

Farkasember kicsit másképp



Előjáróban

Bár a Bestiáriumban került leírásra egy Vércfarkas nevű lény, csak az sajnos elég gyengén és felszínesen lett ott kidolgozva (röpké fél oldalban). Ez a szörny nappal ember, és éjszaka vérengzik, bár harcértékei alapján még két jobban felszerelt városőrnek sem okoznak gondot, nemhogy egy kalandozónak. Elvileg csak ezüst fegyverrel lehet őket sebezni, amikor a Vámpírnál is használhatunk mágikus fegyvereket (ott eltértek a hagyományos „csak fakaró, fokhagyma szentelt víz és kereszt eszközöktől” ennél a lénynél pedig nem?!).

És egy játékosnak gyakorlatilag nincs is esélye védekezni az ellen, hogy megszállja egy kóborló vércfarkas szelleme, mert az bármikor amikor kedve tarja beköltözhet (mindenféle ellenállást megkerülve, amikor egyik megszállónál sem működik ez így). Elvileg ezek a lények a Vámpírok ösellenségei, még farkas formában is ravasz és kitűnő vadászok de a Bestiáriumi lény harcértékei alapján (KÉ: 25 TÉ: 50 VÉ: 75, egyszeri 1k10-es sebzéssel) több száz kellene egy vámpír elintézéséhez. Lopakodás és rejtőzködés sincs feltüntetve, pedig magas intelligenciával és ragadozó ösztönökkel gondolom, hogy nem támad rá mindenkiire szemből.

Ezekon felül a farkasemberek „lelki” és társadalmi élete sokkal összetettebb és különlegesebb is lehet, mint hogy kimerüljön abban, hogy néhány átváltozás után végleg vércfarkassá váljon a megszállt ember.

Álljon itt egy saját példa, a hagyományokhoz talán méltóbb farkasemberre.

Farkasember

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1-3

Termet: N

Sebesség: 120 (SZ)

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 70-100

Védő Érték: 80-130

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+4 (mancs 2x), 2K6+2
(harapás)

Életerő pontok: 35-45

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -*

Intelligencia: magas-kimagasló

Max. Mp.: -*

Jellem: káosz-halál

Tapasztalati pont: 800-4000

* bizonyos esetekben



A farkasemberek kialakulásának története

Bár a farkasemberek keletkezéséről sok elmélet született már Yneven, a leghitelesebb és legelterjedtebb változat egy bizonyos Demetrios nevű dorani történész-varázsló leírásában található. Ő eredetileg nem is e bestiák után kutatott, hanem ősi nomád népek történetét vizsgálta, ám a véletlen úgy hozta, hogy mégis ő lebbentette fel a fátylat a vérfarkasok keletkezésének homályos titkáról.

Barlangrajzok, ősi regék és elbeszélések, sámáni tevékenységek tanulmányozása közben fedezte fel azt a, több népnél is hasonló szertartásformát, ami vérfarkasok kialakulásához vezet.

Demetrios nem szándékozott eltérni eredeti – néptanulmányozó – céljáról, ám a Domvik egyház inkvizíciójának keze – és füle - elért hozzá is, és ellenállhatatlan ajánlatot tett neki, hogy mégis inkább a Vérfarkasok kutatására szánja az idejét. Így hát nyomozni kezdett.

Először is felkutatta azokat a nomád népeket, melyek még a mai napig folytatják ezeket a különleges szertartásokat (szerencsére nagyon kevesen vannak), és több ízben maga is szemtanúja volt ezeknek.

Idézet a feljegyzésekből:

„...A farkasfából készült fejedőt viselő sámán ezután denevérvérből, farkasvérből, gyűszűvirág kivonatból, és egy megölt csecsemő zsírából balzsamot készített egy vasüstben, melyet aztán magára kent. Mikor végzett, hallucinogén hatású füvet dobott a tűzre, majd énekelni és táncolni kezdett, míg a többi nomád dobolt neki. Pár perc után a sámán összerogyott és a földön vonaglani kezdett, majd elkezdődött az átváltozás. Erős szörzet nőtt rajta, az arca megnyúlt, hegyes fogak sorakoztak a szájában, a körmei megnyúltak és végül egy félig farkas félig ember lény magasodott fel, aki nem sokkal ezután egy faoszlopra kikötött áldozati lényt fogyasztott el. Bár utóbb kiderült, hogy ezek a népek azért folyamodnak ehhez a szertartáshoz, hogy a sikeresebb vadászok legyenek, meggyőződésem, hogy az egész nem szól másról, mint a sámán öncélú, kizárólag a vérengzés örömeért folytatott cselekedetről...”

Demetrios feltételezése szerint az első vérfarkas is e nomád körökben jelenhetett meg, mikor bizonyos szellemidéző formulák és az életben folytatott gyakori vérengzésnek folytán a sámán testébe költözött egy vérfarkas lelke.

Ez után a szaporodásuk és elterjedésük módjára derített fényt.

Idézet a feljegyzésekből:

„... a törzs sámánja, ha elérkezettnek látta az időt, átadta a hatalmát az ifjú tanoncának. Ez ünnepélyes és megtisztelő rituálénak számított a törzsben. A Varázsló átváltozott formában megmarta az ifjút, akibe ezáltal más aznap éjjel egy új Vérfarkas lelke költözött, és képes volt maga is az átváltozásra...”

Hogy miként és hogyan került ez a „létforma” civilizáltabb vidékekre az még most is rejtély Demetrios számára. Valószínűleg a nomád népek rabszolgává kényszerítése során történhetett „baleset”, és egy vérfarkas sámánnak talán nem sikerült időben felfalnia áldozatát.

Vérfarkasok a jelenben

A vérfarkasok Yneven ma már bárhol előfordulhatnak; szegény családos emberek és magas rangú nemesek között egyaránt. Egy bizonyos: mindenhol nagy veszélynek vannak kitéve, és üldöztetés az osztályrészük egész életükben.

Annak, aki megfertőződött a vérfarkas szellemével igen gondosan rejtve kell maradnia a világ szeme elől, mert szinte kivétel nélkül minden egyház és hatóság üldözi és pusztítja őket. Számkivetettek szinte mindenhol, ám úgy tűnik mégis képesek megmaradni ezen a világon.

A vérfarkasok kicsiny „társadalma”, felismerte ugyanis, hogy – jobb híján – egymásra támaszkodva nagyobbak a túlélési esélyeik, így nem ritkák az olyan szövetségek, társulások – gazdagok és szegények között egyaránt – amelyek egymást segítve csökkentik a lebukás esélyét. A magányos vérfarkasok, hacsak nem igazán különleges hatalmúak meglehetősen ritkán maradnak életben.

Egészen különleges, sőt néha bizarr történetek is keringenek az ilyen „szövetségekről”. Volt hogy az inkvizíció rajtakapott egy húszfős társaságot átváltozás közben. Hallottak olyan családról is, akiknél a „farkasemberség” apáról fiúra szállt, azaz az apa 18 éves korában megmarta a fiát, aki azután félig ember félig szörnyként létezett tovább...

A vérfarkasok szaporodásának lehetséges módjai

A vérfarkas játéktechnikai szempontból egy kóborló szellem, aki együtt él az általa megszállt ember (vagy más humanoid lény) lelkével. Tulajdonképpen két lélek tartózkodik egy testben. Ahhoz, hogy egy ilyen lélek felbukkanjon arra több mód is létezik

Az életében vérengző ember lelkének rátalálásával

Hasonlóképpen a vámpírokhoz, ha a farkasember az életében túlzottan sokat „vérengzett”, azaz sokat és főlegesen kegyetlenkedett, vérhez fűződő mágiákat használt, sok lény halálát és szenvedését okozta, az a halála után kóborló lélekként bolyong Yneven egészen addig, amíg megfelelő áldozatot nem talál magának. Mivel a lélek intelligens, olyan embert keres magának, aki jellemben hasonlatos hozzá, fiatal vagy könnyen befolyásolható személy, és viszonylag biztonságban is tudhatja magát (gazdag személy, vagy kevésbé központi helyen fekvő területen élő személy stb.). Ezek azért fontosak, mert a léleknek akkor a legnagyobbak a túlélési esélyei, ha a megszállt személy nem ellenkezik túlzottan a farkasemberi létforma iránt. Ebben az esetben ugyanis annak lehet esélye megszabadulni tőle (lásd később).

Harapás által

Az, akit a farkasember megmar (és nem felfal vagy halálra mar), annak a lelkét szintén megszállja egy kóborló vérfarkas lelke. Mintha maga a harapásnyom idézné meg azt. Ez lehet tudatosan választott személy, vagy valamilyen véletlennek köszönhetően (nem sikerült időben

megölnie az áldozatát, mert vagy az, vagy mások idő előtt végeztek vele). Amúgy véletlenszerűen nem szokott azért megmarni embereket, hogy azok aztán vérfarkasként létezzenek tovább.

Ha az egyház tudomást szerez róla, hogy valakit egy vérfarkas megsebesített, azonnal végez az illetővel.

Idézés által

Aki önmaga kívánkozik arra, hogy vérfarkas lelke szállja meg, az meg is idézheti azt (ez a legkritább eset). Erre több mód is létezik, ám ezeknek megeléje igencsak nehézkes feladat, mivel hétpecsés titokként őrzik ezeket.

Egy legenda szerint a farkassá válás biztos módja volt, ha vagy olyan állatok agyvelejét ették meg, amelyekkel farkas végzett, majd speciális litániát mormoltak utána.

Játéktechnikai szempontok

Ahhoz, hogy egy lélek egy emberi testbe költözzön – ha az nem önszántából engedi magába azt – át kell hatolnia annak mágiaellenállásán. A megharapott, vagy lélek által „megcélzott” lény ellen asztrális ellenállást kell dobni 10+3k10-es erősítés ellen. Ha ez nincs meg, az áldozat megfertőződik. Ha megvan akkor egy időre megúszta. Sajnos azonban ennyire nem egyszerű a dolog, mert a lélek nem hagyja el az áldozat testét, mindig azon mesterkedik, hogy átvegye az irányítást. Ezt akkor tudja megtenni, ha az illető pszi pajzsait valaki lerombolja, vagy a két hold együttállásakor. Ez utóbbi esetben ugyanis az erősítés 30+3k10-re növekedik. Egészen addig próbálkozik, amíg sikerrel nem jár. A lelket asztrál szemmel, szinesztéziával, szent fénnel vagy esetleg más módon fel lehet fedezni, és el lehet üldözni (mágikus fegyverrel, lélekcsapdával, nem evilági lények üzésével stb).

Ha végül sikerrel járt a lélek akkor, „társul” az áldozata lelkével és fokozatosan összeolvad vele. Még ekkor sincs minden elveszve, ugyanis ha az áldozat foggal-körömmel ellenkezik ellene, még a baj előtt kiüldözheti magából a lelket (ha egyáltalán tudomást szerez róla, vagy ha az egyház nem öli meg idő előtt). Erre létezik több megoldás is: rituálék, varázslatok (lélekcsapda varázsjel), papi mágia stb.

Abban az esetben, ha a megszállt ember – vagy más lény - nem ellenkezik, (vagy nem tud)

megkezdődik az átalakulás. Ez először a jellemben mutatkozik meg. A megszállt lény egyre többet gondol a vérre, az emberi és más lények húsának illatára, a vadászat örömére. Bevillanó képek, látomások és hamis érzetek is előfordulnak néha. Az első átváltozás minden esetben a két hold együttállásakor történik meg, tiszta égboltnál. A vérfarkas ekkor éjszakai vadászatra indul. Nem válogat ember és állat között, de rendkívüli intelligenciája és különleges ösztönei miatt nem hagy nyomot maga után, nem támad nagy létszámú csapatokra és igyekszik a legkevesebb feltűnést kelteni.

Jellem

A vérfarkas a vadászat, és a húsevés különleges öröméért vérengzik. Enélkül – hasonlóképpen a vámpírokhoz – képtelen meglenni. Bár nem pusztul el, de folyamatosan gyengül és egyre agresszívebb ha nem jut friss húshoz.

Kinézet

Az átalakult farkasember jó 2-2,5 méter magas, bár görnyedt tartása miatt alacsonyabbnak tűnhet. Testét tetőtől talpig szőr borítja. Pofája megnyúlt, farkaséra emlékeztető, szájában tühegyes fogak sorakoznak. Teste rendkívül izmos, keze és lába félig farkasi, félig emberi kemény és hegyes karmokkal.

Sok átváltozás után az emberi formában is nyomot hagy a farkas. A test szőrzete kissé dúsabb, a szem kissé élesebbé válik, az arc megnyúlik, a test izmosabbá. Bár nem teljesen egyértelmű jelek ezek, de talán valakit még ez is nyomra vezethet...

Harcmodor

A farkasember látása, szaglása ugyanolyan jó, mint a farkasoké ezért roppant nehéz észrevétlenül megközelíteni. Éles szemének köszönhetően éjszaka is lát (plusz ultratartományban is 50 méterig). Lopakodása és rejtőzködése 95%-os. Mászni is kitűnően tud, bármikor könnyedén felkapaszkodhat sziklafalra, fákra, vagy akár emberek alkotta épületekre is. Ez a képessége is 95%-os.

Mivel fájdalmat nem éreznek, ezért csak túlütéssel sebezhetőek. Kizárólag mágikus és ezüst fegyverek hatásosak ellenük. További előnyük, hogy

rendkívül gyorsan regenerálódnak. Körönként 3 életerő pontot képesek visszanyerni kivéve, ha a sebeket ezüst fegyvertől kapják.

A vérfarkas rendkívül agresszíven támad, körönként háromszor. Kétszer a mancsával súlyt le, egyszer pedig harapással igyekszik megmarni az ellenfelet. Ha végzett ellenfelével, nekiáll lakmározni a húsából. Képes két lábra állni, de gyorsabb helyváltoztatáshoz mind a négy végtagját használja.

Ha legyőzik, a vérfarkas szelleme eltűnik és egy évig nem tér vissza. A test holtan rogy össze, majd visszaváltozik az eredeti formára.

A falkavezérről

Egyes Farkasemberek képesek különleges mágiát és pszit is használni. Hagyományos mágiára vérfarkas alakban képtelenek(!). Őket gyakran falkavezérnek is nevezik (rájuk vonatkozik a magasabb érték). Keletkezésük és életük rejtély, annyi bizonyos, hogy ezek a lények valahogy tökéletesen összehangolták az emberi és a farkasi lényüket. Nagy hatalmú mágusok az életükben, akiket megfertőzött a ragadozói szenvedély.

Ebből a szörnyetegből teljességgel hiányzik minden emberi érzés. Nappal számító és aljas eszközökkel „vadásznak”, azaz másokat kizsákmányolnak, átvernek, bűnbe csábítanak, stb. éjjel pedig kiélik vadászösztöneiket. Rendkívül óvatosak, ezért ritkán sikerül kézre keríteni őket. Farkas mivoltukban képesek pszit használni, és különleges képességeiket, amelyeket ők „farkasmágiának” hívnak (erről később). Tudnak az összes közelükben lévő farkasemberről, és bármikor telepatikusan üzenhetnek nekik (de nem kényszeríthetik semmire, csak mágiával).

Az átváltozásokról

A farkasemberek eleinte csak a két hold együttállásakor változhatnak át, néhány ilyen esemény után pedig bármikor az éjjel folyamán (nappal sohasem). Azt, hogy a változás időpontját melyik lélek határozza meg, az a kettejük akaraterején múlik. Ha a megszállt testé a nagyobb, akkor bármikor előidézheti a

változást, viszont legalább 3 órán keresztül vadásznia kell az éjjel folyamán. Ha a vérfarkas nagyobb akaraterővel bír, ő irányít (azért persze így is figyel arra, hogy ne bukjon le).

A Farkasember és a vámpírok

A farkasemberek és a vámpírok ősidők óta gyűlölik egymást. Demetrios a két szörnyeteg teremtését nagyjából egy időre saccolta. Évtizedek kutatása után rábukkant egy legendára, miszerint az első vámpír és farkasember valaha testvérek voltak és egy vérmágiát űző sámán-boszorkánymester változtatta őket ilyen lényé, majd szabadjára engedte őket a világban. Persze lehet, hogy ebből egy szó

sem igaz, tény viszont, hogy ha a két lény találkozik, rögtön egymás torkának esnek.

2007.10.29.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar
(holdfenyudvar.gportal.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely