

## Morobev állatkertje 2



### Folytatás

### Mutáns állatok

#### Savköpő fecske

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 4-20

**Termet:** K

**Sebesség:** 130 (L)

**Támadás/kör:** 1

**Kezdeményező érték:** 4

**Támadó érték:** 0

**Védő Érték:** 100

**Célzó Érték:** 35

**Sebzés:** K6+1

**Életerő pontok:** 2

**Fájdalomtűrés pontok:** -

**Asztrál ME:** 40

**Mentál ME:** 40

**Méregellenállás:** 3

**Pszí:** -

**Intelligencia:** állati

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -

**Max. Tp:** 60

**Leírás:** Morobev egyik legkedvesebb kis állatkája a savköpő fecske. Sok-sok kísérlete fűlt kudarcba, mire megtalálta a módját, hogy hogyan tudja átalakítani a fecskét úgy, hogy a gyomra képes legyen elviselni a savat, nagy erővel ki tudja azt köpni. Mivel az ő tudása ehhez kevés volt, szövetséget kötött egy Nekromantával, aki segített neki megalkotni ezeket a lényeket.

A fecskék belső „működését” ez idáig senkinek nem sikerült megfejteni, annyi azonban bizonyos, hogy ezek a lények élőholtak, állandó mágiát sugároznak, és szükségük van mana-pontokra ahhoz, hogy savat tudjanak köpni. Ezeket a mana-pontokat a birtokának mocsaras részében lévő – jól eldugott helyen – különleges forrásból nyerik a fecskék. Ezt a forrást Morobev tölti fel mana-pontokkal, hetente legalább egyszer. A forrást több savköpő fecske is védi, és ha ezt sikerül megsemmisíteni, úgy ezeknek a lényeknek a savköpő képességük is elvész. A fecskék száma pár százra tehető, a többség Morobevet szolgálja, de akad jó néhány a Nekromantánál is.

**Kinézet:** A lények pont ugyanúgy néznek ki, mint az átlagos fecskék, a tollazatuk kissé csapzottabb, mágiát sugároznak, „élet érzékeléssel” nem lehet észlelni őket, de távolról ugyanolyanok, mint egy átlagos erdei kismadár.

**Életmód:** A savköpő fecskék Morobev birtokának mocsaras részét őrzik elsősorban, de elszórva akadhat belőlük a birtok többi területén is. Néhányat tart magánál a természetmágus is. Élelmet nem fogyasztanak – mivel élőholtak –, önálló életük nincs, csak a Morobev által kiadott parancsokat teljesítik. Nem is támadnak senkire/sem mire, csak akkor, ha egy bizonyos területet kell őrizniük, vagy egy másik mutáns



lényt kell megvédeniük.

Naponta egyszer elrepülnek a mocsár közepén lévő forráshoz, melyből a savköpéshez szükséges manát nyerik. A forrás területe különösen jól őrzött, és nehezen fellelhető helyen van.

**Harcmodor:** Mint a neve is mutatja, ezeknek a lényeknek a fő képességük az, hogy savat köpnek. Ez kívülről úgy fest, hogy a fecske nagyra tártja a csőrét, melyből egy gomolygó, vöröses színű sűrű ködpamacs repül egyenesen az áldozat felé. A köpet hatótávolsága 30 méter (ezen túl semmivé foszlik), és igen fájdalmas égési sebet okoz (k6+1Sp), a ruhán és a könnyebb posztóvértéken hamar keresztülmarja magát, és roncsolja a fém vértékot is (mágikus páncélokra nincs hatással). Egy körben egyszer képes így támadni a lény. Általában távol marad az ellenfelétől, és állandóan röpköd, így karddal nem is lehet elérni, csak íjjal vagy mágiával. Egy fecske maximum 15-ször képes löni egymás után, majd fel kell keresnie a forrást, hogy újratöltődhessen. Amint elfogyott a „muníciója”, igyekszik elhagyni a csatateret. Még veszélyesebbé teszi a savköpő fecskéket, hogy szinte mindig csoportosan támadnak. Általában nappal őrködnek, éjszakára visszatérnek a forrás közelébe.

## Smaragdbagoly

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 1-2

**Termet:** K

**Sebesség:** 120 (L)

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 30

**Támadó érték:** 15

**Védő Érték:** 80

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K3 (karom), K3 (csőr)

**Életeri pontok:** 4

**Fájdalomtűrés pontok:** 8

**Asztrál ME:** 40

**Mentál ME:** 40

**Méregellenállás:** 6

**Pszí:** -

**Intelligencia:** alacsony

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -

**Max. Tp:** 250

**Kinézet:** Átlagos bagolykinézetű lény, annyira különbséggel, hogy a szemei halvány zölden

világítanak. Sikeres észlelés próbával észre lehet venni a két zöldes pöttyöt a fák ágai között.

**Életmód:** Nappal a smaragdbagoly valamely jól védett helyen pihen, vagyis regenerálódik. Lakhelye általában a sziklák között jól elrejtve, vagy fák odújában található. Fontos, hogy jól elrejtőzködjön, mivel amíg le nem száll az est, addig teljesen védtelen, és kiszolgáltatott. Gyakorlatilag olyan, mintha halott lenne, egész nap élettelenül fekszik, hogy a környezetéből energiát és manát nyerjen. Ezt különleges smaragd-szemein keresztül teszi. Élelemre egyáltalán nincs szüksége. Nappal tehát bárki rálel egy ilyen lényre, könnyűszerrel végezhet vele, anélkül, hogy az bármiféle ellenállást tanúsítana ellene.

Éjjel azonban más a helyzet. Ekkor „életre kel”, kirepül rejtekhelyéről, hogy őrizze területét. Különleges smaragd szemeivel meg tudja különböztetni, hogy állat vagy ember(szerű lény) tévedt-e a territóriumára (Asztrál szem), és ha az utóbbi lenne az, akkor kíméletlenül „lecsap” rá. Ha más mutáns lény kerülne bajba, akkor annak segít a harcban.

**Harcmodor:**

A smaragdbagoly sosem támad közvetlenül az ellenfelére, hanem különleges képességeit veti be ellene. Képes ugyanis varázslatokat idézni a szemei segítségével. Ez nagyjából úgy működik nála, hogy ösztönösen érzi, mikor melyik támadási módra van szükség. Ha a területét kell megvédeni, akkor támadó jellegű varázslatokat használ, ha saját magát, akkor az ellenfélre igyekszik megfékezni, ha pedig más mutáns lényt, akkor annak a védelmét erősíti. A varázslatokat nem úgy használja, mint más varázshasználó, azaz manapontokból, mivel azok a szemeibe vannak beleültetve, és előre meg van határozva, hogy hány varázslatot képes összesen elhasználni. A smaragd szemek összesen 8-szor használhatóak (négy az egyik szemből, négy a másiktól), ezek elfogytával a lények igyekeznek biztonságos helyre menekülni. Közvetlen támadást csak akkor zúdítanak támadóikra, ha azok a búvóhelyüket akarják elpusztítani. Ilyenkor karommal és csőrrel támadnak. Egymástól viszonylag távol helyezkednek el, ezért

többnyire magányosan vagy legfeljebb párosával bukkannak elő.

A bagoly ismeri az íjat, ezért ha valaki le akarná löni, úgy kell ellene eljárnia, mint kitérésre összpontosító célpont esetében.

#### **Varázslataik:**

A varázslatok erőssége: 3E

#### **Támadó jellegű:**

- Rovarok: rovarok érkeznek mindenhol, és támadják meg a kiszemelt célpontokat (maximum 3-at), 3 körig, körönként k6 sp-t okozva.

- Villám: k10 sebzésű villám csap az áldozatba, egyenesen az égből. A villám célzó értéke 30.

#### **Területvédő jellegű:**

- Megvadult növényzet: Indák, ágak, tüskés bokrok mozogni kezdenek, és 10 méter sugarú körön belül mindent megtesznek, hogy lelassítsák az ellenfelet. Erőpróbával lehet csak kiszabadulni. A növényzet 6 körre vadul meg, és a 10 méteres körön belül nem engednek át senkit/semmit. Aki nem tudja időben kitépni magát (második kör után), az körönként k6 Sp-t sebződik.

- Fojtogató füst: 8 méter sugarú körön belül fullasztó füst kezd el gomolyogni, 6 körön keresztül. Aki nem tud idejében kikászálódni a füstből (2. kör után), az egészségpróbát köteles dobni, amit ha elvét, rosszullét keríti hatalmába (6körig). Minden körben meg kell ismételnit az egészségpróbát. A megvadult növényzettel együtt alkalmazva tud hatásossá válni ez a varázslat.

#### **Mutánsokat védő jellegű:**

- Kemény bőr: A kiválasztott lény bőre megkeményedik, és 3 Sf védelmet biztosít neki. Többszöri alkalmazással sem lehet ezt az értéket növelni.

- Fájdalomcsillapítás: 2k6Sp-t (Fp) gyógyít a bagoly, bárkin, akit kiválaszt.

## **Acélfarkas**

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 1-3

**Termet:** K

**Sebesség:** 120

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 30

**Támadó érték:** 95

**Védő Érték:** 115

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** 2K6+1 (harapás) K6+2 (karmolás)

**Életerő pontok:** 30

**Fájdalomtűrés pontok:** -

**Asztrál ME:** 40

**Mentál ME:** 40

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** -

**Intelligencia:** alacsony

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -

**Max. Tp:** 650

**Leírás:** Morobevnek talán a legtöbb nehézséget okozó kísérleti eredménye. Az acélfarkas bőre alatti felületek, a csontozata, a fogai és a karmai mind acéllal lettek megerősítve, így sikerült létrehozni az egyik legütőképesebb mutánst. Az acéldarabok a beléjük iktatott mágia hatására folyamatosan alkalmazkodnak a farkas mozgásához. Szerencsére ezekből a lényekből akad a legkevesebb számuk az „állatkertben” 50-60-ra tehető.

**Kinézet:** Első pillantásra hasonlít egy átlagos farkashoz, mozgása kissé robosztusabb, és lomhább. Szájában szürke acélfogak sorakoznak, lábai végén pedig acélkarmok. A szeme szintén szürkés színű. Ha sok sebet kap csatában ez a lény, bőre alól előbukkan szürkés acélburka.

**Életmód:** Az acélfarkas fáradhatatlan harcos és területvédő. Nincs szüksége sem alvásra, sem pihenésre. Szaglása és látása eltompult a kísérletek során, ezért csak azokat érzékeli, akik 100 méternél közelebb tartózkodnak. Magányosan bolyonganak az erdőben, ha véletlenül többen támadnak valakire az csupán a véletlen műve (egy kisebb területen reális esély van rá, hogy egyszerre többen érzékelnek betolakodót).

**Harcmodor:** Az acélfarkasok kedvelik a meglepetésszerű támadást, ha behatolót érznek egy bokor vagy szikla mögül kiugorva próbálják

meglepni ellenfelüket. Ha más mutáns kerül bajba, akkor ezzel nem foglalkoznak: nyíltan rárohamoznak az ellenségre. Csatában egyszer támadnak harapással és kétszer az acélkarmaikkal. A bennük lévő mágikus acél miatt csak mágikus fegyverek hatásosak ellenük, ezen kívül érzéketlenek a fájdalomra, így csak túlütéssel sebezhetőek. Halálukig vagy az ellenfél haláláig harcolnak.

2006.08.31.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely

