

Bestiák a Rúnákból



Ebben a cikkben olyan bestiákat szeretnék bemutatni, pontosabban inkább hozzáférhetővé tenni mindenki számára, amelyek annak idején a Rúna magazinok különböző számaiban jelentek meg, és mára már alig, vagy egyáltalán nem hozzáférhetők. Holott egyik-másik regények, modulok szereplője volt, így joggal merülhet fel az igény akár a játéokban való megjelenésükre is. A cikkben azok a lények szerepelnek, amelyek nem jelentek meg a Bestiárium című kiegészítő szabálykönyvben.

Draquiis

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K

Sebesség: 5 (L), 140 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 90/110

Védő Érték: 75

Célzó Érték: -

Sebzés: K10/K6

Életerő pontok: 1 + 10 évente 1

Fájdalomtűrés pontok: 2 + 5 évente 1

Asztrál ME: 20 + 5 évente 1

Mentál ME: 20 + 5 évente 1

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: állati/kimagasló

Max. Mp.: -

Jellem: -/élet, rend

Max. Tp.: ?

A draquiis mágikus úton teremtett lény, melyet még a kyr mágusok hoztak

létre. Eredeti rendeltetésére következtetni lehet a nevéből is - Draquiis Seqentuuisnak nevezték el, ami annyit tesz, szolgasárcány. A történelem viharaiiban a draquiis vadonélő, de igen ritka állata lett Ynev élővilágának. Hatalmas, sűrű erdők mélyén éli rejtett életét.

E közel két méteres lények a sárkányok kicsi másai, ám korántsem félelmetes, pusztító lehetetükről nevezetesek - hiszen egy draquiis nem hogy lángfürgeteget, de egy apró füstpamacsot sem tud torkából kibocsátani. No, de nem is erre a célra teremtették első példányaikat a kyrek. Eredetileg Igere templomának szent őrei voltak, de a történelem kereke lassan tovafordult, és a kyrek istenei közül nem egy örökre eltűnt a templomaival együtt. Így járt Igere is, ám templomainak őrei itt maradtak Yneven. Ezek az apró sárkányfajok a természetben kistermetű állatok, rovarok ádáz pusztítói. Nem utal ma már semmi azon különleges képességekre, amelyek alkalmassá tették őket Igere templomainak őrzésére.

Teremtőik, a kyrek sem tudtak mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy a tojásból kikelő draquiis agyát egyfajta veleszületett gát blokkolja, akadályozva hihetetlen mentális képességeinek kibontakozását. Ezért is lehet két különböző értéket találni a fenti táblázat intelligencia rovatában - lényegében két különböző



teremtmenyként értékelendő, annak függvényében, hogy „rajta van-e” a mentális gát, avagy sem.



A vadon született és felnőtt draquiiiek óvatos, rejtőzködő életet folytató, nem túlzottan nagy testű ragadozók. Leginkább a forró övi erdők lakója, kedveli a magas, dús lombosított fákat, ahol könnyen elbújhat a nagyobb termetű ragadozók elől. Efféle faóriásokra telepíti a fészket is. Ha valaki „vad” draquiiist akar fogni, fel kell készülnie, hogy ravasz és óvatos ellenféllel lesz dolga. A draquiiis - mint az a fenti statisztikákból is kiderül -, két támadást hajthat végre körönként. Az első támadása harapás, ennek sebzése 1k10, a második a faroktüske döfése. Bár e támadás kisebb sebést okoz, a valódi veszélyt a tüske által befecskendezett mérge jelenti.

A draquiiis mérge idegmérge, 7. erősségű. Sikertelen mentődobás esetén az áldozat végtagjai megbénulnak. Ha a szerencsétlen a mentődobásra egyet dob, az azt jelenti, hogy szíve a mérge hatására felmondta a szolgálatot. Sikeres dobás esetén a mérge csupán bódulatot okoz. Azonnali hatású szerről van szó, a hatás 1k10 óráig tart.

Ami azonban kiemeli e teremtményt a közönséges lények sorából, az az a tény, hogy minden fogságba ejtett draquiiis mentális gátja lerombolható, s ezáltal rendkívül hasznos társává válhat bármely arra érdemes varázslónak - akadnak is szép számmal, akik vagyontokat hajlandóak fizetni érte.

A draquiiis fent nevezett mentális gátja egyfajta pajzs, ami a megfelelő szabályok szerint lebontható. Jellegeből adódóan azonban ez a „pajzs” csak a Kyr metódus Pszi-ostrom diszciplínájával rombolható. A gondot csupán az okozza, hogy egyetlen

rohammal kell a draquiiis gátját elbontani. A játék szempontjai szerint tehát a varázsló csak akkor tudja a lény elméjét fogva tartó béklyót megsemmisíteni, ha elegendő pszi-ponttal rendelkezik a „pajzs” lebontásához. Egy, a tojásból frissen kikelt draquiiis elméjén a gát 100 pszi-pontos pajzsra felel meg. Értelemszerűen a lebontásához a varázslónak minimum 50 pszi-pontot kell tudnia egyetlen körben aktivizálni. Reménykedő varázstudók legnagyobb sajnálatára, kutatások kimutatták, hogy a béklyó „ereje” a lény korával együtt nő, mégpedig évente egy egységgel. Mivel egy draquiiis akár 450 évig is élhet, kiszámíthatjuk, hogy egy öreg példány gátjának lebontásához 225 pszi-pont kell.

Amennyiben a draquiiis elméjét sikerül felszabadítani, hihetetlenül erős teremtménnyé válik. Ekkor már a kimagasló intelligencia jellemző rá. Ismeri és beszéli a kyr nyelvet, de bármely egyéb nyelvet is gyorsan elsajátít.

Am rendkívüli értékét mindamellett kiváló varázslói képessége adja. Elméje 24 óra alatt képes feltöltődni mágikus energiákkal. Hogy mennyi energiát tud felvenni, az is életkorától függ. Általában elmondható, hogy egy draquiiis annyi Mana-pontot tud egyszerre az elméjében tárolni, amennyi éveinek száma fele. (Egy száz éves szolgáskirály tehát 50 Mana-ponttal rendelkezik.)

Amint egy Mana-pontot elhasznál, nyomban megkezdheti pótlását. A KM kiszámíthatja, hogy az adott korú draquiiis hány Mana-pontot tud felvenni egy óra alatt. (Természetesen a teljes Mana-pont "készletének" egy huszonnegyedét.)

A teremtmény a rendelkezésére álló Mana-pontokat mozaik-mágia felidőzésére használhatja. Általában elmondható a draquiiis varázslásáról, hogy igen ódzkodik az asztrális mágia alkalmazásától - nem kedveli mások érzelmeinek manipulálását.

A másik meghatározó tényező a jellemük. Mint látható, a „vad” draquiiis nem rendelkezik semmiféle jellemmel, mint ahogy a legtöbb vadon élő állat sem. Ellenben a mentális béklyóktól megszabadított lény, hála teremőinek, szigorúan Élet, Rend jellemű. Csak mágikus úton lehet őket ezzel ellentétes cselekedetekre rákényszeríteni, és ahhoz is -

mint azt a szabályok meghatározzák - dupla Erősítés szükséges.

Végül is elmondható, a draquiis egyike Ynev legveszedelmesebb, legritkább teremtményeinek. A varázslók hihetetlen pénzeket fizetnek az eleven példányokért, különösképpen Krán érdeklődése jelentős. Nem lehet tudni hány, mentális gátjától megszabadított draquiis él szerte a világban, kinek a kezében, és miféle célokat szolgálnak. Az egyetlen hitelesnek tűnő ismeret szerint a dorani varázslók tornyait jó néhány öreg draquiis is őrzi. (Rúna I/9, Bestiárium - Lakatos Péter)

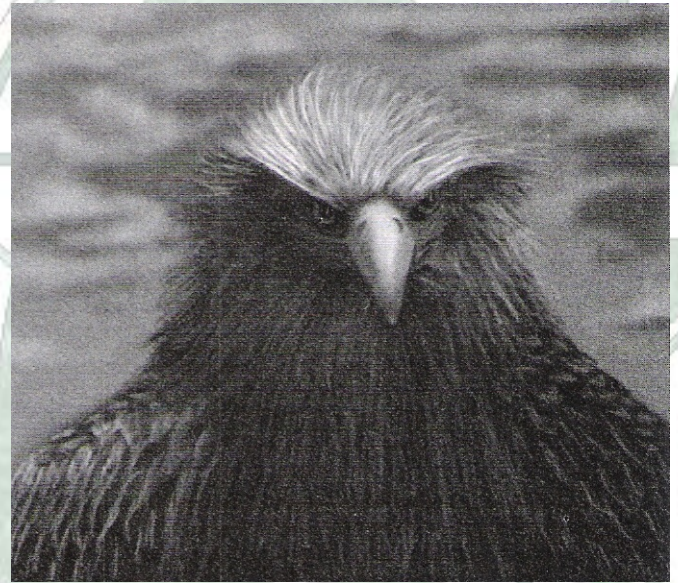
Warvarari

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3K10
Termet: E
Sebesség: 150 (L), 5 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 20
Támadó érték: 50
Védő Érték: 95
Célzó Érték: -
Sebzés: K6/K6
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 2
Pszí: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 8

A warvaranik meglehetősen gyakori madarai Ynev égboltjának. Bár fészkelőhelyeik általában a sziklás, magasabb hegyek, e rendkívül jól repülő madarak bemelegednek messze a síkságok fölé is. Ragadozó életmódot folytatnak, szárnyuk fesztávolsága mintegy négy méter (igaz ugyan, hogy állítólag láttak már olyan példányt, melynek kiterjesztett két szárnya az öt méterre is elérte), tollazatuk jeltelen, barna. Egyetlen ékességük a fejtetőn taréjként húzódo

acélkék tolldísz, melynek felmeresztése az ingerültség jele.

E hatalmas madarak felhőszerű rajban szállnak, mely csoport nem alkalmanként összeverődő egyedek sokasága, hanem amolyan családféle, hiszen a warvaranik több generáción keresztül összetartó kolóniákat alkotnak. A kolóniák feje mindig a legidősebb tojó; a portyák során is ez vezeti a csapatot. Megemlítenő, hogy egy warvarani egyedről csak rendkívül beható tanulmányozás után lehet megállapítani, melyik nemhez is tartozik.



Ritkán, két évente tojnak, akkor is csak egyetlen halványrózsaszín-bíborpöttyös tojást. A kikelésig a hím és a nőstény felváltva kotlanak. A kikelt fióka rendkívül lassan fejlődik, néha két év is eltelik, mire kirepül. Lassú fejlődése ellenére hihetetlen étvágygal bír, három felnőtt helyett is eszik, pedig a kifejlett warvaranik is rendkívül falánk. Költési időszakban, amikor a kolónia fészkeiben fiókák tátogatják csőrüket és rémes rikácsolással adják a felnőttek tudtára, hogy éhség mardossa feneketlen gyomrukát, a warvaranik légiportyára indulnak. Felzabálnak mindent, ami az útjukba kerül, majd visszarepülvén, kiöklendezik az egészet falánk fiókáik torkába.

Mivel csemetéik igen sokáig ülnek a fészekben, egy warvaranik tanya közelében bizony igen megritkul a vadállomány. E repülő vadászok éles csőrükkel akár a szarvast is képesek leteríteni. Népesebb csapatok még az utakon közlekedőket, a földeken dolgozókat is megtámadják. Látásuk rendkívül éles, mi több, hőlátással is rendelkeznek.

Segítségével akár egy kilométerről is észlelhetik áldozatukat, holdtalan éjjelen.

A fiókákkal ellentétben, a támadó warvaranik teljességgel némák. Hihetetlen repülési képességeiket kihasználva támadnak, ennek is köszönhetik viszonylag nagy Védő Értéküket. Borotvaéles csőrükkel egy-egy lecsapásnál kétszer is belevágnak prédájukba. Jellemző támadási módjuk során - az áldozat kiválasztása után - egy célpontra, nagy magasságból egymás után, mondhatni szoros kötelékben három-négy madár is rácsap; igaz, ilyenkor egy körben csak egyszer támadnak. Így a harc első körében akár négy támadás is érheti a gyanútlan áldozatot, ráadásul a warvaranik ekkor a Roham módosítóit is megkapják, annak minden előnyével és hátrányával.

Adott áldozatnál e taktikát csak egyszer használják. Amennyiben a préda még talpon marad, sebesen keringenek körülötte, sorban feléje vágva - ekkor már körönként kétszer. Ha sikerül a prédát leteríteniük, azonmód felfalják. Bár sokan nem hiszik, de négy warvarani képes felfalni egy egész lovat. A degeszre zabált madarak aztán nehézkesen a levegőbe emelkednek, és hazarepülnek. Minden sikeres támadás után néhány jóllakott egyed kiválik a csoportból, és otthon bevárja a többieket, hogy aztán együtt újra útnak induljanak.

A warvaranikat kiváló vadászmadárnak tartják; ha fiókaként kerül fogságba, jól kezelhető, könnyen szelídíthető, húséges társ válik belőle. A warvarani vadászokat azonban figyelmeztetném arra a tényre, hogy a kolóniák környékén 30+2k10 felnőtt példány tartózkodik, melyek - enyhén szólva



- nem szívelik a behatólótat. (Rúna I/9, Bestiárium - Lakatos Péter)

Maggan, a Farkasmanó

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 1-100

Termet: K

Sebesség: 75 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 30

Védő Érték: 75

Célzó Érték: 0

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: 9

Fájdalomtűrés pontok: 14

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 2

Psz: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: káosz

Max. Tp: 1

Mint oly sok egyebet, e lényeket is az Elátkozott Vidék káosztól fertőzött fekélyes gyomra okádta a világra. A legnagyobb számban azonban ma már Gro-Ugonban találhatóak. Gyengébbek lévén, mint az uralkodó ork-faj, amolyan szolgafélékként élnek, a nagy ork törzsek árnyékában. Minden valamirevaló ork főnök legalább négy-öt maggan szolgát tart. Talán ez a hátrányos helyzet indokolja, hogy Gro-Ugon gyepűit időről időre kisebb nagyobb maggan hordák hagyják el, s rabolva fosztogatva keresnek helyet a letelepedésre. Persze, a legtöbb helyen sürgősen eltakarítják őket, hiszen sehol sem fogadnak szívesen efféle fajzatokat.

A kalandozók Észak-Yneven gyakorlatilag bárhol találkozhatnak maggan hordával, de természetesen Gro-Ugontól távolodva ennek valószínűsége fokozatosan csökken. Magától értetődően, a birodalmak belsejében nem lehet velük találkozni, sem városokban, vagy azok közelében. A legtöbbször kisebb települések, karavánutak mellett ütnek tanyát, amíg el nem kergetik őket. Alacsony termetű, humanoid lények.

Külsejüket legpontosabb egy kalandozó, bizonyos Erimar írta le. „Olyasfélék, mint egy kistermetű farkasember, amely félúton megállt az átalakulásban.” Valóban igen rútak. Testüket ritkás szőr fedi, színe a róttól a feketéig terjed. Ábrázatuk emberi vonásokkal felruházott csupasz farkaspofo. Állandóan nedvedző orruk, és hatalmas agyarakkal ékes, széles, nyáladzó pofájuk van.

Beszédük igen szegényes, egyes kutatók szerint az ork nyelv egy eltorzított, primitív változatát beszélik. Az mindenesetre tény, hogy megértik az orkot, ám ha ők kezdenek orkul beszélni, annak tartalmát bizony rendkívül nehéz kihámozni.

Minden hordában van egy főnök, ennek harcértékeihez +10 járul. Igen kedvelt szokásuk szerint főnökökre mindenféle hangzatos címet akasztgatnak - ennek során ritka kifejezőkészségről tesznek tanúbizonyságot. Pl.: Észak-földe Ura, Vérengző Nagysárkány, Minden Emberfattyú Nyomorgatója, Minden Koszos Mágus Réme, Nagytiszteletű és Fényeselméjű Bélfürkész Bubor Herceg (szintén Erimar gyűjtéséből).

Marad még a kérdés, vajon milyen fegyvereket használhatnak? A válasz: bármit. Egy maggan minden eszközben a fegyvert keresi, és követhetetlen logikával válogatja gyilkoló szerszámait. Természetesen a legtöbben a jól bevált, mondhatni hagyományos eszközökhöz nyúlnak, úgymint kard, bárd, stb. De a rohamozó magganok közt nem ritka a sodrófát, kapát, köpülőfát, sőt, nehéz gyertyatartót lengető egyed. Páncélzatuk is meglehetősen változatos. Alapvetően egy maggan merev, rosszul kikészített bőrruhát visel, amire aztán különböző módszerekkel mindenféle fémdolgot erősít; például fémtányér, bádögre, törött kard. Persze, ha netán sikerül zsákmányolniuk, úgy szívesen viselnek igazi vérteteket is.

A büszke tulajdonos semmi pénzért nem mond le a megszerzett vétről, még akkor sem, ha az egyáltalán nem jó rá. Így vagy úgy, de magára aggatja - ha

másképpen nem megy, hát részleteiben -, s úgy indul a csatába, mint valami hadúr. A nagyobb méretű láncingeket például kedvtelve viselik többszörösen magukra tekerve.

Összességében elmondható, hogy vértjeik 1 SFÉ-nél nem jelentenek többet, kivéve, ha a maggan véletlenül tényleg az ő méretére készült, helyesen felöltött páncélzatot visel. Ebben az esetben a rendes SFÉ-t kapja, de az ilyen eset ritka, mint a fehér holló. Pajzsként ormótlan deszkából ábdált készségeket használnak, ezek tízzel növelik a VÉ-jüket. Fém pajzsot - az igazán könnyűek és kis méretűek kivételével - a súlyuk miatt nem hordanak.

A maggan két legjellemzőbb tulajdonsága az ostobaság és a hiúság (bár egyesek harmadikként megemlítik a szagukat is). Azt azonban meg kell hagyni, a magganok rendkívül bátrak és vakmerőek, a csatában mindig utolsónak futnak el. Már, ha tudnak... (Rúna I/9, Bestiárium - Lakatos Péter)

Ash-siaf

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: K
Sebesség: 130 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: 30
Támadó érték: 90
Védő Érték: 140
Célzó Érték: -
Sebzés: K6
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: állati
Max. Tp: 60

Az ash-siaf neve dzsad nyelven annyit tesz „loncsos”, bár ez az elnevezés nem túl találó, lévén, hogy szőrzete kimondottan rövid. Nevezik a sivatag farkasának is – ez az elnevezés már valóban illik rá. Ránézésre valóban emlékeztet kutyára vagy farkasra, termete azonban valamivel kisebb a mérsékelt öv erdőit lakó társainál, mindössze 50-60 cm. Testfelépítését tekintve vékony és izmos, akár az agár; sárgásdrapp szőrzete jó rejtőszín a Taba el-Ibara homoksivatagában. Nem csak színe segíti a rejtőzést, az ash-siaf maga is meglehetősen ravasz módon rejtőzik el a kíváncsi tekintetek elől. Ha vadászik vagy prédára les, egyszerűen beássa magát a homokba, éppen csak az orra és a szeme látszik ki, bár ez utóbbit is igyekszik rejtve tartani. Ha azután a préda a közelbe ér, hihetetlen erővel rugaszkodik elő a homok alól, egyenesen a megdöbbszent áldozatra vetve magát. Aki nem ismeri jól a sivatag farkasának ravasz szokását, igencsak meglepődhet, hiszen szó szerint a föld alól terem előtte a váratlan ellenfél, ráadásul olyan helyen, ahol semmi ilyesmire nem számított. Ezért az ash-siaf első támadása minden olyan esetben meglepetésnek minősül, amikor az áldozat nem kimondottan erre figyel (akár tapasztalatból, akár mágiából vagy psziből – pl. hatodik érzék). Ráadásul, ha csak teheti, az ash-siaf hátulról ront ellenfelére, ugyanis leginkább a nyakat



támadja. Így első támadásnál – de csak annál – megkapja a meglepetés és a hátulról illetve félhátulról támadás módosítóit. Ez a gyengébb ellenfelekkel szemben általában elegendő is. Ha mégsem sikerülne az első csapással leterítenie áldozatát, szívósan küzd. Minthogy nem igazán akad természetes ellenfele, nincs veszélyérzete, nem ismeri a félelmet. Kis termete ellenére az emberre is veszedelmes. Minthogy a sivatagban ritka kincs a táplálék, megtámad mindent és mindenkit, aki csak mozog, legyen az magányos utazó vagy akár karaván. A fayumik szent állatnak tartják. (Rúna II/3, Bestiárium - Kovi és Kuvik)

Tonor

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 100 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 140

Védő Érték: 160

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: 84

Asztrál ME: - (lásd a leírást)

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: 14

Pszí: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 640

A tonorok a Hatodkorban élt örült máguskirályoknak félresikerült kísérleteinek torz eredményei. A Dawa birodalom egyik királya adta parancsba boszorkánymestereinek és varázslóinak: alkossák meg a tökéletes harcost, az emberfeletti embert. A feladatot sokan sokféleképpen akarták megoldani. Voltak, akik élőholtakkal próbálkoztak, néhányan homonkulusokat alkottak, megint mások idézett lényeket állítottak szolgálatukba. Ezek a lények azonban egytől-egyig sebezhetőnek bizonyultak valamilyen szempontból. Végül aztán maga a máguskirály és tanácsadói alkották meg a tökéletes (?) harcost – a tonort. Teste alapjául az orkok egyik igen szívós válfaja szolgált – ezek azóta kihaltak. A testet ősi mágikus hatalma segítségével hihetetlen erővel és harci tudással ruházták fel. A tonorok szinte már képtelenül duzzadó izmokkal ellátott, másfél ember magas orkoknak tűnnek. Mágia edzette izmaik minden túlzás nélkül hasonlíthatóak az acélhoz, olyannyira, hogy 4-es SFÉ-t biztosítanak a számukra. Emellett természetesen emberfeletti erőt is adnak –

ez a játérendszerben 24-esnek felel meg, az ehhez adódó sebzésjárulékkal. Általában hosszú dorongokat forgatnak, melyek a furkósbothoz hasonlítanak ám lényegesen nagyobbak és nehezebbek, sebzésük K10 (ehhez jön a +10 sebzésjárulék – lásd a harcosok 135. old.)

Az őket létrehozó mágiának köszönhetően hatalmas testüket meghazudtoló ügyességgel harcolnak, dorongjaikat olyan gyorsasággal és átütő erővel mozgatják, hogy igen nehéz hozzájuk férni. Összegezve, ránézésre úgy tűnhet, a néha Dawa királynak sikerült megalkotni az emberfeletti katonát. Egy hibát azonban elkövetett, amely végzetesnek bizonyult: figyelmen kívül hagyta a testbe zárt lelket. A fizikumot megacélozó és legyőzhetetlenné tevő mágiák nem hogy használtak volna a léleknek, de egyenesen az örületbe kergették. Az egyébként sem kimagasló intellektusukról híres orkok nem bírták elviselni a mágikus torzítást. Mentálestük elcsökevényesedett, elsorvadt, intelligenciájuk legfeljebb egy állathoz mérhető, asztrálestük egyensúlya tökéletesen felborult. A tonorok lelkében állandó asztrálvihar dúl, elszabadult ösztöneik és hullámzó érzelmeik irányítják őket. Viselkedésük a szélsőségekig kiszámíthatatlan. Mivel asztrálestük ennyire sebezhető, semmiféle ellenállást nem mutatnak az asztrálmágiával szemben, az ellenük alkalmazott efféle varázslatok automatikus sikerrel járnak. Ez a siker azonban nem garantáltan hosszú életű, ugyanis megtörténhet, hogy az asztrálvihar egyszerűen elmossa a varázslat hatását. Ennek eldöntésére körönként kell dobni a K100-on. A dobott érték jelképezi a lelkükben dúló érzelmek erősségét. Ha ez nagyobb, mint a varázslat erősítése, felülemelkedik rajta, és a varázslat hatása később sem tér vissza.

A tonorok teste a mágiának köszönhetően igen ellenálló a természetes hatásokkal szemben is. Zokszó nélkül viselik a hideget és a meleget, a szomjazást és az éhezést. Sokáig bírják táplálék nélkül és mindent megesznek, ami legalább kis eséllyel emészthető.

Szerencsére a tonorok nagyon ritkák, csak a Quiron-tengertől nyugatra elterülő hatalmas, üres pusztaságokon tűnik fel néha egy-egy. Civilizált vidékre pedig csak elvéve tévednek be. A vidéken élők többször elhatározták már, hogy teljesen kiirtják a Dawa birodalom ezen torz emlékeit, de erre semmi esélyük sincs, a tonor ugyanis képes szaporodni, mégpedig akár emberrel, akár orkkal,

akár udvari orkkal. Az így született utódok magukon viselik mindkét szülő jegyeit, de hamarosan a tonor vonások kerülnek előtérbe. (Rúna II/3, Bestiárium - Kovi és Kuvik)

Fehérkígyó

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-2

Termet: N

Sebesség: 90 (SZ) 80 (V)

Támadás/kör: 1 v. 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 80

Védő Érték: 120

Célzó Érték: -

Sebzés: K10/K10

Életerő pontok: 30

Fájdalomtűrés pontok: 90

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 12

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 238

A fehérkígyó megtévesztő elnevezés, ugyanis valójában nem kígyóról, hanem melegvérű emlős állatról van szó. A fehérkígyók a déli jégmezők lakói. Testük hosszú, kígyószerű, de nem pikkely, hanem dús, szürkésfehér szőrzet borítja. A kifejlett példányok hossza nemritkán a négy-öt métert is eléri. Tökéletesen alkalmazkodtak a hideg éghajlathoz. Lábaik teljesen visszafejlődtek, hosszúm izmos, kígyószerű testükkel azonban hihetetlen gyorsasággal képesek haladni havon, jégen és vízben egyaránt. Párban élnek, gyakran így is vadásznak. Ragadozók, táplálékuk a hómezők apró állatai és madarai, de inségesebb időkben akár a jegesmedvét is megtámadják – tegyük hozzá, néha sikerrel. Az sem ritka, hogy az éhező fehérkígyók a táplálék reményében bemerészkednek a déli sztyeppékre is. Általában éjjel járnak vadászni, zsákmányukat gyakran álmában ragadják el. Ha harcolni kényszerülnek, veszedelmes ellenfelek lehetnek, mivel testük elülső részét felemelve, fejük jó két méter magasba emelkedik, és onnan csap le a támadóra. Harapásuk rendkívül erős, metszőfogaik élesek. Több ellenfél esetén hosszú farkukat

védekezésre használják, ekkor kétszeri a támadhatnak egy körben. Farokcsapásuk szintén komoly kárt okozhat.

Ha sikerül túlütniük áldozatukat, emellett, hogy Ép-t sebeznek, rátekerednek zsákmányukra, és megkísérlik összeroppantani.



Az így lefogott áldozat képtelen harcolni vagy védekezni. Minden erejét az ellenszegülésre kell összpontosítania. Körönként kell erőpróbát dobni, ellen bír-e állni a kígyó szorításának. Ha sikertelen, abban a körben elveszít K10 Fp-t, siker esetén nem sebződik. A folyamatos, megterhelő erőfeszítés miatt minden harmadik körben -1 módosító jár erőpróbájához. Természetesen a vértetek felfognak valamennyit a szorításból, ezért a karakter páncélja SFÉ-jének 3 feletti részét pozitív módosítóként használhatja az erőpróbánál, azaz a mellvért (SFÉ 4) +1-et ad, stb. A kígyó addig szorítja áldozatát, míg abban élet van, vagy míg komoly sebet nem kap (Ép sebzés). A szorongatott helyzetben lévő karakter nem képes semmiféle tevékenységre, sem harcra, sem varázslásra, sem pszi használatára. A kígyó a harc helyhez kötve módosítói szerint küzd a többi ellenféllel.

Prémje a déli országokban, elsősorban Shadonban és a nomádok közt ritka, értékes

szörmének számít, ezért gyakran vadásszák. (Rúna II/3, Bestiárium - Kovi és Kuvik)

sorban helyezkednek el egymás mögött, és ha az elő kihull, szinte azonnal helyére nő a mögötte lévő.

Zabáló

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 36

Támadó érték: 150

Védő Érték: 110

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6

Életerő pontok: 18

Fájdalomtűrés pontok: 76

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 20

Pszí: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 346

A zabálók távoli hegyek rettenetes hírű szörnyetegei. Különös teremtmények, az életrajz tudományának bölcsei eleddig nem tudtak megegyezni, milyen fajhoz, családhoz sorolják is. A babonák szerint a Kosfejű maga küldte a zabálókat a világra, hogy falják fel az egész emberiséget. Sok tekintetben a hullőkre hasonlítanak, szemük sárgás és rezzenéstelen, görnyedt testüket olajzöld és barna pikkelyek borítják. Magasságuk elérné a két-két és fél métert is, ha kiegyenesedve járnának, így azonban csak embermagasak. Felépítésükben torz karikatúrái az embernek. Két rendkívül izmos, három karomban végződő lábón járnak, melyekkel meglepően nagy ugrásokra képesek. Törzsük tömzsi és hajlott, mellső végtagjaik - kezeik - teljesen elsorvadtak, visszaféjlődtek. Fejük azonban hatalmas, jó négyszer-öttször akkora, mint egy emberé. Ennek a fejnek tekintélyes részét a nagyméretű, számtalan tühegyes foggal teli száj foglalja el. A fogak elrendezése a cápákéra emlékeztet: több



A zabálók, mint nevük is jelzi, mindent felzabálnak, legyen az élő vagy élettelen. Az emészthető táplálékot gyomruk kivonja, a többi, pedig egyszerűen távozik szervezetükből. Szükségük is van a nagy mennyiségű tápanyagra, mivel testhőmérsékletük jóval magasabb az állatvilágban megszokottnál: jócskán száz fok fölött van, és ezt a pokoli meleget ki is sugározzák környezetükbe. Ez elemi hő aurának felel meg, aminek a sebzése 10 Fp. Az ilyen aktív belső égéshez viszont naponta testsúlyuk másfél-kétszeresét kell felzabálniuk. Ezért mondják, hogy egy zabáló egymaga rosszabb, mint egy sáskajárás.

Ha harcra kerül a sor, erős harapásaival támad, de olyan elsöprő erővel és gyorsasággal, hogy igen nehéz kitérni előle. Izmos lábain ide-oda szökken harc közben, ettől valamivel nehezebb eltalálni, ezenkívül azonban nem fordít figyelmet a védekezésre; elvakultan támad, köröngként kétszer. Minden támadásánál érvényesül a hőaura, attól függetlenül, hogy a támadás sikerrel járt-e vagy sem.

Ellenfelének nehéz dolga van, mivel nyálkás, olajzöld pikkelyei meglehetősen kemények, olyannyira, hogy 3-as SFÉ-t biztosítanak számára. (Rúna II/3, Bestiárium - Kovi és Kuvik)

YRISS, a Halálköd

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 140 (L)

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: -

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: lásd a leírást

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni alapfok (8. szint)

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 3000

Gondolati séma: Velejéig romlott, csak a pusztulás látványa elégíti ki, ezért amerre csak jár, mindent elpusztít, ami az útjába kerül. Az Yriss a legkülönlegesebb alsórendű démon, tulajdonképpen nem más, mint egy nagy kiterjedésű ködpamac. Egyes tudósok még azt is kétségbe vonják, hogy valóban démon. Szerintük ők valójában egy démoni sík anyagának rosszindulatú kicsapódásai.

Nem túl okos, bár rendelkezik tudattal, sőt, még pszit is képes használni. Mint már említettem, a pusztulás látvány okoz számára legnagyobb örömet. Ha úgy tartja kedve, ő maga is képes óriási pusztítást véghezvinni. Ezt pedig a következőképpen teszi: Kiszemel magának egy helyet, amelyre aztán rátelepszik, akár a reggeli ködpára, 200 lábnyi sugarú területen. Sűrű, piszkosszürke anyaga szinte éjjeli sötétséget hoz a „megszállt” területre. Ezek után különös folyamat veszi kezdetét. Ahova az Yriss letelepszik, ott egy idő múlva a boszorkánymesterek démoni birtok nevű varázslatának hatásai kezdenek érvényesülni. Ez az idő kb. egy óra. Az óra eltelte után az Yriss a „megszállt” területen nekilát elpusztítani az élet minden megnyilvánulási formáját. A hatás ugyanaz, mint a varázslat esetén.

Egyes legendák szerint, egy legendás boszorkánymester, bizonyos Sigur kryllerd, amikor

megalkotta a démoni birtok varázslatát, egy Yriss segítségét is kérte. Hogy a legenda igaz-e, azt nem tudhatja senki. Annyi bizonyos, hogy a boszorkánymesterek azóta is tiszteletben tartják az Yrisseket. Nehéz hát rávenni egy ilyen feketemágust, hogy egy Halálköd ellen hadakozzon.

Az egyetlen pozitív dolog vele kapcsolatban, hogy a szemébe tekinteni képtelenség, mivel ilyesmi nincs neki. Mivel „teste” apró démoni anyagú szemcsékből áll, mágikus fegyverek sem sebeznek rajta, hiszen a kicsiny porszemek ellen hiábavalóság hadakozni. Az egyetlen lehetőség tehát a mágia. Ezen belül is csak a papok varázslatai igazán hatásosak. Más varázshasználó is próbálkozhat, ám a „besülés” veszélye itt is érvényes.

Az Yriss ellenáll a természetes szeleknek, a mágia keltette fuvallatok azonban már hatással vannak rá, s képesek elsodorni. A baj az, hogy ezzel még nem tért vissza a síkjára, csak odébbállt, sőt, ha olyan kedve van, visszatelepszik oda, ahonnan elfújták.

Az Yriss, bár harcolni képtelen, mégis veszedelmes démon, különösen, mert nehéz megkülönböztetni a hagyományos ködpamacoktól. Yneven általában politikai küzdelmekben vagy hadjáratokban kap nagy szerepet, hiszen ha rátelepszik a gabonaraktárakra és egyéb létfontosságú területekre, az nagy veszteség az ellenfélnek. Embereknek és állatoknak ritkán tud ártani és akkor sem sokat, hiszen az élőlények elmenekülnek az aurájából. (Rúna IV/1, A démonok - szerző ismeretlen)

SHRABTISST, a Szellem

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: -

Sebesség: 300 (L)

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: lásd a leírást

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: - (testtől függ)

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszí: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 2000

Gondolati séma: A Shrabtisst kárörvendő és alattomos. Senki és semmi nem tarthatja vissza, csak saját pusztulásának gondolata.

A Shradtisst egy testetlen démon. Hogy lélek és test nélkül hogyan létezhet, máig is rejtély a démonológusok számára. A legelfogadhatóbb elmélet a nagy Abdul al Sahredé, miszerint a Shradtisstnak igenis van teste, csak nem látható, nem érzékelhető. Hiszen az ember érzékei csak nagyon kevés dolgot mutatnak meg a valódi világból, miért ne fordulhatna elő, hogy a test kívül esik a józan érzékelés határain?

Mindenesetre akár létezik teste akár nem, az bizonyos, hogy a Szellem képes átvenni idegen testek fölött az uralmat (40E, asztrális ME). A hatás leginkább arra hasonlít, amikor valakit egy szellem száll meg. Innen az elnevezés is. Az áldozat ilyenkor önkívületi állapotba kerül, és mikor a szellem elhagyja a testét, nem emlékszik semmire az ez alatt törtétekből.

A Shradtisst nagyon szeret garázdálkodni. Ha egy test felett átveszi az uralmat, nem kímél senkit és semmit, még az ideiglenes testét sem, hiszen nem ő érzi a

fájdalmat. Tör-zúz, gyilkol, erőszakoskodik. Mikor elhagyja az áldozat testét, és az még él, bizony gyakran őt gyanúsítják a tettekért, hiszen senki más nem láttak. A Shradtisst nagyon is szeret bajt keverni, anarchiát okozni.

Test nélkül nehezen sebezhető, hiszen csak egy tudat. Ő azonban bárkit támadhat, mégpedig tudati csapásokkal. Képes mentálisan fájdalmat gerjeszteni ellenfelében, a pszi diszciplínához hasonlóan. Körönként annyi Fp-t képes áldozatától lecsapolni, amennyi az Ép-inek az ötöde. Ha testbe kerül, ez a képessége is megmarad. Ha netán valaki mégis megtalálná a módját, hogy igazán ártson neki, a legtöbb esetben megfutamodik.

Ha megszáll egy testet, vagy egyezsége lép egy elvetemült varázstudóval, a harci értékei és egyéb képességei a Bestiárium Vulaghar címszava alatt találhatóak meg. (Rúna IV/1, A démonok - szerző ismeretlen)



Démonurak

LIRYTT

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 200 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 30

Védő Érték: 80

Célzó Érték: -

Sebzés: K10

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: 150

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszí: pyarroni mesterfok (10. szint)

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 5000

A Lyritt a leggyengébb démonurak egyike, amelynek hatalma abból áll, hogy képes akaratát ráerőszakolni az alsóbbrendű- és közdémonokra. Testi képességei igen gyatrák, harcba szinte soha nem bocsátkozik. Ha küzdelemre kerülne sor, testőreire és mágiájára hagyatkozik.

A Lyritt külseje olyan, mint egy alacsony, vézna, hajlott hátú öregemberé. Szemöldöke dús, ajkai között fehér tépőfogak éktelenkednek. Szemei aprók és feketék, akár az éjszaka.

A Lyritt bizonyos fokig alkalmazni a varázslók mágiáját, azon belül az asztrális és mentális mágia fogásait, ezekkel képes hatni a démonokra is. Max. Mp-inek száma 100, ebből használat után körönként egy tér vissza. Ha tehát elhasználja az összes Mp-jét, akkor száz körre van szüksége ahhoz, hogy ismét maximumon legyen.

Egyéb különleges képessége nincs, ám a démonokról már leírtak rá is vonatkoznak.

A Lyritt a Gyötrelem Síkján él egy eldugott barlangban, szolgáitól körülvéve. Ura és parancsolója a rettegett Ligeroe, a sík Hercege. Nem szívesen áskálódik ellene, mivel sokkal gyengébb nála, így mindenképpen csak vesztes lenne. Meghúzódik hát békében a barlangjában, s igyekszik

nem ütni az orrát a nagyok dolgába. (Rúna IV/1, A démonok - szerző ismeretlen)



SIGRASS

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 300 (SZ)

Támadás/kör: 14

Kezdeményező érték: 80

Támadó érték: 200

Védő Érték: 250

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10 (karom) / 3K10 (harapás)

Életerő pontok: 100

Fájdalomtűrés pontok: 200

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: Kyr metódus (18. szint)

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: 150

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 500000

A Sigrass a legveszedelmesebb démonok egyike, a síkjának, a Vérsíknak Hercege. Alattvalói rettegik és gyűlölik is egyben. Tucatnyi démonúr, több ezer közdémon és megszámlálhatatlan alsórendű démon tartozik neki hűséggel.

Síjja, a Vérsík egyetlen roppant vértenger, amelynek közepén egy sziklaszirten emelkedik Sigrass kastélya, amely – mintha a tenger örökkön hullámzó anyagából lenne – folyton hullámzik, változtatja alakját. A kastélyban több száz közdémon lakik, körülötte démonuraik lakhelyei magaslanak gigászi védőfalként.

Maga Sigrass három láb magas, hüllőszerű, félhumanoid óriás. Otromba testén két hatalmas gyíkfej tekergőzik vörös pikkelyes nyakakon. Szájában kétarasnyi tűhegyes fogak sorakoznak, hat karjának ujjai pengeéles karmokban végződnek. Ha harcra kényszerül, minden kezével kétszer támad körönként és egyszer-szám szerint harapni is képes a szájával. Fegyvere nincs.

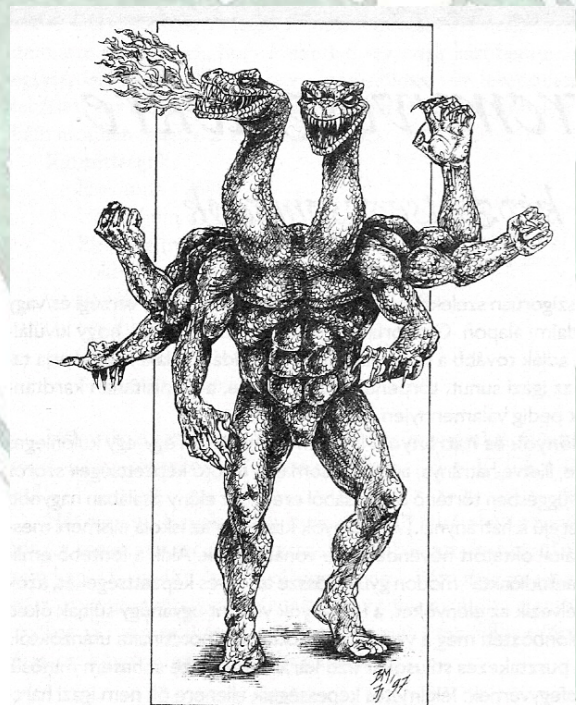
Sigrass a mágia mestere. Képes alkalmazni a bárdok, boszorkánymesterek, tűzvarázslók, varázslók összes mágiaformuláját, mégpedig mintha 15.

szintű lenne. A varázslatokat képes egybefűzni, akár a mozaikokat. Minden mágiájának varázslási ideje egy szegmens, mivel elég csak az elméjében felidéznie a megfelelő formulákat. Ezenkívül képes körönként tűzcsovát lehelni mind a két szájából az ellenségre (ekkor azonban azzal a szájával már nem harap, abban a körben), mégpedig 15E erősséggel. Mp-it a pszije segítségével tudja visszaszerezni. Megjegyzendő, hogy roppant kedveli a kisajtolást. Ez, ha démoni síkon alkalmazza, sokkal több manát képes kivonni a sík anyagából – egy pszi-pontért nem öt, hanem tíz Mp-t kap.

Pikkelyei rendkívül ellenállóak a fizikai sérülésekkel szemben, így 12-es SFÉ-t biztosítanak számára mindenféle hatás ellen.

A felsoroltakon kívül érvényesek rá a démonok különleges képességei, azzal az eltéréssel, hogy a hatásokat démonokra is kifejti, és erőssége is nagyobb. A félelem erőssége 20E, a tekintetnek ereje 100E.

Hihetetlen képességei ellenére nem szereti maga megrendszabályozni az ostobább illetőket, inkább alattvalóit szabadítja rájuk. Csak a legvégső esetben alacsonyodik le odáig, hogy egy nyeszlett halandóval leálljon harcolni. (Rúna IV/1, A démonok - szerző ismeretlen)



RORTHAR

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 200 (SZ)

Támadás/kör: 4

Kezdeményező érték: 70

Támadó érték: 140

Védő Érték: 190

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10

Életerő pontok: 70

Fájdalomtűrés pontok: 150

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni mesterfok (15. szint)

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: 150

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 100000

A Rorthar Kék Sík egy démonura. Hercege egy Beress nevezetű démonherceg, aki akár az ikertestvére is lehetne. Rorthar jelenleg azon töri a fejét, hogyan taszíthatná le a trónról Beresst. Cselt sző, ármánykodik, eddig azonban hiába fáradt. Beress alattvalói sokkal erősebbek, mint az övéi, eddig mindig keresztülhúzták a számításait.

Rorthar leginkább – ha ynevi fogalmakat kell használnunk – egy megtermett gorillára emlékeztet. Csak vörösen izzó szemei és roppant agyari utalhatnak nem természetes mivoltára. Harci képességein kívül nem sok tudást birtokol. A mágiát nem érti és nem is kívánja használni. Különleges képességei nem különböznek más démonokéitól, csupán annyi tőlük az eltérés, hogy tekintetének ereje az alóbbrendű- és közdémonokra is hat, ezen kívül képes akaratát alattvalóira rákényszeríteni. Ezek az alattvalók többnyire alsórendű démonokból állnak, ámbar vannak közöttük közdémonok is jócskán.

Annak ellenére, hogy nem tartozik a legfélelmetesebb démonurak köz, meglehetősen beképzelt. Minden és mindenki fölött állónak



képzeli magát. Kész csoda, hogy eddig nem dühítette magára a hatalmasabb urakat, netán hercegeket. Persze ami késik, nem múlik... (Rúna IV/1, A démonok - szerző ismeretlen)

A képek a Rúna magazinokból valók.

2012.06.02.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu