

Bestiárium II.



Yll féreg

„...és kihúzta a pecket. Az utolsó súlyérzékelőt is sikerült hatástalanítania. Lassan közelebb lépett az ajtóhoz. Nem értette a dolgot, elméletileg minden csapdán átjutott, mégis határozottan rossz előérzete volt. Aztán meglátta... Az ajtó mellett négy szürke, lúdtojás nagyságú valami hevert. Akár kövek is lehetek volna, de túl szabályos volt az alakjuk. Három hirtelen megrepedt, és kis kukac formájú dombok repültek a döbbenet figyelő tolvaj felé. A sokéves rutin ismét segített, gondolkodás nélkül vetődött földre a REPLÜLŐ kukacok felől. - Miket ki nem találnak manapság - gondolta magában. Ahogy megfordult, látta, hogy azok is irányt változtatnak. Előhúzta törét, és kettévágta a két leggyorsabbat. A harmadikra azonban már nem jutott ideje. Erezte, hogy nekicsapódik a testének, egy reccsenést hallott, ahogy a ruha engedett, majd fájdalom hasított a testébe. Megragadta a kukac kilógó farkát, hogy kitépje a sebből, de a belehasító fájdalom megakadályozta ebben. Ez az idő elég volt a féregnek, hogy eltűnjön a testben. A tolvaj érezte, ahogy a dög lassan fúrja magát előre és tudta, ha nem tesz gyorsan valamit, megbízóinak új ember után kell nézniük. Hirtelen elhatározással a melléhez illesztette a pengét. Lesz, ami lesz, inkább kivágja, a gyógyital majd segít.

Hirtelen fájdalom nyilallt a hátába és érezte, amint valami ott is befúrja magát. - A negyedik tojás - gondolta. - A hátamon már semmiképp nem érem el...”

Ennyit a szegény sorsú tolvajról, és most nézzük azt a bizonyos kukacot.

Yll féreg

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: K10

Támadás / kör: 1

Ké: 50

Té: 120

Vé: 140

Sebzés: változó

Ép: 1

Fp: 4

Méregellenállás: immunis

Asztrál ME: - / 20

(természetes/varázsolt)

Mentál ME: - / 20

(természetes/varázsolt)

Tp: 40/120

Egyike az Elátkozott Vidék különös lényei. Azért veszélyes, mert kifejlődéséhez eleven táplálékra van szükség. A féreg egy nagy, több mint félméteres lepke „gyermeke”, annak petéjéből kel ki, mihelyt valami élőlényt érez a közelében (3m sugarú kör). A lepke rengeteg petét rak, ezek közül azonban csak 1k10 életképes. Hogy miért tud repülni, erre máig nem sikerült ésszerű magyarázatot találni.



Megcélozza a szerencsétlen áldozatot, és befúrja magát a testébe, ez 2 Ép elvesztésével jár. Ha a megtámadott fémvértet visel, a féreg nem tudja magát rögtön berágni a testébe, nekiáll rést keresni. Ebben az esetben gyorsaság és ügyesség próbát kell dobni, ha mindkettő sikeres, a megtámadott elkapta a férget.

Ha az ügyesség-próba sikertelen, elkapta ugyan, de amatőr volt, a féreg a kezébe kezdi el berágni magát. Amikor a féreg a testben van, szépen lassan elindul és berágja magát a szívig. Amíg kilátszik, meg lehet próbálni kitépni, de ehhez Akaraterő próbát kell dobni. Ha sikerül kitépni, az még K6 Ép elvesztésével jár. Amikor a féreg benne van, az áldozat félóránként veszít 1 Ép-t, harcolni vagy varázsolni csak sikeres akaraterő próba után tud (a varázslathoz -2-vel kell megdobni) ha elfogy az EP, a féreg elérte a szívet, és az áldozat meghal. Amikor a testben van, eltávolítani csak varázslattal lehet (esetleg kivágni). Ha a szívet elérte, elfogyasztja, majd bebábozódik, és nemsokára egy új lepke születésének lehetünk szemtanúi. Az Elátkozott Videk lakói - mysserák és árnyjárók - ritkán látogatott célpontok őrzésére használják. Ynev más tájain Orwella-papnők és - paplovagok illetve Toron boszorkánymesterei „használják” őket.

Csontváz

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2K10
Termet: E
Sebesség: 50 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 15
Támadó érték: 35
Védő Érték: 80
Célzó Érték: 0
Sebzés: K6
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp: 25

Csontvázak. Melyik kalandozó ne hallott volna róluk, kinek nem voltak rémálmai, melyben e förtelmes szörnyetegek nyújtogatták kezeiket a halandó után. Az átlagos ember sose lát mozgó csontvázat, mégis, ezzel ijesztgetik a gyerekeket ha valami csínyet csinálnak, és az éjjeli tábortűz körül zajló mesékben is előfordulnak. Sokan azonban nem tudják, hogy egy csontváz nem csontváz - már ha a harcértékeit nézzük. Ám ezek a lények minden esetben csapatostul támadnak, nem hagyva esélyt ezzel annak a szerencsétlen halandónak, aki közéjük merészkedik. A közönséges fegyverrel szemben meglepően ellenállóak - szűrő- és vágófegyverek csak a szokásos felét sebzik rajtuk, de a zúzófegyverek másfélszeres sebzést okoznak ellenük, ellenben ha valaki törkarddal támad rájuk, a sebzés negyedelődik. Ellenállóak a tűzzel szemben - az ilyen sebzések is feleződnek -, és immunisak a villámokra. Harcban hosszú körmeiket használják, mellyel körönként kétszer támadnak. Testüket mérge nem fogja, a fájdalmat egyáltalán nem érzik, ezért csak túllütéssel lehet megsebezni őket. Mivel testüket nem borítja hús, jövetelüket mindig hangos csontzörgés előzi meg. Szólnunk kell még a nem emberi alakú csontvázakról is. Előfordulhatnak - igaz, meglehetősen ritkán - különböző állat alakban is, pl: farkas, nagymacska, medve, stb. Ezeknek a harcértékei megegyeznek a normális állatokéval, de ők sem éreznek fájdalmat, ezért csak az Ép-jük marad meg. A csontvázak bárhol előfordulhatnak, ahol több holttest található, legyen ez a hely egy kripta, egy termetű, vagy egy tömegsír. Kellően „lecsupaszított” test birtokában azonban varázsló vagy boszorkánymester is képes csontváz létrehozására.

Vascsontváz

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: K10
Termet: E
Sebesség: 40 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 10
Támadó érték: 40
Védő Érték: 75
Célzó Érték: 0
Sebzés: 2K6
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp: 50

A vascsontvázak nagyban hasonlítanak a „hagyományos” csontokra, a különbség a névből is adódik: a csontjaik vasból vannak. Ennek megfelelően a színük vörös, a szokásos csontfehér helyett. Vascsontvázat csak varázsló készíthet, ha a holt csontokat fémmé alakítja - ilyen lény természetes körülmények között soha sem jön létre. A fizikai hatásokkal szemben sokkal ellenállóbbak, mint egyszerűbb társaik. Természetesen csak túlütéssel sebezhetőek, de az „anyaguk” miatt 2-es SFÉ-jük van. A hideg alapú sebzések feleződnek, a tüzet azonban kevésbé bírják, az ilyen sérülések a hagyományos módon rongálják őket.

Villámcsontváz

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: K6
Termet: E
Sebesség: 60 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 20
Támadó érték: 50
Védő Érték: 90
Célzó Érték: 0
Sebzés: 2K6
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp: 130

Kétségkívül az egyik legveszélyesebb csontvázfajta. Mivel anyagi testük nincs, teljes egészében villámokból állnak, ezért csak mágikus fegyverekkel és túlütéssel sebezhetőek. A tűz és hideg alapú sebzések a szokásos módon hatnak ellenük, ellenben a villámvarázslatok gyógyítják őket - amennyi a villám sebzése, annyit gyógyul a csontváz. Ha a villámcsontváz túlíti ellenfelét, annak Egészségpróbát kell dobnia -2-es módosítóval. Ha sikerül, az áldozat csak további 2k6 Fp-t veszít az elektromos sokk miatt, de ha nem, komoly bajban van. Az izmai görcsbe rándulnak 2K6+4 körig, és ezalatt az idő alatt semmiféle mozgásra nem képes.

Árnyékcsontváz

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: K6/2

Termet: E

Sebesség: 50 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 45

Védő Érték: 90

Célzó Érték: 0

Sebzés: K6+2

Életeri pontok: 28

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: Halál

Max. Tp: 150

Az árnyékcsontvázak csak gonosz varázslók feketemágiájának köszönhetően jöhetnek létre. Kinézetük borzongást keltő - ott, ahol a csontoknak kellene lenniük, csak mélységes sötétség tekint vissza a halandóra - testük teljes egészében Elemi Sötétségből épül fel. Nem sebzí őket közönséges fegyver, tűz- és hideg-varázslatok sebzése feleződik, de a fény alapú varázslatok a kétszeres sebzést okozzák nekik - ám a természetes fény semmilyen hatással nincs rájuk. Az Elemi Sötétség varázslatok hasonlóképpen gyógyítják őket, mint a villámcsontvázakat a villámvarázslatok. Ők maguk a kezeikkel támadnak - ha eléri ellenfelüket, az olyan érzés, mintha jeges pálcát döftek volna beléjük. Ezen kívül még borzongató félelem szorítja össze a szívüket, ha elvétik az AME próbájukat. Ha az árnyékcsontváz túllíti ellenfelét, az elveszíti egy közeli - egy napnál nem régebbi - emlékét; hogy mely ez az emlék, azt a KM határozza meg.

Az árnyékcsontvázak remekül képesek beleolvadni az őket körülvevő sötétségbe. Rejtőzködésükre annyiszor 10 százalékot kapnak, amennyi a környezet sötétségének az erőssége az alábbi listán. Ezen felül még a VÉ-jük is megnövekszik az Erősség ötszörösével. Így ha valamely szerencsétlen kalandozó egy teljesen sötét helyen találkozik velük, igencsak vesztes helyzetben

van. Nem elég, hogy nem látja ellenfelét, de mivel az árnyékcsontvázaknak nincs anyagi teste, nem is hallja - igazán jól jöhet ilyenkor egy varázsló segítsége.

E Látási viszonyok

1	Alkonyat
2	Telihold
3	Fogyóhold
4	Újhold
5	Csillagos éjszaka
6	Borús éjszaka
7	Éjszaka világítatlan szobában
8	Barlangban
9	Vaksötét
10	Teljes sötétség

Csontváz őrző

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-2

Termet: E

Sebesség: 60 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 90

Védő Érték: 130

Célzó Érték: 0

Sebzés: K6+2 (vagy fegyver)

Életeri pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: Halál

Max. Tp: 500

A boszorkánymesterek és varázslók kincseiket, foglyaikat, egy értékeiket őriztetik a csontváz őrzőkkel. E célra kitűnően használhatóak, mivel kinézetre semmi eltérés nincs a „normál” csontiktól. Ezt gyakran ki is használják. Csak létrehozójuk parancsának engedelmeskednek, más mágiahasználó nem adhat nekik utasítást (vagyis adhat, max. nem teljesítik. Bármeddig képesek mozdulatlanul

maradni, amíg a gyanútlan kincskereső áldozatukká nem válik.

Csontváz szolgál

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: 40 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: 5
Támadó érték: 30
Védő Érték: 60
Célzó Érték: 0
Sebzés: K6
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Psz: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp: 10

A csontváz szolgálak boszorkánymesterek és varázslók által létrehozott élőholtak. Létrehozójuk többnyire háztartási munkákra, földművelésre és egyéb munkákra használják őket. Ezekre kitünően használhatóak, mivel nem fáradnak, nem esznek, mindent végrehajtanak, amit létrehozójuk megkíván tőlük. Sok boszorkánymester szerint jobban lehet őket használni, mint a zombikat, gyorsabb mozgásuk miatt és a zombik szaga sem lehet valami kellemes. A csontvázak ritkán kerülnek harcba, nem erre találták ki őket, ha mégis harcolni kényszerülnek karmaikat használják. Harcértékei miatt a kalandozóknak nem jelent akadályt, de nem egy eset történt, hogy a túl kíváncsi parasztok áldozatul estek a szolgálaknak.

Véregér

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-50
Termet: E
Sebesség: 50 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 10
Támadó érték: 25
Védő Érték: 65
Célzó Érték: 0
Sebzés: K2
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 1
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 7
Psz: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp: 10

Minden körben gyógyul 1 Fp-t.

2007.04.24.

Szerző: BlackRawen

Forrás: Hotdog/MAGUS

Szerkesztette: Magyar Gergely

Az Yll főreg Meloran azonos című, Mlistán megjelent anyagából származik, forrás vagy az eredeti szerző megjelölése nélkül.