

Ami a Bestiarium-ból kimaradt



Megjelent a Bestiárium, ám - sajnálatos módon - néhány apróság kimaradt belőle. E hiányokat igyekszünk most pótolni, hogy a kötet még teljesebb, még használhatóbb legyen. A számtalan hozzánk érkezett levél, leggyakrabban a Tapasztalati Pontok kérdésével foglalkozik. A témával kimerítően a következő RÚNA-ban foglalkozunk majd, előljáróban csupán annyit, hogy a magas értékek nem véletlenül jelentek meg. A Tapasztalati Pontokat úgy számoltuk ki, hogy egy lény legyőzése - ha első alkalommal történik, és egy karakter egymaga viszi végbe - egy Tapasztalati Szintet jelentsen. (Ez persze nem minden esetben igaz, de törekvéseink leginkább erre irányultak.) Ha másodjára vagy harmadjára kerül a lényel szembe kalandozó, netán lesből vagy ravasz praktikával győzte le ellenfelét, úgy diadala jóval kevesebb pontot ér. Leszögezhetjük, hogy a Max.TP-hez írt pontokat a Kalandmester csak akkor oszthatja ki játékosának, ha a karakter egymaga győzte le ellenfelét, úgy, hogy első ízben találkozott vele, és a lény használta minden lehető képességét a harcban.

Az Életerő - avagy Tapasztalati Szint -szívás

Gyakorta hivatkozunk arra - elsősorban az Élőholtaknál -, hogy egy lény Életerővel táplálkozik, azaz



Életerőt von el áldozatától. Nem egyszerűen ÉP-t sebez áldozatán - a hatás ennél sokkal szörnyűbb. Mit is jelent ez pontosan?

Az életerővel táplálkozó lénynek elég megérintenie áldozatát (sikeres, legalább 1FP-t okozó támadást végrehajtania ellene), ahhoz, hogy sikerrel járjon. A hatás azonnali: a megtámadott amnéziás lesz, 1k6 nap emlékei menthetetlenül törlődnek agyából. Ezután az áldozat örökre elveszít 1-3 ÉP-t, 1 TSZ-et (annyi Tapasztalati Pontot, hogy az előző TSZ-re kerüljön oly módon, hogy a TP-i száma nem lehet több, mint a következő szinthez szükséges TP-k fele. Példával élve: ha egy 4 TSZ-ű harcosnak 792 TP-je van, és elszívják tőle életerőt, úgy 3. TSZ-ű lesz, 480 TP-tal, azaz ahhoz, hogy megint a 4. TSZ-re lépjen, 160 TP-t kell gyűjtenie, pont annyit, amennyivel több maradt neki a 3.TSZ-hez szükséges 320 TP-nél.) Elveszti az ÉP veszteségnek a dupláját FP-ben, és mindazokat a Harcérték Módosítókat, Pszi-pont és Mana-pont módosítókat, amelyeket szintlépéskor kap. További 1 pontot veszít az Egészségéből és a Szépségéből is. Mindezek a veszteségek örökre szólnak, visszanyerésükre sem természetes, sem mágikus módon nincs lehetőség. Ha ezek után megint szintet lép, úgy megkapja a szokásos módosítókat, ám Életeréje, Egészsége és Szépsége nem nő vissza az eredetire. Ha valaki úgy



hal meg, hogy életerőt szívtak el tőle, akkor maga is életerővel táplálkozó élőholtta válik, mégpedig pont olyanná, amilyen a halálát okozta.

Véletlenszerű bestia-előfordulások

Noha célszerű a Kalandmesternek előre kidolgoznia, hogy hol, miféle lényekkel találkozhatnak játékosai, időnként szükség mutatkozhat a találkozásokat a véletlenre bízni. Ehhez próbálunk segítséget nyújtani az alábbi táblázatokkal.

A táblázatok használata a következőképp történik:

Mindegyik táblázathoz megjelöltük, hogy mennyi időnként kell dobni a Kalandmesternek (óránként, három óránként, naponként, stb.). Ez azt jelöli, hogy ha a kalandozócsapat egy napot tölt azon a vidéken (helyen), ahol a Kalandmester a véletlenre kívánja bízni a találkozást, úgy hányszor kell dobni a táblázaton. Természetesen a KM felülbíráhatja a táblázat eredményeit, különösen olyankor, ha nem logikus, hogy az adott helyzetben épp az eredményül megjelölt lényel találkozzék a csapat, vagy ha túl erős lény jelenne meg, melyet a játékosoknak nincs esélyük legyőzni. Tehát, tisztelt KM-ek, nyugodtan újra dobhattok, ha a kapott eredmény valamilyen okból nem tetszik.

Az állatoknál dobj a Bestiárium 29. oldalán szereplő táblázatból, hogy milyen állat jelenik meg.

I. Mérsékelt övi erdő

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-15	Lángfutó	51-52
Büdösgyík	16-17	Morrna	53
Ceph	18-19	Nardael	54
Elf kopó	20	Derogar	55
Bosszúálló	21	Ébendin Sineas	56-60
Gahul	22-24	Sacron	61
Vérfarkas	25-28	Traclon	62-64
Zombi	29-31	Pteropta	65
Feenhar	32	Sárkánygyík	66
Gider	33	Symen-denevér	67-70
Goblin	34-39	Rablók	71-88
Kineta	40-45	Semmi	89-00
Kobold	46-50		

II. Dzsungel

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-45	Kékgyík	54-57
Buzzgoblin	46-52	Rablók	58-64
Bosszúálló	53	Semmi	65-00

III. Mocsár

Esély az előfordulásra: naponta

Krokodil	01-07	Mocsárféreg	42-52
Carnomak	08-09	Mocsárlégy	53-65
Gahul	10-12	Mocsárkőd	66-70
Izar	13-15	Uit-Marach	71-72
Lánglidérc	16-24	Ocsány	73
Zombi	25-35	Voul	74-75
Illouquid	36-41	Semmi	76-00

IV. Pusztaság, sztyeppe

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-25	Ork	46-51
Gyíkmágus	26	Troll	52-53
Gyíklény	27-28	Yersenia	54-58
Aun	29-31	Zagnol	59-63
Leviuur	32-34	Rablók	64-80
Oltár	35-45	Semmi	81-00

V. Sivatag (Észak-Yneven)

Esély az előfordulásra: naponta

Coronella	01-05	Ei Haradzsa	20-26
Maasym	06-10	Vaskaktusz	27-29
Majomhiéna	11-15	Rablók	30-55
Medvehéja	16-19	Semmi	56-00

VI. Sivatag (Dél- Yneven)

Esély az előfordulásra: naponta

Coronella	01-07	Maasym	13-24
Márid	02	Mahrahadi	25-27
Karaa	03	Manase	28-29
Kharad	04	Medvehéja	30-35
Jahred	05	Ei Haradzsa	36-42
Huri	06	Vaskaktusz	43-49
Ifrit	07	Rablók	50-65
Homoki elf	08	Semmi	66-00
Amund	09-12		

VII. Jégvidék

Esély az előfordulásra: naponta			
Jegesmedve	01-25	Iteyy	34-35
Hómanó	26-30	Ragulthaikky	36-38
Jégdémon	31	Wysty	39-41
Jégsárkány	32	Rablók	42-45
Jégvarázsló	33	Semmi	46-00

VIII. Tenger

Esély az előfordulásra: naponta			
Gyilkoscet	01-07	Vaynak	22
Narvál	08-11	Sellő	23
Cápa	12-15	Tengeri kígyó	24-26
Barrakuda	16-18	Yamm-haikán	27
Ceromak	19-20	Kalózok	28-40
Krák	21	Semmi	41-00

IX. Nagyon civilizált vidék

Esély az előfordulásra: naponta			
Adachnoa	00	Zauder	09
Őrző	01-04	Rablók	10-35
Felice híve	05-08	Semmi	36-99

X. Civilizált vidék

Esély az előfordulásra: naponta			
Adachnoa	01	Vámpír	12
Anatyda	02	Felice híve	13-15
Csendes ebek	03	Umich	16
Álomrabló	04	Zauder	17
Őrző	05-08	Rablók	18-35
Múmia	09	Semmi	36-00
Syvan	10-11		

XI. Lakott vidék

Esély az előfordulásra: naponta			
Állatok	01-25	Vámpír	48
Adachnoa	26	Vérfarkas	49-51
Anatyda	27	Zombi	51-57
Dyphilla	28-30	Felice híve	57-60
Elfkopó	31-32	Fh'yanra	61
Álomrabló	33	Goblin	62-68
Bosszúálló	34	Cark	69-72
Gahul	35-37	Patkánybáró	73-74
Őrző	37-41	Tűzkobold	75-77
Ragályhalál	42	Umich	78
Syvan	43-46	Rablók	79-85

Testvérek 47 Semmi 86-00

XII. Romváros, régen elhagyott, egykor lakott vidék

Esély az előfordulásra: óránként			
Adachnoa	01	Ragályhalál	31
Álomkristály	02	Syvan	32-35
Anatyda	03	Testvérek	36
Büdösgyík	04	Torz	37
Ceph	05	Zombi	38-42
Dyphilla	06-07	Fh'yanra	43
Álomrabló	08	Gider	44
Ansinatis	09	Iblogh	45-48
Árny	10-12	Kobold	49-53
Bosszúálló	13	Lélekorzó	54
Crantai kóborló	14	Ocsány	55-60
Fantom	15	Panthal-massza	61-65
Gahul	16-18	Patkánybáró	66-67
Hatysa	19	Quintarha	68
Izar	20	Troll	69
Kóbor lélek	21	Umich	71-73
Lesath	22	Zauder	74
Múmia	23-25	Semmi	75-00
Őrző	26-30		

XIII. Ediomad

Esély az előfordulásra: a környékén naponta, a barlangokban óránként

Álomkristály	01-04	Crantai kóborló	53
Korcs	05-18	Izar	54-55
Szolga	18-24	Fh'yanra	56
Valóvérű	25-27	Káoszlények	57-66
Ceph	28-31	Sárkány	67
Dyphilla	32-38	Sárkánygyík	68-72
Álomrabló	39-41	Utódok	73-74
Árny	42-45	Semmi	75-00
Bosszúálló	46-52		

XIV. Elátkozott Vidék

Esély az előfordulásra: 3 óránként			
Álomkristály	01-02	Zombi	26-35
Árnyjáró	03-07	Halálvarjú	36-41
Dralyor	08	Káoszlények	42-49
Eleidin	09	Lélekörvény	50
Álomrabló	10	Mutáns orkok	52-63
Bosszúálló	11-12	Myssera	64
Crantai kóborló	13-14	Nalreth	65-67
Fantom	15	Derogar	68

Gahul	16-18	Tretea Végzete	69-71
Izar	19-21	Querda	71-78
Lánglidérc	22	Ralug	79-81
Lesath	23	Rothrix	82-92
Rémlátó	24	Semmi	93-00
Seidal	25		

XV. Erioni Nekropolisz

Esély az előfordulásra: óránként

Anatyda	01	Rémlátó	39
Álomrabló	02	Testvérek	40
Árny	03	Tortor Spiritus	41-43
Bosszúálló	04	Torz	44
Démonfattya	05	Vámpír	45-49
Fantom	06-08	Vérfarkas	50-55
Gahul	09-13	Zombi	56-70
Hatysa	14	Iblogh	71-78
Izar	15-17	Lélekorzó	79
Kóbor lélek	18	Ocsány	80-88
Lesath	19	Quintarha	89
Múmia	20-25	Zauder	90
Őrző	26-37	Semmi	91-00
Ragályhalál	38		

Nagyon civilizált vidék: országok sűrűn lakott részei, nagyvárosok és környéke, kisvárosok.

Civilizált vidék: falvak, kisvárosok környéke.

Lakott vidék: elszórt települések, tanyák, vándorló nomádok szálláshelyei.

Mérsékelt övi erdő: e kategóriába tartoznak az ilyen égöv alatt található hegyek és barlangiak is. Ha a dobás során olyan bestia jön, amely az adott helyen nem fordulhat elő (pl.: barlangban nardael, vagy az erdőben büdösgyík), akkor nem kell újra dobni, hanem úgy számít, mintha a Semmi jött volna ki.

1995.06.

Szerző: Lord Critai

Forrás: Rúna magazin II.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely