlen. Van egy jókora farkuk, amin méregfullánkok vannak. Ez a méreg 8-as szintű kínméreg, sikeres ellenállás esetén 2k6 FP, sikertelen ellenállás esetén 5k6 FP a sebzése. Kifejlődésük után a herék a bolyban elkezdi a ténykedésüket, ami abból áll, hogy gondozzák a tojásokat, ételmet szereznek a bolyban, és gazdatesteket szereznek. Ha azonban a bolyon kívül fejlődik ki, akkor azon a területen nem hajthatják nyugodtan álmra a fejüket az ott lakók. Ha egy Xenomorph a bolyon kívül fejlődik ki, akkor egy idő után átalakul királynővé, mert élete kezdetétől nincs jelen egy olyan feromon a környezetében, ami meggátolja a királynővé fejlődést.

Ekkor keresnek egy nagyobb járatot és elkezdi építeni az újabb bolyukat. A Xenomorphok veszélyt jelentenek az erőegyensúlyra, mert nagyon szaporák és rendkívül kártékonyak. Nemcsak, hogy mindent szétszednek, ami az útjukba kerül, de ha megsebzik őket, akkor a savas vérükkel telefröcskölnek mindent. Ilyenkor gyorsaság-próbát kell dobni. Ha sikerül, akkor el tudott ugorni a játékos a sav elöl, ha nem, akkor k6 SP-t kell elszenvednie 5 körön keresztül. A Xenomorphoknak még van valamijük, ami megnehezíti az elpusztításukat és a bőrük. A bőrük egy erős kitinpáncél, ami 5 SFÉ-vel védi a Xenomorphokat.

	Arctámadó	Lárva	Here	Királynő
KÉ:	6	12	18	36
TÉ:	24	48	70	140
VÉ:	70	82	93	186
CÉ:	-	-	-	-
Sebzés:	Bénítás	K6	K10 (harapás) K10+3 (karmok) K10+6 (farok)	K10 (harapás) K10+3 (karmok) K10+6 (farok) 2K10 (tojócső)
Életerő:	Ép: 3	Ép: 9	Ép: 18	Ép: 36
Fájdalom tűrés:	Fp: 10	Fp: 14	Fp: 25	Fp: 50
Tp:	50	100	700	1400

(Ezek az adatok az emberen kifejlődött Xenomorphra értendők.)

Fontos még szót ejteni a Xenomorph királynőről. Ez a lény a boly vezetője, minden tekintetben. Ha meghal, akkor kiereszti az összes tartalék feromonját amit a szervezetében tárolt. Ezzel a heréket arra kényszeríti, hogy egy tojást elkezdjenek „táplálni” különböző anyagokkal, ami a humán fajok szervezetében nem található meg. Azt nem tudni honnan szerzik ezeket az anyagokat, de azt, hogy nem emberi fajtól ered az, biztos. A különleges tápanyag hatására a tojásban lévő arctámadó elkezd néhány különleges szerv kifejlesztését. Ezután a herék keresnek egy megfelelő gazdatestet, amibe a királynő arctámadója lepetézhet. A királynő fejlődése ugyanúgy zajlik, mint a heréké. A királynő kb. kétszer akkora, mint egy here, csak abban tér el még a herétől, hogy a feje hátsó része egy szerteágazó koronát mintáz, és tojócsöve van, amit alkalmazhat szűrőfegyvernek. A királynő még képes egy különleges anyagot kibocsátani a szervezetéből, ami ha megszilárdul, akkor bármely felületet képes feketére színezn. Ezzel a váladék az álcázást szolgálja bolyon belül. Nagy számban fordulnak elő (természetesen) Kránban, Gro-Ugonban, és Ediomad tárnáiban.

Az Ediomadi Aquirok a fontosabb kijáratikba Xenomorph tojásokat telepítettek, hogy az odamerészkedő kalandozók kellemetlen meglepetéséről gondoskodjanak. Miután lehullott arctámadó néhány Korcsot küldenek ki, hogy mikor elkezd kirágni magát a lárva, akkor ragadják el a

kalandozót, akiben a lárva befészkelte magát, majd meg várják, míg a lárva kieszi magát a gazdatestből és ekkor a lárvát foglyul ejtik egy mithrill dobozba, és elviszik a lárvatenyészetükbe. Ezután a kifejlett Xenomorphokat elterelik a fontosabb védelmi pontjaikra, amit nagy ívben kerülnek. Szót kell ejtenünk még a Xenomorphok tájékozódásáról. A Xenomorphok egy különleges szervvel rendelkeznek, ami érzékeli 100 lábnyi körben az élőlények auráját. Egyes lényekre (Aquir) nem támadnak rá, mert egyszerűen nincs számukra érzékelhető aurájuk. Összefoglalva a Xenomorphok a kalandozók legrosszabb rémálmává válhatnak egy szerencsétlen találkozás után.

Yautja (Predator)

(NJK faj)

A Yautják népe igen különleges csoportot alkot Yneven. Egész kultúrájuk a vadászatra épül. A szokásaikról nem sokat tudni. Olyan helyeken élnek, ahol egész évben magas a hőmérséklet. Általában egyedül szoktak vadászni, de minden évben egyszer a hímek összegyűlnek egy közös vadászatra. Népük történetéről szinte semmit nem tudunk, csak a néhány renegátjuktól ismerünk egy legendát amiben egy homályos említést tesznek egy ősi entitásról, ami megteremtette a fajt, de csak azért, hogy vadászhasson rájuk. A Yautják szinte állati sorban éltek és minden nap rettegetek attól, hogy mikor ölik meg őket. Egy nap isteni csoda történt. A legidősebb Yautját meglátogatta az entitás egyik szolgálja álmában, és a megtanította neki, hogyan munkálja meg a fémekeket, hogy hogyan csináljon lőfegyvereket, hogy alkosson mágikus fegyvereket és csináljon páncélt, sőt még a mágia egyes fortélyaira is megtanította. Mikor felkelt tisztán emlékezett mindenre és munkához látott és néhány hét múlva egy jól felszerelt Yautja csapat állt össze, hogy a fegyverek segítségével elkeresse zsarnokukat és annak seregét. A Yautják maroknyi csapata megindult az éjszaka leple alatt, hogy bevégezze küldetését. Segítségükre volt egy felszerelési tárgy, amelyet az entitás szolgálja hagyott a Vén emlékezetében. Ez a tárgy képes

volt arra, hogy a Yautják testét elfedje a mindenki elől. Olyan hatást keltett, mintha környezet mozognak. Ez lényegében megszünteti a pigment-sejtek aktivitását, így csak a Yautja kontúrjai látszódnak. A Yautják velük született hőlátásuknak is hasznát vették. Belopóztak az entitás székhelyére, és mindenkit elküldtek a Kárpiton túlra. Az entitás anyagi teste is megsemmisült, de megátkozta a Yautjákat, hogy ezentúl csak a vadászatban leljék örömeiket.

A Yautják a győzelmük után nem éreztek semmit, csak azt, hogy tombol bennük a vadászösztön. Szétszéledtek és elkezdtek vadászni, amitől egyre jobban érezték magukat, de soha nem voltak magukkal megelégedve, mindig a nagyobb kihívásokat, a veszélyesebb zsákmányt keresték. A Yautják mostanság is ezt az életmódot folytatják és nem képesek abbahagyni a több generáció óta tartó vadászatot. Ők a vadászok vadászlai. A Yautják átlagmagassága 2 láb de akadnak ennél jóval magasabb példányok is. A magasságukhoz megfelelő fizikum is járul, a Yautják általában nagydarab, vállas felnőtté fejlődnek.

Kezüknön köröm helyett 2-3 cm-es karmok vannak. Az ajkán négy a bőrből kinőtt agyar dísztelenkedik. Piszkos-barna bőren zöldes-barna foltok éktelenítik. A vérük rikítóan zöld, ez annak az eredmény, hogy nem egy isten teremtette őket, csak egy kisebb hatalmú entitás. Fontos megemlíteni, hogy a vadászatban nagyon sportszerűek. Mivel nem „normális” vadakra vadásznak, ezért felállítottak egy egyszerű szabály. Csak olyan típusú fegyverrel támadhatnak a prédájukra amilyen annak van. Ez annyit tesz, hogy ha valaki karddal a kezében támad egy Yautjára, akkor az nem használhat löfegyvert. Ha valakit egy Yautja kiszemel prédájának, akkor annak nagyon kevés esélye van a túlélésre. Csak olyanok képesek túlélni egy Yautja vadászatát, aki nagyon leleményes és hatalmas szerencséje van.

Módosítók:

Erő: +2

Állóképesség: +4

Szépség: -4

Különleges képességek:

- Rendelkeznek infralátással 20 méteres távolságban (Csak infra tartományban lát)
- Rendkívül nagyokat képesek ugrani. Helyből megugorják a húsz méteres magasságot és a 30 méteres magasságot.
- Fajból adódóan ismerik ezeket a képességeket: Lopódzás +30%, 4 fegyverhasználat AF, 2 fegyverdobás AF, (csak a népe saját fegyvereit használja), Nyomolvasás MF, Kétkezes harc AF
- Képesek egy különleges szerkezet segítségével 10 E-s láthatatlanságot gerjeszteni, de ha valamilyen folyadékkal érintkeznek, akkor a láthatatlanság megszűnik és másfél napig nem tudja használni.

Vadászfelszerelés

A Yautják különleges fegyverekkel vadásznak, amiket az entitás szolgájától eredeztetik. Tény, hogy ettől a testtelen lénytől kapták a fegyvereiket, de ezek sokat fejlődtek az idők során. Az alatt leírt fegyverek és felszerelési tárgyak az általános vadászfelszerelésükhöz tartozik.

Teleszkópos lándzsa:

Ennek a lándzsának két hegye van, de általában nem közelharcra használják, hanem dobják. Egy rendkívül erős anyagból készül, ami akár egy felnőtt Khált is megbír. A lándzsa kis helyen is elfér, mivel össze lehet tolni fél láb hosszúságúra. Harc esetén ezt a lándzsát szét tudják húzni két láb hosszúra. Mint fentebb leírtam ezt általában dobják, mert a dobás közben gyorsul a fegyver. Közelharcban nem igazán használják, mert egyetlen csapásával harcképtelenné teheti az ellenfelet.

Dobókorong:

A korong egy fél láb átmérőjű, kör alakú, masszív fémlemez. Rendkívül erős fémből készítik ezért gyakorlatilag törhetetlen. Mint a lándzsa ez is gyorsul, ha eldobják. Ezt a fegyver akár egy bumeráng, eldobás után visszatér a gazdájához, ha célt téveszt.

Páncélkesztyű

Ez egy összetett felszerelése a Yautja vadásznak. Egy vadász általában két ilyen hord magánál. Több fegyvert tartalmaz:

- Lángszóró: A fegyver egy lángcsóvát lő ki a páncélkesztyű kézfejből.
- Csuklópenge: A Yautják egyik legveszélyesebb fegyvere. A kesztyű alkart borító részében lévő fegyvert bármikor ki lehet pattintani a helyéről. Ezek a pengék ugyanabból az anyagból készül, mint a korong. Ezeknek a pengéknek nem akadálya egy közepes minőségű páncél sem. Rendkívüli erejét, még az is fokozza, hogy fogazva van a pengéje.
- Hálövető: Ennek a fegyvernek a gyakorlati haszna, hogy ha nagy a túlerő, akkor javítsa az esélyeket. Ezzel a fegyverrel a falhoz, vagy a földhöz lehet szegezni az ellenfeleket, és egyben meg is sebezni. Ha eltalál valakit az 2k6 FP-t sebződik, ha pedig tovább mozog a hálóban akkor körönként k6 FP-t sebződik. A háló Kb. kétszer két láb területű. Ezt a fegyvert egy csatában kétszer alkalmazhatja a Yautja. A hálóban raboskodó lény erőpróbát tehet -2 módosítóval. Ha sikerül akkor tönkreteszik a hálót és kiszabadulnak.

Vállagyú:

Ez a fegyver a Yautja vadász vállán pihen. Kis méretét cáfolva rendkívüli pusztítást képes véghez vinni. Célzás közben a Vadászmaszk oldalán lévő szerkezet három kis sugarat bocsát ki, ami összeköttetésben áll az ágyúval. Ha a célon a három

sugár által kijelölt terület egy szabályos háromszöget ad, akkor rögzíti a célt, és útjára engedi fegyverben lakozó nyers energiát, ami hatalmas pusztítást képes csinálni.

A közelharc fegyverek harcértékei

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	TÁM kör
Teleszkópos lándzsa	5	20	10	k10	1
Dobókorong	10	20	0	k6+3	1
Lángszóró	5	15	0	2k6	1
Hálövető	19	20	ö	2k6	2
Csuklópenge	2	25	20	k10+2	2

A vállagyú harcértékei

	KÉ:	CÉ:	Táv	TÁM kör	Sebzés
Vállagyú	20	30	200 láb	1	2k10

Vértezett:

A Yautják vadászvértje egy ismeretlen fémből készült. Rendkívül erős, és nem akadályozza a mozgást. Egy mellvértből, egy lábszárvédőből és egy karvédőből áll. SFÉ: 5 MGT: 0

Vadász-sisak

A Yautják legkülönösebb felszerelési tárgya. Amellett, hogy védi az arcot és segíti a célzást, még van egy furcsa tulajdonsága. Aki felveszi, képes bármely látásmódban látni. Erre a maszk szemrészében lévő mágikus opálból készült lencsék teszik képessé. A maszk teljes látótávolsági hat, így felerősíti a Yautják infralátást is.

Gyógykés:

Egy különleges kés, amit a saját-maguk gyógyítására alkalmaznak. A penge egy nagyon erős gyógyszerrel van preparálva, ami ha a véráramba jut, reakcióba lép a vérral és serkeneti a vértermelést, majd a felesleges vért

átalakítja olyan szövetté, ami károsodott. Egy vágást kell ejteniük magukon, és dobniuk kell k10-zel. Az FP sebzésnek megfelelő ÉP-t visszagyógyulnak.

Engedélyezett kasztok: Vadász (Fejvadász)

A kaszt fegyverhasználat fegyverdobás képzettségét nem kapja meg, mert csak a faj fegyvereit használja.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

