

Bestiárium III.



Avagy ismerős PC játék szörnyek

Griff

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: K6
Termet: N
Sebesség: 120
Támadás/kör: 3 és spec.
Kezdeményező érték: 75
Támadó érték: 100
Védő Érték: 120
Célzó Érték: -
Sebzés: 2K6/2K6/K6+2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 85
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 20
Méregellenállás: 18
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp: 1200

A griffek a Sheral hegység délceg lakói. Ynev mondáinak, meséinek gyakori hősei ezek négy lábú óriásmadarak, akik jóságukról híresek. Nem egy hegymászó menekült már meg úgy, griffek kapták el zuhanás közben. A griffek barna tollazatú, medvenagyságú madarak, két mellső lábbal, melyek karmokban végződnek. A hegyeken élő állatokra vadásznak, de csak akkor támadnak, ha éhesek.

Az embert nem bántják, ám ha az zavarja őket, hamar készek védeni a fészkeiket. Két mellső lábuk és csőrük iszonyú erős, ezen kívül minden rájuk mért támadásra képesek egyszer visszatámadni, ezt hihetetlen fürgeségük adja. Tollazatuk 1 SFÉ értékű. A griffek fészektársadalmának „urai” a Fehér Griffek, melyek nyakát és fejét fehér tollazat borítja. Ők a rajok vezérei. Ők képesek háromkörönként 3K6 Sp sebzésű tűzcsóvát fújni. Fehér griff mindig az elsőnek a tojásból kibújó fióka. A griff tollat gyakran használják díszítésre, ezért egy halott griffmadár tollállománya megér 70-80 aranyat is.



Troglodita

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3K10
Termet: E
Sebesség: 10
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 20
Támadó érték: 60
Védő Érték: 85
Célzó Érték: 0
Sebzés: Fegyver szerint v. K6
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 23
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Méregellenállás: 20
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp: 20

A trogloditák a mélység lakói. Barlangok, hideg folyosók az ő otthonaik. Gyakran van nézeteltérésük a törpékkel Tarinban. Görnyedt humanoidok, síkos, hüllőkéhez hasonló hámréteggel borított testükkel kiválóan érzékelik a hőt, így nincs szemekre szükségük. Fejük egy otromba tömb, rajta egy fogakkal teli száj, meg egy rosszul szagló orr. Infralátáshoz hasonló látásukkal 200 méterig érzékelnek minden mozgást, akár a hátuk mögött is, így meglepni őket nem lehet. A föld alatt bogarakat, kisebb állatokat esznek, háziállatként Ibloghokat tartanak. Településeik barlangi tavakra épített sárepület-halmazokból állnak, melyeket gombamezők vesznek körül. Ezek a görcsös kis teremtmények ugyanis megvesznek a gombáért, a legfőbb élelmük ugyanis ez. Harcosokat tartanak, ezek kezdetleges lándzsákkal, dárdákkal harcolnak. Lassúak, ostobák és kiválóan befolyásolhatóak, kiváló eszközei lehetnek bárkinek, aki képes rájönni, hogyan irányíthatja őket (ez általában egy kosár gombát jelent). A településeket a törzsfő vezeti, ő legjobb harcos. A trogloditák harcosai szintenként 10 HM-et és k6+2 Fp-t kapnak, a harcosok Tp-táblázata szerint. Szintenként +10 Tp jár értük. A törzsfő maximum 10. szintű lehet. A település sámánja az, aki a Föld Őrzőjéhez, a trogloditák istenéhez imádkozik a társaik üdvéért. Ő

boszorkánymester, szintenként kap 7 HM-et, k6 Fp-t és 6 Mp-t kap, általában 5. szintű szokott lenni. Mivel nincs szemük, nem ismerik az ilyen fogalmakat mint látás, szépérzék, ezért a törpék járatait gyakran megrongálják, amire a szakállas emberkéek igen mérgesek...

Hárpia

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: K6
Termet: K
Sebesség: 30 (L)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 15
Támadó érték: 80
Védő Érték: 90
Célzó Érték: -
Sebzés: fegyver szerint
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 30
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 12
Méregellenállás: 12
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp: 45

A háрпиák félig nők, félig madarak, afféle madár-kentaurok. A Sheral csúcsai közt fészkelnek, s a feenharokkal csatáznak. Fegyvereik kések, török, na meg különleges képességük: ha valakinek a közelébe férkőznek, annak képesek elszívni a szellemi energiáit. Ez azt jelenti, hogy képesek körönként 1 pszi-pontot elszívni, s ezt Fp-vé alakítani. Ez a képesség reflex-szerű, nem ők irányítják. Társadalmuk a fészektársadalom. Szaporodásuk rejtély, mivel minden egyedük nőstény. Ha emberrel találkoznak, azt kirabolják, vagy elzavarják, de mindenképpen megtámadják, elemük a rendzavarás.

Gnoll

Előfordulás: gyakori (őserdőben)

Megjelenők száma: 2K10

Termet: E

Sebesség: 20 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 10

Támadó érték: 45

Védő Érték: 75

Célzó Érték: 0

Sebzés: fegyver szerint

Életerő pontok: 5

Fájdalomtűrés pontok: 20

Asztrál ME: 1

Mentál ME: 2

Méregellenállás: 11

Pszí: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: Káosz

Max. Tp: 15

A gnollok az őserdők állatemberei. Sakálfejű, sántító humanoidok, akik néhány otromba bunkóval, dárdával próbálnak vadászni. A buzzgoblinok ellenfelei ők. Szervezetlen, marakodó népség, semmi egyetértés nincs köztük, vezetőjük sincs, nem fogadnának neki szót. Mindenben a falkaszellem dönt. Mesterfokon ismerik az erdőjárás, a vadászat, nyomolvasás képzettségeket. Dögöket, élőlényeket, növényeket, bármit megesznek, ami az útjukba kerül. Testüket rabolt emberi ruhák, levelek borítják a szőrzetükön kívül. Potenciális ellenfelei a dzsungelben mászkáló kalandozóknak.

Baziliszkusz

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K

Sebesség: 20 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 65

Védő Érték: 80

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+méreg

Életerő pontok: 13

Fájdalomtűrés pontok: 56

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 100

A baziliszkuszok Ynev nyirkos, sötét erdőiben élnek, ősi romvárosok, barlangok hűvösében. Békésen vadászgató gyíkok, akik nem is sejtik, hogy vadászási szokásuk milyen veszélyes az emberre nézve. Ugyanis ezek a gyíkok mérgező harapásúak, a méreg 7. szintű idegméregnek minősül, de a hatása a legfurcsább: az illető áldozat 3 körig ledermed, szinte kövé válik. Ez alatt a gyík szép csendben elfogyasztja. A baziliszkuszokból nyert méregtartós, no meg drága is, mivel az állat kaméleonként képes a környezetében eltűnni, lopózásra és rejtőzésre 80%-a van.

Gorgon

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: K10
Termet: N
Sebesség: 150 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: 7
Támadó érték: 60
Védő Érték: 60
Célzó Érték: 7
Sebzés: 2K10 v. 3K6
Életerő pontok: 42
Fájdalomtűrés pontok: 54
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 15
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 60

A gorgonok Krán káoszában élő ritka, társaságban élő szarvasmarhák. Bőrük gyönyörű, kemény (2 SFÉ) és színes: mintha mozaikokból állna az élőlény össze. A gorgonok békések, Kránban kemény harcosoknak kell velük harcolni, s ez afféle látványosság is. A gorgon-viadalokon három felbőszített állat harcol a harcos ellen. Rohammal támadva 2k10 Sp sebeznek, közelharcban lángot lehelnek orrlükeikből ellenfelükre, 3k6 Sp-vel. Egy gorgon Kránban akár 200 aranyat is megér.

Imp

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 3K10
Termet: K
Sebesség: 15 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 10
Támadó érték: 40
Védő Érték: 60
Célzó Érték: 0
Sebzés: K6
Életerő pontok: 3
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 2
Mentál ME: 2
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp: 10

Az impek vulkánok mélyén, a láva mellett élő törpenövésű lények. Szervezett társadalomban élnek, táplálékuk maga a láva. Testük kicsi, fejükön csörszerű száj, két kis vörös szem és lapos fülek vannak, kezük karmos, hátukon csökevények szárnyak, amikkel csökevényes lábaik lépéseit ellensúlyozzák, de a saját testsúlyukat nem bírják el repülve, így a földön kell, hogy maradjanak. Békések, csupán a közelben lévő városok mágiahasználóit zavarhatják, ugyanis az impek zavarják a manahálót. Ez azért van, mert a szervezetük a lavát úgy emészti meg, hogy az abban lévő energia rezegteti a managócokat. Így aki impet tart, annak nem kell félnie, hogy varázslat éri, mivel a felhasznált manákat az imp átírányítja, önmagától kb. 10 méternyire. Zavaró-zónája 20 méter sugarú kör. Az eltérített varázslat 10 méterrel arrébb jön létre, így aki ott áll, annak súlyos gondjai lesznek... Egyébiránt az impek az embertől függetlenül szeretnek élni. A tűzre, a mérgekre immunisak, a víz alapú mágikák duplán sebzik őket.

Nága

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 12 (SZ)
Támadás/kör: 6
Kezdeményező érték: 32 (42/39/37)
Támadó érték: 95 (103/109/107)
Védő Érték: 135 (137/149/146)
Célzó Érték: 0
Sebzés: K6/K6/K6/K6+2/K6+2/K10
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 132
Asztrál ME: 40
Mentál ME: 40
Méregellenállás: immunis
Pszí: spec.
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp: 3000

A nágák a dzsad mesék újabb figurái. A dzsennek hozták magukkal a síkjukról őket, s ma is itt élnek eme hihetetlen harcosok. A nágák nők, arcuk gyönyörű (szépség: 19), ám bőrük szürke, hajuk fekete, testük deréktól lefelé hatalmas kígyófarokká változott. Ezenkívül hat karjuk van, amelyek általában tele vannak fegyverekkel, amiket mesterfokon forgatnak. A nágák szigorúan hagyományőrző fegyvereiket forgatnak: három kezükben egy-egy arannyal futtatott ezüstitört, két kezükben két míves jatagánt és végül a szent csatabárdot. Nem viselnek páncélt, farkukat harcban nem tudják alkalmazni, mivel a hat karral való harc eléggé leköti a figyelmüket. Ha fegyvereik nem volnának, minden kezükkel mesterfokon öklöznek. A nágák csak kiválóan nevelt dzsenn leányokból lehetnek, akik feladják a társas életet azért, hogy népüket védelmezzék. A nágákat un. Arany

Pavilonokban képzi a Nága Királynő, aki a legidősebb nága, maga Doldzsah papnője is egyben. Arany Pavilon van El-Hamedben, Al Abadanában és Al Mugaffében. Mindben folynak nága-kiképzések, de teljes titokban, a pavilonokat a sejk vagy az emír testőrei őrzik. A nágák egyedül, vagy párban mennek akcióba, ami általában kisebb amund-templomok felszámolását, fűszerraktár-megsemmisítést jelent. A nágák képesek a dzsennek pszijét alkalmazni, mintha azt 10. szinten tennék.

A Sárkányokról

Yneven a korcs-sárkányoknak két nagyobb fajtát, ezeknek két-két alfaját különböztetjük meg. Az első a hegycsúcsokon élő Zöld Sárkányok faja. Ők méregzöld színűek, képesek zöld lángot fújni, ami a tűzvarázslatoknál leírt lángfestéssel egyezik meg. Immunisak minden tűzmágiára. Öregkorukra pikkelyeik aranyszínűvé válnak, lángjuk aranyszínű festésű lesz, így képezik az Aranysárkányok fajtát. Előfordulásuk Niaréba tehető, ők Kaoraku szolgálai. A másik a barlangokban élő Vörös Sárkányok faja, akik immunisak minden fizikailag támadó varázslatra, míg öregkorukra Fekete Sárkánnyá válnak, akik minden varázslatra immunissá váltak. Anuriában élnek.

Most ismét más következik...

2007.04.24.

Szerző: BlackRawen

Forrás: Hotdog/MAGUS

Szerkesztette: Magyar Gergely