

Ynevi bestiák 3

Előszó

Az Ynevi bestiák 3-t a hasonló című cikkeim folytatásának szánom. A cél ugyanaz, mint ahogy a rendszer sem változott, azonos a bestiáriummal, illetve az első részekkel.

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

Körszárnyú denevér

Előfordulás: gyakori
 Megjelenők száma: 2K10+5
 Termet: N
 Sebesség: 120 (L)
 Támadó Érték: 42
 Védő Érték: 87
 Kezdeményező Érték: 40
 Célzó Érték: -
 Sebzés: K2, K5 (harapás)
 Támadás/kör: 1
 Életerő pontok: 6
 Fájdalomtűrés pontok: 14
 Asztrál ME: -
 Mentál ME: -
 Méregellenállás: 3
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 12

A körszárnyú denevér Ynev egyik különleges denevérfaja. Barlangok, elhagyott romok lakója. Testének mérete eléri egy kisebb kutyáét, bőrszárnyainak fesztávolsága akár három méter is lehet. Különös ismertető jele, hogy a szárnyak nem érnek véget a törzsnél, hanem

átölelve azt, alul találkoznak, így tulajdonképpen egy szárnyat alkotnak, amibe a denevér csak „beékelődött”. Ez, a szokásostól jóval nagyobb szárny hihetetlen manőverező képességet biztosít a körszárnyú denevéreknek.

Bőre szürkés és erős, apró, barna szőrök borítják. Ezek a viszonylag békés denevérek barlangi állatokkal, rovarokkal táplálkoznak, olykor, ha tehetik, a szabad ég alá is kimerészkednek, de csakis éjszaka. Szintén különlegességük, hogy eltérően a többi denevérfajtól nem ultrahangokkal, hanem hangok alapján tájékozódnak, ezért van nagy fülük, ami egyenként akkora, mint a fejük. Egyébként nagyon finom is, az erekben gazdag, húsos fül egyes vidékeken ínycségnak számít.



Maga a denevér nem túl veszélyes, de azért nem tanácsos közel merészkedni hozzájuk, ugyanis könnyen megijednek. Ilyenkor vagy menekülnek, vagy (40%-ban) egyenesen nekitámadnak a

betolakodónak. Ilyet maguktól sohasem tesznek, tehát nem lesnek áldozatra a barlangok sötétjében, csupán a hozzájuk túl közel merészkedőt fenyegeti veszély. Ha ugyanis a körszárnyú denevérek támadásba lendülnek, egyszerre megrohanják szerencsétlen áldozatukat. Mivel csak olyan kis állatokkal táplálkoznak, ami egészben a szájukba fér, nem képesek más ragadozókhöz hasonlóan mozgatni állkapcsaikat. Ez azt jelenti, hogy miután az áldozat körül csapkodva, megharapták, nem képesek kiakasztani állkapcsukat, csak lógnak rajta. Ilyenkor az áldozat egy denevérfához hasonlít, és általában nem is bírja soká, a sok denevér súlya egyszerűen lehúzza, és ott hal meg a barlang fenekén, hogy aztán más barlangi dögevők zsákmánya legyen. A denevéreknek K10 órába telik kikínlódni állkapcsait az áldozat testéből, ami K3 Fp fájdalmat okoz. Mire az áldozat megszabadul a sok denevértől, általában már nem él, a sok harapás, a barlang hidege, esetleg az esés közben szerzett sebek végeznek vele. A Körszárnyú denevérek kedvelt vadászati módszere, hogy a megtermett, erős vadászok vastag ruhákba bugyolálva bemennek a barlangokba, megriasztják a denevéreket, és a rájuk akadó denevérekkel együtt kiszaladnak a barlangból, majd kinti társaik leszedegetik a denevéreket. A módszer veszélyes, sok vadász hagyta már ott a fogát a fura viselkedésű denevérek barlangjainak mélyén...

Majompók

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 3K6+2
Termet: E
Sebesség: 65 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező Érték: 15

Támadó Érték: 35
Védő Érték: 86
Célzó Érték: 25
Sebzés: K3 (karmok), K6 (csáprágó)
Életerő pontok: 9
Fájdalomtűrés pontok: 16
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 14

A majompók – Nevezik még pókmajomnak is - a trópusi éghajlatú erdők lakója. Goblin termetű, teste majomszerű, és mozgása és mászási ügyessége is a majomra emlékeztet. Végtagjai hosszúak, testét sötétbarna szőr borítja. Fején két nagy és hat kisebb szem helyezkedik el, ebből a kicsik rendelkeznek infra látással is, 30 láb távolságra. Állkapcsa helyén arasznyi csáprágók találhatók, amelyekkel harap. A majompókok kis családokban élnek, és igazán veszélyessé az teszi őket, hogy így, csapatban vadásznak. Farkuk alatt lévő



mirigyeikből kiválasztott váladékból képesek hálót szőni, ami jó ujjnyi vastag, de nem ragadós. Rágóik alatt lévő ragasztó-mirigyeikből választanak ki ragacsos anyagot, amivel a fontos hálóköteleket rögzítik. Hálóköteleik igen

erősek és kedveltek az emberek körében is, de az egyszerűen csak pókkötélnék hívott anyag megszerzése igen veszélyes vállalkozás.

A pókmajmok ugyanis nagytetű állatokra vadásznak, és ha ember akad az útjukba, hát azt sem engedik el. Hálóiakat nem hagyományos pókként használják, mivel az nem ragad. Csapdákat készítenek, köteleket feszítenek ki, hálót dobznak zsákmányukra, s végül megkötözik azt. Csapatban vadásznak, és igyekeznek mindig hangtalanul az áldozat közelébe kerülni. A leggyakrabban persze nem ők cserkészik be áldozatukat, hanem az esik bele valamelyik csapdájukba. Ilyenkor megtámadják. Kötelekkel, hálókkal harcolnak, és persze karmaikat és csáprágóikat is bevetik a leendő zsákmánnyal szemben. Hálóiakat dobóhálóként használják.

A hálókkal megbénított áldozatra rárontanak, és immár közelharcban küzdenek vele, addig, míg hatalmas csáprágóikat bele nem mélyeszti. Ez a játékban legalább 1 Ép-s sebet jelent. Ha ez sikerül, eltávolodnak, hiszen a méreg már az áldozat szervezetében dolgozik. A pókmajom csáprágójában lévő méreg 4.szintű, sikeres egészségpróba esetén csak mozgáskoordinációs zavarokat okoz (-K6+1 minden harcértékre, körönként dobandó), sikertelen egészségpróba esetén pedig a végtagok bénulását okozza. Hatását a harapást követő K6 körön belül kifejti, és K6 óráig hat. Ha az áldozatot újabb harapás éri, az egészségpróba-hoz -1 jár, mivel a szervezetében a méreg mennyisége emelkedett, ez minden újabb harapásnál érvényesül, míg az áldozatra nem hat a pókmajmok mérge.

Az így magatehetetlenné tett áldozatot a pókmajmok megkötözik, egész hálóburkot szőnek köré, majd

elszállítják, ahol felakasztva kell megvárnia, míg elfogyasztják. A kolónia éléstára egy jól védhető, rejtett helyen van, és normál esetben mindig van benne némi felhalmozott tartalék. Az így még napokig élő áldozatból a pókmajmok kiszívják a testnedvet, amivel táplálkoznak. A maradékot általában messzire szállítják, és elrejtik.

Miledyss

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: N
 Sebesség: 110 (L), 40 (SZ)
 Támadás/kör: 2
 Kezdeményező Érték: 25
 Támadó Érték: 55
 Védő Érték: 120
 Célzó Érték: -
 Sebzés: K10+3 (csőr), 2K6 (karom)
 Életerő pontok: 22
 Fájdalomtűrés pontok: 45
 Asztrál ME: 15
 Mentál ME: 15
 Méregellenállás: 3
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 120



A miledyss egyike Ynev különös, fél madárszerű lényeinek. Élőhelyét

tekintve előfordul egész Yneven, de nem túl gyakori. Hegyi erdőkben él, és azok közelében vadászik. Párokban él, a nőstény magas, vastag fákra rakja fészket, amiben K6 tojást költ. Maga a lény egy oroszlán nagyságú törzssel rendelkezik, melynek elején délceg sasfej ül, amit apró, barnás tollak borítanak. Elülső lábai karmosak, tollszerű szőrrel borítottak, míg a hátsók már inkább nagymacskaszerűek. Hosszú farka az oroszlánéra emlékeztet. Hátán két hatalmas szárnyat cipel, a tollborítású szárnyak fesztávolsága akár az öt métert is elérheti. Testét a fej és a szárnyak kivételével barna szőr borítja.

Hússal táplálkozik, és fiókáinak is azt szállít a fészkebe. Vadászata során a magasból csap le áldozatára, ami akár egy megtermett ökör is lehet, így az emberekre is veszélyt jelent. Áldozatát egyszerűen megragadja, és a magasba emeli, ahol aztán a csőrével lát neki szétépíteni. Gyakran játszik is áldozatával, ilyenkor leejti és vagy elkapja a levegőben, vagy hagyja leesni, ilyenkor általában az meg is hal az eséstől. Ynev népei félik és kerülnek a helyeket, ahol az agresszív miledissek költenek.

Mantikor

Előfordulás: Nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-2

Termet: N

Sebesség: 100 (SZ), 80 (L)

Támadás/kör: 3 +1

Kezdeményező érték: 25

Támadó érték: 115

Védő Érték: 95

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+2, K6+2, K10, K6+méreg

Életerő pontok: 42

Fájdalomtűrés pontok: 88

Asztrál ME: 5

Mentál ME: 10

Méregellenállás: 12

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 2500

Rosszindulatú, buta lény, aki inkább erdők, hegyoldalak elhagyott részein tanyázik egyedül, ritkán párban. Általában 250-300 évig is él, és ez idő alatt tekintélyes kincset gyűjt össze, főleg elpusztított áldozatainak vagyon és felszerelési tárgyaiból. Keveréklény, ami azt jelenti, hogy egy jól megtermett oroszlántesten loboncos, ősz hajú öregemberfejet, fehér angyalszárnyakat és egy jókora skorpiófarkat hord. Ez utóbbit szívesen használja harcban is, 3 körönként képes egyszer lesújtani vele. Sikeres találat esetén 5. Szintű, gyors hatású bénító mérget fecskendez a sebbe. Sikeres egészségpróba esetén csak K6 Fp veszteséget okoz a maró folyadék, egyébként ezen kívül még fulladással járó bénulást is. Minden körben képes használni mellső, karmos lábait és agyarait. Előszeretettel támad lesből, és lehetőleg a levegőből lecsapva. Ha több ellenféllel áll szemben, képes egy 25E-s félelem aurát kisugározni, (6 láb sugarú körben, naponta kétszer). Ha már a harcban rosszra fordul a szerencséje, 2 körre 9 E-jű Elemi sötétségből kupolát von maga köré (9 láb sugarú félgömb). (YnKób,105; kép:YnKób,106)

Mocsári vadászgyík

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: K3

Termet: N

Sebesség: 60 (V), 80 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező Érték: 16

Támadó Érték: 35

Védő Érték: 92

Célzó Érték: -

Sebzés: K6, 2K10

Életerő pontok: 20
 Fájdalomtűrés pontok: 43
 Asztrál ME: -
 Mentál ME: -
 Méregellenállás: 2
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 80



A mocsári vadászgyík az ynevi lápok, mocsarak lakója. Gyík felépítésű testének hossza négy, öt méter, súlya 200 kg. is lehet. Bőrét kéthüvelyknyi, zöldes-szürke pikkelyek borítják, a hasa világosabb, egyes egyedeknél egyenesen fehér színű. Szemei élénk zöldek, és kiválóan lát velük sötétben is. A gyík fején és hátán apró, vöröses tarajok futnak végig, a hím egyedeké valamivel nagyobb. A mocsári vadászgyík különlegessége, hogy zömök lábának ujjai között úszóhártyák feszülnek, amik segítségével remekül tud úszni, és nem süllyed el olyan mocsárban sem, ahol az ember lába már merülni kezd.

A mocsári vadászgyík ragadozó, minden, kutyánál nagyobb állat veszélyben van tőle, ha a mocsárba vezérli rossz sorsa. Általában lesből támad, és gyakran löki sárba az áldozatát. Nagyon jól mozog a mocsárban, ezt ki is használja. Lopakodása 85%-os, rejtőzködése 80%-os, természetesen csak a mocsárban.

A nőstény vadászgyík fákra rakja 3K10 tojását, amik kikelésük után teljesen önállóan kezdik meg a mocsár élőlényeinek pusztítását.

Négykezű mutáns ork

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 2K6
 Termet: N
 Sebesség: 90 (SZ)
 Támadás/kör: 1-4
 Kezdeményező Érték: 20
 Támadó Érték: 63
 Védő Érték: 91
 Célzó Érték: 12
 Sebzés: K3, fegyver
 Életerő pontok: 20
 Fájdalomtűrés pontok: 43
 Asztrál ME: 23
 Mentál ME: 13
 Méregellenállás: 8
 Pszi: -
 Intelligencia: alacsony
 Max. Mp.: -
 Jellem: káosz-halál
 Max. Tp: 30

A négykezű mutáns ork az Elátkozott Vidék egy szörnyű teremtménye. Kinézetre egy megtermett orkhoz hasonlít, bár szembetűnő, hogy általában három vagy négy keze van. Emellett még törzséből teljesen elcsökevényesedett nyúlványok is gyakran lógnak ki, melyek a polipkarokhoz hasonlóak, de semmire nem használhatók. Neve megtévesztő, ugyanis a primitív, kisebb csapatokban

kóborló bestiák közt nem ritka a csupán egyetlen kézzel rendelkező sem. A legnagyobb számban azonban a három és négykezűek vannak, ennél több kezű mutáns orkra még soha nem figyeltek fel. Az átlagos orkokhoz képest jóval primitívebbek és vadabbak is.



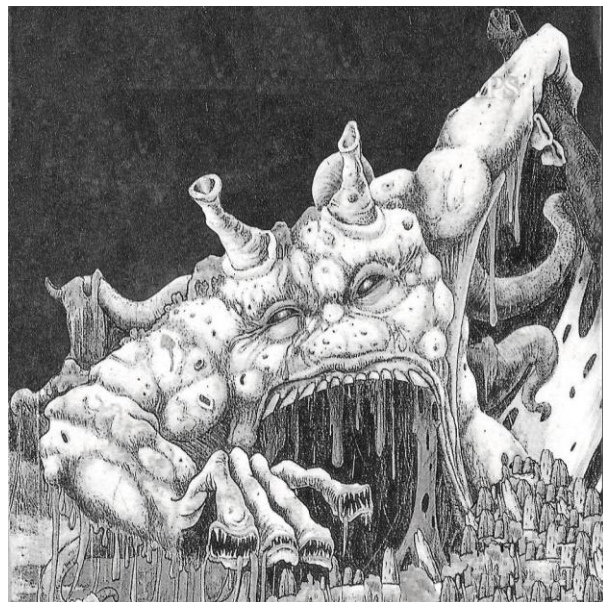
Kis csapatokban járják az elátkozott vidéket, és hol hússzerzés céljából, hol érthetetlen okokból kifolyólag megtámadják azt, akit csak érnek. Néha még egymás torkának is esnek. Egyszerű fegyvereket használnak, melyek vagy régi ork fegyverek, vagy zsákmányolt, ki tudja honnan származó eszközök. Ha kell, készítenek maguknak fegyvereket, de ezek mellett, hogy erősek és robusztusak, rossz minőségűek is.

Nyálkaevő

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 60 (SZ), 40 (V)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező Érték: 10
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 87

Célzó Érték: -
Sebzés: 1Ép / kör
Életerő pontok: 43
Fájdalomtűrés pontok: 70
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszí: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 44

A nyálkaevő Ynev nedves, mocsaras vidékeinek lakója és mivel hasonló környezet, alkalmanként előfordul a nagyobb csatornáknak is. Kinézete egy hatalmas fejhez teszi hasonlatossá, melynek zömök, rövid lábai és az oldalán hosszú kezei vannak. Maga a lény 2,5-3 láb magas. Hatalmas szájnílása a fél testét elfoglalja, benne arasznyi fogak sorakoznak. Szeme nagy, de rendelkezik egy különös füllel is, ami kiváló hangérzékelést biztosít számára. Ez a két, kiszélesedő cső alakú fül a fej tetején található. Ezen felül rendelkezik még a hátsó részéből kinyúló fark szerű csápokkal, egy példány négy-öt darabbal, ezek a mozgásban,



kapaszkodásban segítik, illetve egyéb, másodlagos feladatokat látnak el. Kezének öt ujjá végén apró szájacskák találhatók, hegyes fogakkal.

Bőre fakó szürkészöld, betegesen foltos és bibircsókos, pólusokkal telt. Egész testét dudorok, undorító kelések borítják, és a pólusok százai ontják a bűdös, ragacos váladékot, ami egész testét befedi, és folyamatosan termelődik.

A nyálkaevő táplálkozási szokásai is elég különösek. Középső, nagy szájával elfogyaszt minden szennyet, ürüléket, dögöt amit csak talál. Ebből sűrű, ragadós nyálkát állít elő, amit pólusain keresztül folyamatosan a bőrére juttat. A nyálkaevő teljes testével vadászik, arra törekszik, hogy valamilyen lény – elbír akár egy lóval is – hozzáérjen és odaragadjon. Ezt általában lesből támadva éri el, mivel nem túl gyors mozgású. Ha valamilyen élőlény hozzáragadt, akkor amilyen gyorsan csak lehet, hátsó nyúlványaival és a kezeivel is igyekszik belekapaszkodni, és megfogni illetve még jobban magához ragasztani. Ebben segíti porcos csontozata és végtagjainak rendkívül laza ízületei. Ez után következnek az ujjai végén lévő apró szájacskák, amikkel beleharap az áldozatba, és elkezdi a testnedvek és a puha szervek kiszívását. Egy emberrel körülbelül egy óra alatt végez.

A játék nyelvére fordítva a nyálkaevőhöz ragadt áldozat képtelen magától kiszabadulni, a ragacos váladék ugyanis Ynev legjobb természetes ragasztó anyagainak egyike. Ha sikerül valakinek lehúznia, ami egy sikeres erőpróbával végrehajtható, az áldozat 2K6 Fp sebzést szenved el, mivel a bőre, de még a húsa is leszakadhat. (Ezért nem képes önmagát leszakítani). A kiszabadítás

erőpróbájához az odaragadástól kezdve eltelt minden második kör után –1 adódik, ugyanis a nyálka egyre jobban körbefolyja az áldozatot. Az ujjvégi kis szájak körönként egy Ép-t szívnak ki az áldozatból. A nyálkaevő testét borító váladék hatása az is, Hogy az öt érő tűzhatásokból 1 E-t semlegesít. Persze egy helyen csak egyszer, utána újra kell termelődni a nyálkának. A nyálkaevő vadászterületén járőrözik, és helyenként egy-egy ragacos tócsát hagy maga után. Ha valaki ilyennel találkozik, jobb minél előbb és minél óvatosabban kerekoldania, mert a nyálkaevő sem lehet messze...

Óriás lajhár

Előfordulás: gyakori
 Megjelenők száma: 1
 Termet: N
 Sebesség: 55 (SZ)
 Támadás/kör: 1
 Kezdeményező Érték: 10
 Támadó Érték: 40
 Védő Érték: 90
 Célzó Érték: -
 Sebzés: K6+2
 Életerő pontok: 24
 Fájdalomtűrés pontok: 46
 Asztrál ME: 5
 Mentál ME: 5
 Méregellenállás: 3
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 20

Az óriás lajhár Ynev esőerdőinek és lombhullató erdőinek lakója. Kinézetre egy hatalmas medvéhez hasonlít, bár pofája macskaszerű, füle pedig hegyes, oldalra álló. Magassága, ha felágaskodik akár három láb is lehet, bár inkább jellemző rá, hogy négy lábán jár. Szőre dús, világosszürkétől a barnáig

változik, élőhelyétől függően. Négyujjú lábai végén tompa karmok sorakoznak. Farka tömzsi, vaskos és szintén szőr borítja.



Az óriás lajhár párban él és növényekkel táplálkozik. Vándorol, mert hatalmas méreteinél fogva rengeteg táplálékot kíván, így egy nap alatt lecsupaszít egy fát. Csak akkor áll meg a pár és telepedik le, míg a nőstény megszüli K6+1 kölykét. Ilyenkor azok vándorlóképesé válásáig, azaz jó három hónapig egy helyen élnek, távozásuk után valóságos erdőirtás jelzi volt tanyájukat. Az egyébként békés és félnék jószág ilyenkor vaddá és veszélyessé válik, és makacsul védi területét és az azon nevelődő kicsinyeit. Bár igen nehezek, egy kifejlett óriás

lajhár súlya akár a négy mázsát is elérheti, szeretnek fára mászni, és gyakran le is szakadnak. Az óriások fénykorukban vadászták, és nem csak ízletes húsát fogyasztották el, de vastag, tömött bundáját is felhasználták.

Óriás skorpió

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: Ó
 Sebesség: 40 (SZ)
 Támadás/kör: 2
 Kezdeményező Érték: 18
 Támadó Érték: 43
 Védő Érték: 70
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 2K10+2
 Életerő pontok: 23
 Fájdalomtűrés pontok: 45
 Asztrál ME: -
 Mentál ME: -
 Méregellenállás: 3
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 230

Az óriás skorpió a skorpiófélék legnagyobb méretű faja Yneven. Nem csak a sivatagokban találkozhatunk vele, de előfordulnak hegységekben is, sőt, erdei változata is él Ynev egyes részein. Ezek az alfajok lényegében csak páncéljuk álcázó színében különböznek egymástól.

A skorpió hatalmas, 3-4 láb hosszú is lehet. Felépítése mindenben megegyezik az átlagos és jóval kisebb skorpiókéval. Testét kitinpáncél fedi, ami helyenként több ujj vastag is lehet. (4 Sfé.) Talán mérete miatt, de a skorpió bár rendelkezik farkkal és tuskéval, mérge nincsen. Ha támad - mert húsevő lévén gyakran megrohamoz nagytestű lényeket – ollóit használja, melyekbe

hihetetlen erő szorult. Csípő mozdulatai veszélyesek, mivel képes akár csonkolni is ellenfeleit. Erős ollója még a legkiválóbb fegyvereket is kettétörheti. Feldarabolt áldozatát azután rágóival lassan elfogyasztja. Bár nem általános a vadászata, egyes sivatagi források állítása szerint a húsa igen finom, és a hatalmas ollók is előkelő trófeák



lehetnek.

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

Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény,
észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu