

Morobev állatkertje 1



Morobev egy kitalált természetmágus, akit varázslóiskolája különleges kísérletei miatt üldözött el a rendjéből: laboratóriumában emberi méretűvé változtatott rovarokat találtak. Ha tudták volna, hogy emberekkel is kísérletezett, azonnal kivégeztették volna, de Morobev sokkal óvatosabb és ravaszabb volt ahhoz, hogy sötét titkai napfényre kerüljenek.

Morobev állatkertje

Morobev egy kitalált természetmágus, akit varázslóiskolája különleges kísérletei miatt üldözött el a rendjéből: laboratóriumában emberi méretűvé változtatott rovarokat találtak. Ha tudták volna, hogy emberekkel is kísérletezett, azonnal kivégeztették volna, de Morobev sokkal óvatosabb és ravaszabb volt ahhoz, hogy sötét titkai napfényre kerüljenek.

Kiűzetése után kalandozásra adta a fejét. Városról városra járt, küldetéseket teljesített, szolgáltatásokat nyújtott, s közben okosan gyarapította a vagyonát, és – mély tudású bölcsektől – varázslói, alkímiai, élettani tudományait is. Egy végcél lebegett szeme előtt: egy nyugodt helyen letelepedni, és folytatni egykor megkezdett kísérleteit, mellyel hírnevet és hatalmat szerezhet magának a világban. Bár elképzelései igen naivak, a szerencse mégis folyton mellé állt, a komoly veszély mindvégig elkerülte, s hosszú kalandos évek után egy

viszonylag elhagyatott, kellemes klímájú és rovaroktól-állatoktól hemzsegő, dombos, erdős vidéken birtokot vásárolt magának, rabszolgákat szállíttatott oda, és ott folytatta a kísérleteit, valamint egy különleges „állatkert” létrehozását.

A kísérletek során, hosszú mágikus operációkkal emberi testeket olvasztott össze megnövelt rovarok testeivel, kisebb állatokat alakított át, új növényeket hozott létre, stb. Sok kísérlet balul ütött ki, nem egy ilyen új faj örült bele ebbe a különleges létformába, vagy sokszor csak a szervezetük mondta fel a szolgálatot. A természetmágus asztrálian is magához kötötte ezeket a mutáns lényeket, irányítja őket, érzelmeiket a minimálisra csökkentette, hogy azok viszonylag megbékélve éljenek önmagukkal. Így most kisebb sereggel elégedél hatalmas birtokán. Egyelőre még folytatja a kísérleteit, de senki meg nem tudná mondani, hogy milyen sötét tervei vannak a továbbiakban: Egy gonosz hatalommal szövetséget köt? Rossz kezekbe adja a kísérleti eredményeit? Maga indul területhódító utakra? Titkos küldetéseket bíz rá a teremtményeire?

Egy biztos. A dolog nem maradhat sokáig titokban. Ha másért nem, csak azért sem, mert az emberi lélek igen rejtélyes dolgokra képes, és bár ezek a mutánsok mágiával a gazdájukhoz vannak kötve, kellő



lelkierővel némelyeknek sikerülhet kitörni e béklyóból...

Általános jellemzők:

- A mutáns lények jellemükben mind semlegesek. A beléjük iktatott mágia hatására csak a rájuk bízott feladatokat végzik el, melyek - általános esetben - az életben maradáshoz szükséges tevékenységek elvégzésére és a területük őrzésére terjed ki.
- Morobev gondoskodott a mágikus védelmükről is, így asztrális és mentális mágiaellenállásuk egységesen 40.
- A lények – ha egy helyen tartózkodnak – segítenek egymásnak a harcban.
- Morobev bármikor kapcsolatba léphet telepatikus úton a lényeivel, társaloghat velük, láthat a szemükkel, és parancsokat adhat nekik. Visszafelé ez a kommunikáció nem működik.
- A lények nem képesek a szaporodásra, csak a laboratóriumban jöhetnek létre.
- Bár Morobev elég alapos mágus, előfordulhatnak selejtes „kísérleti eredmények”. Néha van rá esély, hogy valamelyik lény megőrül, esztelen tombolásba kezd, vagy „tudatára ébred”, és megtagadja gazdáját, vagy más vidékre költözik (ezért fordulhat elő, hogy távolabbi tájakon találkozol vele a kalandozó).
- Akiket Morobev megjelöl egy mágikus őrző jellel, vagy védő medált adományoz neki, azt a mutáns lények nem támadják meg (kivéve ha Morobev másképp nem rendelkezik).

Néhány kísérleti eredmény, melyek Morobev állatkertjének java részét alkotják:

Félig ember-félig rovar mutánsok

Mutáns pók

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-6

Termet: N

Sebesség: 100

Támadás/kör: 5

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 75

Védő Érték: 130

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+4 / K10

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 40

Asztrál ME: 40

Mentál ME: 40

Méregellenállás: 8

Pszí: -

Intelligencia: közepes, magas

Max. Mp.: -

Jellem: változó

Tapasztalati pont: 380

Kinézet: Ember felsőtestű lény, mely deréktól lefelé – lábak helyett – egy pók potrohban végződik. Az emberi felsőtest hátából 8 hatalmas – egyenként kb.: 2,5 méteres hosszúságú – pókláb meredezik ki, igen éles karmokkal a végükön.

Életmód: A mutáns pókok leginkább a fák lombkoronái között érzik otthon magukat. A potrohukból képesek pókhálót termelni, de mivel táplálkozási szokásaik megmaradtak emberinek – azaz ugyanazt az ételt fogyasztják, mint bármely más ember – ezért azt nem szövögetik a fák ágai közé, rovarokra vadászva. Ezt a képességüket inkább a föld közelében alkalmazzák, állatoknak – embereknek - a csapdába ejtésére. A növényzet a talajon elég dús, így egy vékony, de igen erős pókfonal fel se tűnik az áldozatnak. A mutáns pókok kisebb közösségekben élnek, többnyire a fák ágai között öröködnék, csak a táplálék elkészítésének és elfogyasztásának idejére jönnek le a földre és verődnek össze. A táborozóhelyükön csak az ételek elkészítéséhez szükséges eszközök találhatóak meg.

Harcmodor: A mutáns pók fő erénye az, hogy a nyolc póklábnak köszönhetően többször képes támadni egy körben. Négy lábát a fán való kapaszkodásra – vagy ha talajon harcol, akkor az állva maradásra – használja, a másik négyet pedig támadásra. Ezen felül még egyszer tud támadni az emberi kezével is – egységesen hosszúkarddal harcol mindegyikük – a másik kezében pedig egy kis pajzsot fog az őt érő csapások kivédésére. A pók-lábak több fogú igen éles karmokban végződnek, melyek igen erős marásokra képesek, innen a magas sebzésük.

Kedvelt módszere, hogy áldozatát a karmai közé ragadja, majd pókhálót fecskendez rá. Ehhez normál támadást kell ellenfele ellen végeznie, viszont ha ez sikertelen, abban a körben a póklábakkal többet nem támadhat (csak fegyverrel). Ha be tudta rángatni a karmok közé, úgy az áldozat csak -2-es erőpróbával szabadulhat ki onnan, vagy ha legalább 5 Ép-t és 10 Fp-t le nem sebez a mutáns pókon. Eközben a harc helyhez kötve módosítókkal tud csak harcolni. Ez a hátrány a lényt nem sújtja, mivel ehhez már ő hozzászokott. Mivel közben folyamatosan fecskendezi az igen erős és ragacsos hálót, az áldozat egyre nehezebben tud mozogni. Ez azt jelenti, hogy helyhez kötött harc hátrányai mellett 5-tel csökken minden harcértéke körönként (a második körtől kezdve), a 6. körben pedig teljesen lebénul. Ha a hatodik kör előtt sikerül kiszabadulnia az áldozatnak, a negatív módosítók akkor is megmaradnak addig, amíg teljesen ki nem tudott szabadulni (k6x10 perc). Ehhez a támadási módhoz csak akkor folyamodik, ha egyszerre egy ellenfél ellen küzd.

Meglepetésszerűen is szokott támadni a fák ágai közül. Ilyenkor a legkiszámíthatatlanabb irányból – a pókfonal egyik végét rögzítve – nagy ívben „ráleng” az áldozatára (ahogy a Tarzan szokott). Ilyenkor vagy hagyományos támadást intéz, vagy a pók-karjai közé kapja az ellenfelét. Mindkét esetben jár a meglepetésből származó bónusz. Előfordulhat, hogy többen, összehangoltan

végeznek ilyen támadást. Így nagyobb eséllyel tudják ellenfeleiket meglepni.

A mutáns pók tökélyre fejlesztette a csapdák készítését is. A hálók úgy vannak kifeszítve a dús növényzetű talaj közelében, hogy amint valaki a lábával érinti az egyiket, több oldalról kicsapódnak a hálók, és szorosan körbenyalábolják az áldozatot, akit –amíg ki nem szabadul – a harc helyhez kötve módosítói sújtanak (k6 kör). A mutáns pók ekkor lendül támadásba.

Egyes ilyen lények gyakran használnak mérgeket – bár maguk nem képesek előállítani azt -, melyeket mérgespókokból nyernek ki.

Darázsember

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-20

Termet: E

Sebesség: 80 (SZ), 110 (L)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: 65

Védő Érték: 120

Célzó Érték: 30

Sebzés: K10 hosszú karddal, K6+1+3K10+2
fullánkkal vagy K6+1 könnyű íjjal

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 45

Asztrál ME: 40

Mentál ME: 40

Méregellenállás: 8

Pszi: -

Intelligencia: közepes-magas

Max. Mp.: -

Jellem: változó

Max. Tp: 350

Kinézet: Ember felsőtestű, darázspotrohban végződő lény, melyhez két pár óriási ízelt láb tartozik. Ezen kívül a mutáns hátából szárnyak állnak ki, melyekkel a darázsember repülni is képes. Az ízelt lábak elhelyezkedése miatt a lény, ha a földön jár, a teljes testével kicsit előre megdőlvé tud haladni.

Életmód: Lakhelyük hasonlít az igazi darázsakéhoz, sziklákhöz közel, védett eldugott helyen, darázsfészkekhez hasonló, szivacsos szerkezetű, barlangokkal átszótt „darázsfészkekben” élnek. Egy fészkekben körülbelül 8-20 darázsember él, melyből körülbelül a fele csapat állandóan

örjáratozik, és élelmet szerez. Vadászó, halászó életmódot folytatnak, ijaikkal a magasból csapnak le a zsákmányra. Általában repülve közlekednek, zümmögésük messziről erősen hallatszik, de visszhangos élőhelyük miatt nehéz megállapítani, hogy pontosan honnan jön ez a hang. Főleg ha egyszerre többen, több irányból támadnak.

Harcmodor: A darázsember fő előnye, hogy képes repülni, így íjával messziről képes lecsapni az áldozatára. Gyakran a fák között repkedve lövöldözi ellenfelét, néha meg-megállva és elbújva egy fa mögött. Ha fák között repkedve harcol nehezebb is eltalálni, így nehezebb rá célozni is, ez számokban kifejezve +25-ötöt jelent a célzás elleni védő értékére, ezen felül, még kiszámíthatatlanul mozgó célpontnak is számít. Legegyszerűbb dolog lenne varázslattal elégetni a szárnyát, vagy más mágiával mozgásképtelenné tenni, Morobev azonban erre is gondolt: A szárnyakat állandó 5E-s aura védi az elemi mágiák ellen. Ami ezt nem haladja meg, az a szárnyakat sem sebzi. Persze magára a lényre ettől még hatnak a varázslatok.

Ha közelharcra kerül a sor, a darázsember hosszúkartot és kis pajzsot ránt elő az íja helyére, valamint van egy nagyon kellemetlen „eszköze”, méghozzá a fullánkja. Ezt is másképpen használja, mint közönséges darázs társai, ugyanis azokkal ellentétben több – kb.: dobótör méretű - fullánkkal is rendelkezik, számszerűsítve 4-el, valamint képes azokat a legváratlanabb helyzetekben kilőni. Általában a 2-3. kör után szokták ezzel a fegyverükkel meglepni az ellenfelüket. Játéktechnikailag ez úgy működik, hogyha a játékos nem jelenti be külön, hogy harc közben figyel a fullánkra is, úgy ez meglepetésszerű támadásnak minősül. A fullánk sebzése alapesetben k6+1, ami ha áthatol az ellenfél Sfé-jén, még plusz 3k10+2 Sp-t okoz (ez utóbbi csak fájdalomtűrés pont).

A fullánkok 4-5 nap alatt termelődnek újra.

A darázs emberek zümmögése borzasztó hangos, főleg, ha többen vannak (legalább 3-an). Ez nagyon megnehezíti a harcban a koncentrációt, így az ellenfél harci értékei a repkedő lények ellen 5-tel csökkennek. Ha 8, vagy annál több darázs zümmög az ellenfelek körül, akkor azok k6 kör után kötelesek akaraterő próbát dobni melyet, ha elvétenek, akkor a harc helyett megpróbálnak minél távolabb menekülni a hang forrásától.

Óriásszöcske

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-10

Termet: E

Sebesség: 90

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 65/85

Védő Érték: 110

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+1 rövidkarddal/ 2K6+2 rúgással

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 45

Asztrál ME: 40

Mentál ME: 40

Méregellenállás: 8

Pszí: -

Intelligencia: közepes-magas

Max. Mp.: -

Jellem: változó

Max. Tp: 300

Kinézet: ember felsőtestű lény, egy potrohban végződik, melyhez két hatalmas szöcskeláb is tartozik.

Életmód: Az erdőnek a sűrűbb növényzetű részeit kedvelik, itt építettek maguknak a fák ágaiból és leveleiből sátorszerű kunyhókat, melyekben a fészekszerű „ágyon” kívül élelem készítéséhez szükséges felszerelés, és fegyverek találhatóak. A kunyhókban inkább csak éjjelente tartózkodnak az óriásszöcskék, nappal a sűrű növényzet vagy a magas fű között maradva, és rejtőzködve keresnek maguknak élelmet, és örködnék. Ennek az életmódnak köszönhetően mestereivé váltak a rejtőzködésnek (80%) és a lopózásnak (70%). Ez utóbbit nem terheli a sűrű erdőből fakadó negatív módosító.

Harcmodor: Az óriásszöcskék igyekeznek a meglepetés erejére fektetni a hangsúlyt. Ezt segíti a két hatalmas szöcskeláb, mellyel 8-10 métert is képesek az ellenfél felé ugrani, majd – repülés közben újra behúzza a lábaikat – hatalmasat rúgnak áldozatukba (2k6+2). Ez a típusú támadásuk rohamnak minősül, ezért a 85-ös támadó érték, viszont nincs levonás a Védő értékükből, mivel a kezükben tartott kis pajzsral és rövid karddal már rúgás közben is

készen állnak a védekezésre. Általában hátulról támadnak, így ha az ellenfél nem figyel eléggé (észlelés próba), csúnya meglepetésben lehet része (meglepetés, hátulról támadás, fegyver nélküli VÉ, mivel a hátát rúgják). Ha a rúgásuk nem lenne elég, rövidkarddal, és pajzzsal folytatják a harcot. Ebben a fajta harcmodorban nem tudnak rúgni, viszont ha úgy érzik, hogy szorul a hurok, nagy ugrásaikkal a csatatéren kívülre helyezik magukat, és várnak az újbóli „rohamozási” lehetőségre; vagy erősítést hívnak.

2006.08.31.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely