

Ynevi bestiák 1



Előszó

Az Ynevi bestiák című cikkben néhány ynevi lányt szeretnék bemutatni, a Bestiárium rendszeréhez hasonlóan.

A cikkben az általam alkotott, játékosaim segítségével kitalált lények leírása szerepel, terveim szerint több részen keresztül. A kiegészítő célja, hogy új lényeket mutasson be Ynev hatalmas világáról, új bestiákat adjon a kalandmesterek kezébe, és új ellenfeleket teremtsen a játékosoknak.

A kiegészítő házi, tehát használata opcionális. Javasolom továbbá, hogy elsősorban KM-ek olvassák, mivel a játékosok így találkozhatnak olyan lényekkel, amelyeket tényleg nem ismernek.



Áldozómester

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 60 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: 4K6
Támadó érték: 4K10
Védő Érték: 40+5K10
Célzó Érték: 0
Sebzés: K6+2 / K6
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Psz: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: speciális
Jellem: káosz-halál
Max. Tp: 860

Az áldozómester Tharr templomainak legnagyobb becsben tartott személyei. Nem sok áldozópap részesül a szent örület megtiszteltetésében, és hogy a Háromfejű mi alapján választ, azt nem lehet tudni. Az a pap – templomként csak egy! – akit elfog Tharr szent örülete, áldozómesterré válik. Fizikai változások mennek végbe rajta, feje fokozatosan bak vagy oroslánfejű alakul, érdekes, de kígyófejű áldozómestert egy leírás sem említ. Mivel nem táplálkoznak, teljesen lesóványodnak. Az áldozómester bal



kezének ujjai megnyúlnak, erős karmokat növeszt, azt a marcangoláson kívül másra nem tudja használni. Jobb keze változatlan marad, de áldozókésén kívül semmit sem hajlandó megfogni vele. Testüket szüntelenül változó, kaotikus görcs rázza, vagy engedi el, (ezért a változó harcérték, amit minden körben újra kell dobni) míg torkukból hol örült nevetés, hol jajveszékelés, vagy állati üvöltés tör elő. Szája szinte mindig véres, szemei kifejezéstelenek.

Csak ha ember kerül az oltárra, nyugszanak meg kissé, ilyenkor csak a szerencsétlen feláldozásával foglalkoznak. Az élő áldozaton szörnyű sebeket ejtenek, amelyből teljesen kiszürsölik a friss vért, ami így Tharr síkjára, a Lindigassra kerül, és az áldozat minden esetben elfogadtatik. A megivott vérből tartják fenn magukat, de egy áldozómester sem él tovább nyolctíz hónapnál.

Tharr szolgálói félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek rájuk, uruk káoszának beteljesülését látják benne. A szent örült rájuk nem veszélyes, Tharr felszentelt szolgálóit soha sem bántja, mindenki másban viszont jövőbeni áldozatot lát. Ezért nem árt az óvatosság, az áldozómestereket általában bezárva tartják, és csak áldozatok alkalmával engedik ki őket.



Ha netán mégis kiszabadul, netán a szentélybe hívatlanul tévedőkre eresztik, kíméletlenül megkezdí áldozó tevékenységét. Tharr vérmágiájának összes varázslatát ismeri, és minden körben létrehozhat egyet, de csak alaperősítésen. Ha ez nem segít az áldozat gyűjtésben vagy a rá támadók ellen, kését és bal kezét (K6 Sp) használja. Nem minden Tharr templom rendelkezik szent örülttel, s a káosz istenének cselekedeteire nem érdemes törvényszerűséget keresni. Egy azonban biztos, amelyik templomban áldozómester mutatja be a Háromfejűnek szánt áldozatokat, az sokkal kedvesebb Őelőtte, és ez sok mindenben megnyilvánul. Esetenként előfordul, hogy egyes szekták, templomok rabolnak maguknak áldozómestert, tovább erősítve a káosz áldásos intézményét.

Ayrabdir

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 30 (SZ)

Támadás/kör: 1/2

Kezdeményező érték: 2

Támadó érték: 30

Védő Érték: 86

Célzó Érték: 0

Sebzés: K10+3

Életerő pontok: 43

Fájdalomtűrés pontok: 132

Asztrál ME: 40

Mentál ME: 40

Méregellenállás: immunis

Pszi: 3. Fok, 40 Pszi-pont

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 310

Az ayrabdir a hatalmas erdőségek lakója. Megjelenése bizarr, megtermett medve nagyságú testét négy cölöpszerű lába hordozza, mely három, tompa karomban végződik. Fején körben alkarnyi, polipszerű nyúlványok tekergőznek, feje tetején pedig kocsányon ül egyetlen szeme. Bőrét barnás színű szarupikkelyek borítják, melyek védik a külső

hatásoktól (Sfé: 3) Teste felépítése immúnissá teszi a mérgek valamennyi fajtájára.

Az erdőjárók legnagyobb szerencséjére nem fogyaszt húst, de így is veszélyt jelent mindenkire, akit elér. Bolondul ugyanis a fémért. Ha fém tárgyat érzékel, fejének polipcsápjait rátapasztja, amiknek végéből erős sav szivárog, majd a folyékonyá oldott fémet felszívja. Az embert nem áll szándékában bántani, mégis gyakran előfordul, hogy véletlenül agyonnyomja áldozatát jó hárommázsás tömegével, és persze a csápjaiból előszivárgó sav is igen veszélyes, ha bőrre kerül, 3K6 Fp-t okoz az első körben, majd K6-al mindig kevesebbet, míg le nem gyengül. A sav a mágikus fémekre nincs hatással.

Az ayradbir lassú mozgású, így általában álmában lepi meg áldozatát, vagy akkor, ha az már nem él, vagy nem tud elmenekülni. Gyakran próbálja meg valamilyen trükkel foglyul ejteni az útjába tévedőket, ehhez pszi képességeit, erejét és kiváló álcázottságát használja (80%)



Előfordul, hogy egyszerűen rádönt egy fát a kiszemelt áldozatra, majd komótosan megközelíti, és az utolsó övcsatot is lezabálja róla. Kiváló érzékei vannak a fémek azonosításához. Hogy mennyi ideig

bírja ki evés nélkül, az nem ismert, közismert viszont, hogy kitartóan követi a kiszemelt áldozatot, még ha lassan is. Mindig magányosan jár, hogy hogyan szaporodik, rejtély.

Ynev lakóinak szerencséjére az ayradbir igen félénk, túlerő elől elmenekül, és igen messze lakik az emberek településeitől. Ha mégis harcra kényszerül, nagy mancsával vagdalkozik, amit elég lassan, ám ellenállhatatlan erővel tesz.

Bányapók

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 90 (SZ)

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 32

Támadó érték: 52

Védő Érték: 105

Célzó Érték: 0

Sebzés: K3 / K6+2

Életerő pontok: 28

Fájdalomtűrés pontok: 43

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 165

A bányapók egy hatalmas, barlangokban és föld alatti tárnákban élő pókfajta. Elsősorban az Észak-ynevi hegységekben fordul elő, a legtöbbet Tarin bányáiban jegyeznék fel belőlük. A bika termetű pók testét serték borítják, lábát, torát és fejét erős kitinpáncél védi. (Sfé: 5) Kiváló a hallása és négy szemének infra látásával tévedhetetlenül azonosít minden élőlényt a barlangok mélyén. Merthogy állatokra – és emberekre, törpékre – vadászik. Nem sző hálót, mint felszíni rokonaik, viszont maga után ragadós tócsákat hagy hátra a területén, melyeket azután rendszeresen ellenőriz. A pók által kibocsátott ragasztóanyag amellet, hogy szagtalan, nagyon erős, ha valami beleér, azonnal beleragad és csak –6-os erőpróbával tud szabadulni belőle. Nem ritka ilyenkor, hogy a póknedv lerántja a felső bőrréteget, ezért igen nehéz és fájdalmas a

szabadulás. A sikeres erőpróbával való szabaduláskor az áldozat K3 Fp-t veszít.

Szokatlanul nagy rágói is veszélyt jelentenek, mert amellett, hogy sebzésük K6+2, legalább 3 Fp-t okozó seb esetén mérget fecskendeznek az áldozat testébe, ami 4. szintű és görcsöt, vagy szerencsés esetben émelygést okoz. A mérreg K3 körön belül fejt ki hatását és K4 óráig tart. Ez az idő általában elég ahhoz, hogy a pók éléskamrájába ragassza áldozatát, akinek testnedveit később elfogyasztja.

A bányapók petéit is az ilyen éléskamrák egyikébe rakja, ahol a kikelt kis pókok heteken keresztül táplálkozhatnak zavartalanul. Ha megtámadják a bányapókot, lábaival és rágóival harcol. Tarinban vadásszák is, hosszú sertéiből rendkívül erős, durva szövetet, az úgynevezett thairt készítenek, míg lábainak vastagabb részében lévő húsa igen ízletes, azt különlegességként fogyasztják.

Barlanglakó

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 90 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 5

Támadó érték: 40

Védő Érték: 90

Célzó Érték: 0

Sebzés: K3, fegyver, K3+1 (kő)

Életeri pontok: 8

Fájdalomtűrés pontok: 14

Asztrál ME: 13

Mentál ME: 13

Méregellenállás: 3

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: káosz

Max. Tp: 14

A barlanglakó nem önálló lény, valaha ember, elf vagy egyéb értelmes szerzet lehetett. Az válik barlanglakóvá, aki valamilyen ok miatt – száműzetés, vagy csak egyszerűen eltéved – éveket kényszerül a föld alatt tölteni. Persze nem mindenkiből válik szükségszerűen barlanglakó a föld alatt, például a törpék sohasem vesznek el ennyire a fejüket. A barlanglakó ugyanis először megpróbál túlélni. Ha azonban nem tud kitalálni a



sziklák alatti labirintusokból, pánikba esik, levetkőzi emberi mivoltát. Hozzászokik a barlangi élethez, bőre kifakul, bibircsókos, vizenyős lesz, a szűk hely miatt görnyedve jár, mire megtanul vadászni, általában lesoványodik. Szeme megszokja a sötétet, néhány év után, már ha kijáratra lel sem képes a napfényre lépni. Kialakítja saját területét, néha kezdetleges eszközöket használ. Az ilyen szerencsétlenek legtöbbször beszélni is elfelejtene, a barlangok igazi részeivé válnak.

Nem feltétlenül jelentenek veszélyt az arra tévedőkre, bár általában elfelejtve a civilizált viselkedést, igyekeznek megvédeni saját területeiket. Néha megpróbálják kirabolni az arra tévedőket, esetleg levadászni őket. Olyan is előfordult már, hogy barátságos viselkedésre egy barlanglakó is barátságosan válaszolt, ilyenkor nagy segítségére lehet az eltévedetteknek, mivel saját területét mindenkinél jobban ismeri. Általában egyedül él, bár néhány sherali beszámoló említett már néhány fős barlanglakó telepeket.

Nem szívesen bocsátkozik közelharcba, először mindig kövekkel dobálja áldozatát, amivel remekül céloz. Ha mégis harcra kényszerülne, használhat zsákmányolt, vagy saját kezdetleges fegyverét, ha van neki, ilyenkor azonban csak egyet támad körönként,

nem valami ügyes eszközhasználó. Rendkívül ügyesen mászik (100%), és ha egyszer menekülni kezd, nemigen lehet tartani a tempóját a kövekkel borított falak labirintusában.

A barlanglakót megmagyarázhatatlan tisztelet és csodálat vonzza az emberekhez, ami nem csoda, lévén, maga is az volt egykor. Ez kifejeződhet barátságos, kíváncsi közeledésben, de olyan esetet is feljegyeznek már, amikor a barlanglakó társat rabolt magának. Kalandozók néha kegyelemből is végeznek az ilyen szerencsétlenül járt, évtizedek óta a föld mélyén raboskodókkal.



Blog

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 85 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 15

Támadó érték: 40

Védő Érték: 80

Célzó Érték: 40

Sebzés: tú/K2

Életerő pontok: 10

Fájdalomtűrés pontok: 27

Asztrál ME: 15

Mentál ME: 25

Méregellenállás: 7

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 56

A blog a lombhullató erdők lakója. Megjelenése egy alacsony, kövér, kutyafejű emberre hasonlít, fejlett kézzel és majomszerű lábakkal. Testét rövid, világos barna szőr fedi. Látása és szaglása is igen jó. Nevezik goblinvadásznak is, mert előszeretettel szedi áldozatait a goblinok közül, de olykor megtámad embereket is. A blog kis családokban él, nőténye két-három utódot hoz a világra, a hím blog legtöbbször egyedül vadászik.

Általában bevárja, vagy becserkésközi áldozatát (rejtőzködés 75%, lopózás 65%) és meglepetésből támad rá. Nem kedveli a közelharcot, ha teheti, elmenekül előle. Áldozatait üreges növényi szárból készült fúvócsövével támadja, mellyel hangtalanul adhat le több lövést is, mire felfedezik. A tükre növényi eredetű mérget ken, ami 5. szintű, és K6 körön belül kifejti bénító hatását, ami k6 óráig tart, majd újabb K6 órás rosszullét után elmúlik a hatása. Sikeres egészségpróba esetén csak rosszullétet okoz, ilyenkor az áldozat észre sem veszi az újabb tük becsapódását. A blog türelmes, három, négy tük hatását is megvárja, mire nyugodtan megközelítheti magatehetetlen áldozatát, akit azután lakhelyére vonzol. Az áldozatok húsát fogyasztja, fejüket kipreparálja, és előszeretettel díszíti vele övét, de a saját területén gyakran helyezi őket karókra is,

trófeaként. A csontokból és bőrből apró használati tárgyakat, ágyékkötőt készít.

Fúvócsövén kívül más fegyvert nem használ, ha harcolni kényszerül azt kezével teszi, bár nem túl jó pusztakezes harcos. A blog kutyaszerű morgásokkal kommunikál, de képes az emberi beszéd igen kezdetleges elsajátítására. Az ember elég ügyes hozzá, hogy néha megszelídítse, bár ez korántsem egyszerű és veszélytelen vállalkozás. Persze ilyenkor is vigyáznia kell, nehogy áldozatul essen szövetségesének, mindazonáltal leírások említenek olyan esetet, amikor ember bloggal kereskedett; egy boszorkánymester mindenfélével fizetett emberi preparátumokért, míg egy óvatlan pillanatban maga is be nem került a blog gyűjteményébe.

Dobozkobra

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 100 (SZ)
Támadás/kör: 3
Kezdeményező érték: 30
Támadó érték: 60
Védő Érték: 110
Célzó Érték: -
Sebzés: K6
Életerő pontok: 2
Fájdalomtűrés pontok: 7
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 10

A dobozkobra mesterségesen kitenyésztett kígyócska. Kitenyésztése a Psz. XIII. századra tehető, és a Taba el Ibarához kapcsolódik. A több kígyófajból létrehozott, apró, alig tíz-tizenöt centiméteres kígyócska egyetlen célt szolgál, a gyilkolás egy furmányos módszerét. Mivel ilyen kicsi és veszélyes kígyó nem létezik, kezdetben nagy hatásfokot értek el a gyilkos ékszeres dobozok, ma már csak ritkán érik el a célszemélyt, mivel a módszer ismertté vált.

Maga a kígyó egy apró, zöldes pikkelyű, különösen agresszív hüllő. Piros szeme folyamatosan támadási pontot keres, amint fényre kerül. Vadon nem él, és szaporodni sem képes, a dzadoknál külön műhelyek foglalkoznak tenyésztésével. Ára hihetetlenül magas, egy kígyócskáért tíz, esetenként húsz aranyat is elkérhetnek.

A dobozkobra – jóllehet, semmi köze a kobrákhoz – különlegesen erős mérgének köszönheti népszerűségét és hírhedségét. Mérge 9. szintű, K10 körön belül ható idegrendszeret támadó mérge, és halált okoz, sikeres egészségpróba esetén pedig kómát, amiből az áldozat legtöbbször soha nem ébred fel. Hatásos ellenszere nem létezik, bár több alkimista is kifejlesztett ellenmérget, ami azonban csak 30%-ban működik, és így is méregdrága, a kígyó árának akár ötszöröse is lehet!

A dobozkobra mérge igen rövid idő alatt lebomlik, így lecsapolni nem érdemes. A kígyócska hihetetlenül gyors, és első támadása mindenképpen meglepetésnek számít. Négy-öt marást ad le (akár tíz percig is üldözi áldozatát, ha kell), azután elpusztul, a mérge távozása és a harc halálosan kimeríti természetellenes szervezetét. Húsa mérgező, és bőrének is káros tulajdonságokat tulajdonítanak, ezért a döglött kígyókat elégetik.



Élő hulla

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 50 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 15

Támadó érték: 55

Védő Érték: 67

Célzó Érték: -

Sebzés: K6 / K10

Életerő pontok: 23

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 340

Necrográfiai osztály: II., éji rém

Az élő hulla egy saját gonoszága miatt kitaszítottá vált lélek, amelyet különleges együttállásokkor megfogán, szokatlan mágia börtönzött testébe, amely hihetetlen képességekkel ruházta fel ezt az



éji rémet. Az élőholt céljai ismeretlenek, de megtámad minden értelmes élőlényt, aki az útjába akad, és ha tehetetlenné marta, sorsára hagyja. Igaz, az áldozat ilyenkor szinte mindig belehal a súlyos sebekbe és a fertőzésekbe, amit az élőholt marásai okoznak. Az élő hulla lelke csak akkor szabadulhat, ha a teste elpusztult.

Az élő hulla rothadó húsból áll, bár igen lassan bomlik; csontjai kilátszanak, bőre foszladozik. Nevét különleges képességéről kapta, amit az ismeretlen és szokatlan mágia kölcsönöz neki. Az élő hulla felkel a földről és megrohanja áldozatát, vagy áldozatait, ekkor a fenti értékekkel harcol, karmol és harap (K10). Természetesen csak túlütéssel sebezhető, mivel nem érez fájdalmat. Ha azonban a gyanútlan kalandozónak sikerül 2Ép-s, vagy annál nagyobb sebzést okozni neki (csak fizikai, a mágia csak elemi erő alkalmazása esetén váltja ki ezt a hatást), szembesülhet az élő hulla félelmetes különlegességével. A lény ugyanis hat darabra esik szét, amik aztán K6 szegmensben belül önálló életre kelnek, míg K6+3 kör múltán újra össze nem állnak. Az önálló életre kelt testrészek külön mozognak, és újbóli összeállásukig egyenként támadják a döbönt áldozatot, akár többet is egyszerre. A testrészek értékeit az alábbi táblázat mutatja:

Testrész	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés	Ép
Fej	1	5	50	60	K10	6
Törzs	1	5	40	50	K2	7
Kéz	1	15	60	92	K6	5
Láb	1	10	55	83	K3	5

A testrészek külön harcolnak, újbóli összeállásukig semmilyen kapcsolatot nem mutatnak egymással. A fej harapással, a törzs nekiütközve a célpontnak, míg a kezek és a lábak karmolással támadnak. Ha Ép-jük elfogy, magatehetetlen húscafatként hullanak a földre, és azután nem vesznek részt az összeállásban sem. Az élő hulla Ép-i a testrészeiből adódnak össze, tehát amíg egyben van is mindig meg kell határozni, hova kapta a sebzéseket. Ha valamelyik testrészének elfogynak az Ép-i, de még a lény egyben van, akkor az első szétválás után esnek le, addig csak hasznavehetetlenül lógnak a halotton.

Elvin

Előfordulás: átlagos
Megjelenők száma: K6+1
Termet: K
Sebesség: 80 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 18
Támadó érték: 47
Védő Érték: 110
Célzó Érték: 0
Sebzés: fegyver
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 9
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 20
Méregellenállás: 5
Pszi: elf, 33 pszi pont
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: 25
Jellem: élet-káosz
Max. Tp: 10

Az elvinek lényegében erdei manók, a sűrű, elhagyott, lombhullató erdők lakói. Falujuk mindig egy patak, forrás közelében található és nem is szívesen távolodnak el túl messze (1 mérföld) a víztől. Kinézetük alapján lesoványodott gyermek elfek is lehetnének, bár apró, hegyes füleik a fejük tetejéhez közelebb nőnek. Magasságuk nem haladja meg az egy lábat, arcuk tiszta, elf vonású, hajuk azonban sima szálú, fekete. Végtagjaik és ujjai is hosszabbak, mint azt az elf arányok előírják.

A növények igazi ismerői, gombákat, bogyókat és más erdei növényeket fogyasztanak. Vidám természetűek, és nagyon szemtelenek, bár életet még véletlenül sem oltanak ki. Pimaszkodásaik célpontjává válik mindenki, akivel találkoznak. Elcsennek ezt-azt, makkokkal, apró kövekkel dobálóznak, megcsiklandozzák az alvók lábát, hangokkal ijesztgetik az utazókat, és jókat nevetnek csínytevéseiken. Ártani azonban nem akarnak senkinek, az életet mindennél jobban tisztelik.

Különleges képességük, hogy testüket fényaura övezi, amit ugyan el tudnak halványítani, de ezt nem szívesen teszik. Az aura nappal nem igazán látszik, éjszaka azonban sejtelmesen világít. Erőssége egyes, és az elvineknek nem kell koncentrálniuk rá, hogy fennmaradjon. Csak akkor

szűnik meg, ha az elvin elájul vagy meghal. Emellett gyakorlott pszi használók, és képesek a bárdok fénymágiájának használatára, noha ahhoz ritkábban nyúlnak, leginkább, ha életükért küzdenek. Előbbi képességeiket szívesen vetik be a bosszantás érdekében is. Pszi és mana pontjaikat egyaránt pihenés útján szerzik vissza.



A harcot minden esetben kerülik, ha agresszívan közelítenek feléjük, inkább elmenekülnek, persze a kellemetlen alak számíthat még egy-két borsos tréfára. Vízparti faluikban 3K10 elvin él, ezek többsége nő. Kunyhóikat növényekből készítik. Szeretik a színes virágokat, ezért gyakran található ilyen a falu közelében is. Vékony hangjukon kommunikálnak, nyelvük nem túl bonyolult, és mentes a „csúnya” szavaktól, a halálra csak egy, a háborúra, gyilkosságra pedig egyáltalán nincs szavuk. Nyelvük hasonlít az elfekére, aki azt 3.fokon beszéli, megértheti őket is. Ha valaki kedvesen viszonyul hozzájuk, ők is barátságosak, már ha az illető elviseli állandó huncutkodásaikat. A vidám természetű kis lények barátsága azonban koránt sem lebecsülendő, hiszen az erdők és növények egyik legjobb ismerői, amibe a gyógynövények, ehető növények is beletartoznak.

Az elfek legendáiban feltűnnek, bár manapság már nem élnek olyan helyen, ahol ők.

Erdei sárkány (Whodrin)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K

Sebesség: 120 (L), 75 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 20

Védő Érték: 100

Célzó Érték: 0

Sebzés: K2

Életerő pontok: 10

Fájdalomtűrés pontok: 22

Asztrál ME: 25

Mentál ME: 25

Méregellenállás: 7

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: élet

Max. Tp: 2

A whodrin a sárkányok családjába tartozik, még ha nem is erre utalnak méretei és képességei. Az erdei sárkány alakja egy nagy sárkányéval egyezik meg, de teljes hossza nem haladja meg az egy araszt! Bőre világos zöldes, a nőstények hasa sötét vörös. Hátát pikkelytaréjok díszítik, hátsó

lábai vaskosak, az első kisebbek, ahogy egy rendes sárkánynál lenni szokott. Elhagyott lombhullató erdőkben él, Elfendelben és Sirenarban sokszor előfordul, egyéb helyeken nagyon ritka. Az utazók gombákon ülve, vagy szárny nélkül repülve pillanthatják meg. Apró erdei rovarokkal táplálkozik. A nőstény fészket faodvakba készíti és K6 tojásra vigyáz.

Nem harcias lény, ha rátámadnak, fürgén menekül, amit kis termete csak segít. Az emberek körében keresett, mint díszállat, értéke kisebb falvakkal egyezik meg. Az erdőpillék néha házi állatként tartják.

A képek Zubály Sándor, Russ Nicholson, Ian McCraig és John Bhanche munkái.

2005.10.24.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu

