

Ynevi bestiák 4

Előszó

Az Ynevi bestiák 4-et 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.

Piócahal

Előfordulás: gyakori
 Megjelenők száma: K6
 Termet: K
 Sebesség: 70 (V)
 Támadás/kör: 1
 Kezdeményező Érték: 12
 Támadó Érték: 35
 Védő Érték: 120
 Célzó Érték: -
 Sebzés: K6/K2 Ép
 Életerő pontok: 3
 Fájdalomtűrés pontok: 22
 Asztrál ME: -
 Mentál ME: -
 Méregellenállás: 3
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 5

A piócahal Ynev hegyi, erdei vizeiben megtalálható, alkarnyi hosszúságú, ezüstös pikkelyű hal. Különösen gyakori az Anublie tóvidék tisztavízű tavaiban. Pikkelyei kemények, 1-es Sfé-t adnak. A hímek hátszonya nagyobb és élénk vörös színű, míg a

nőstényeket kékes árnyalatú hasi pikkelyeikről ismerik fel a hozzá értők. A piócahal a vízbe tévedő melegvérű élőlényekre jelent veszélyt. Megérzi és megtámadja őket, hogy vérhez jusson. Különös, de a piócahal algával, apró tengeri élőlényekkel táplálkozik, a vér egyedül az utódok etetésére szolgál, a piócahal ugyanis tojásnyi, vérrel telt ikrákat rak, amiben a kis piócahalak fejlődnek. Ennek ellenére nem csak a nőstény piócahal támad meg vízbe tévedt élőlényeket, a hím valószínűleg át tudja adni a megszerzett vért. A fentiekből is következik, hogy a piócahal egész évben szaporodik, egész pontosan mindig akkor, ha vérhez jut, minden ikra lerakásához egy Ép-nyi vért használ el.

Támadása általában meglepetésszerű, mivel a vízben nem is mindig látszik. Ha sikeres támadást hajt végre, az azt jelenti, hogy szájából kifordítható szájszervét az áldozat



bőréhez tapasztja (K6 Sp) és ilyenkor még a vastag ruhát is átharapja. Ez után körönként K2 Ép-nyi vért szív ki áldozatából. Ha megelégtelte a vért (ilyenkor pikkelyeinek közepe vörösre

színeződik), vagy leszakítják, leválik és elúszik petét rakni. Csakhogy a piócahalat nem lehet csak úgy leszakítani! Vagy magától távozik, vagy sehogy. Ahhoz, hogy a piócahalat letépjék a sebről, -4-es módosítóval végrehajtott erőpróba szükséges, és ilyenkor a has csak egy kisebb húsdarabbal együtt szakad ki áldozatából (1Ép!) Emiatt senki sem tudja magából kiszakítani a piócahalat, mivel túl nagy fájdalommal jár.

A piócahal ezen kívül nagyon strapabíró is. Bár hal, mégis órákig bírja levegő nélkül, tehát a szárazon. Ha eltávolodik a víztől, érzékeire hagyatkozva – ami általában pontosnak bizonyul – visszaverődik oda. Gyakori eset, hogy a megharapott állat kivonszolja a halat, s miután az eleget ivott, leválik és néhány óra alatt visszaverődik a vízbe. Gyakorlott vadonjárók használják vízkeresésre is, mivel tévedhetetlen érzékei akár két mérföldről is kiszagolják a vizet. Az ilyen halakat vízben szállítják, és állatok feláldozásával etetik. Diszhalként is tartják és gyakran rabszolgák feláldozásával fogják őket.

Sátándenevér

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 3K10+1
 Termet: E
 Sebesség: 110 (L)
 Támadás/kör: 2
 Kezdeményező Érték: 35
 Támadó Érték: 35
 Védő Érték: 120
 Célzó Érték: -
 Sebzés: K4
 Életerő pontok: 9
 Fájdalomtűrés pontok: 23
 Asztrál ME: 20
 Mentál ME: 20
 Méregellenállás: 7

Pszí: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: halál

Max. Tp: 12

A sátándenevér az elátkozott vidék egy különös, denevérszerű lénye. Nagysága eléri egy tizenéves gyermekét. Feje inkább emberi, mint állati, bár fülei nagyok és hegyesek, szőrös fején pedig arasznyi szarvakat visel. Orra széles, szemei vörös és sárga színben játszó emberi szemek, szájában vékony, hegyes fogak sorakoznak. Egész testét tépázott, csomókba gyűlő, fekete szőr borítja. Denevérszárnyainak fesztávolsága 2-2,5 láb, de elülső végtagjai nem csökevényesedtek el teljesen, a szárnyához rögzítve bár, de kezének három ujja még fogásra képes. Lába csökevényes, járásra szinte alkalmatlan, hegyes karmokban végződik. Farka hosszú, eléri az egy lábat is, leginkább egy patkányéhoz hasonlít. Igazán veszélyessé az teszi, hogy óránként egyszer a szájából egy 3E erősségű



tűzcsóvát képes fűjni. A csóva erőssége, így sebzése is, a denevértől távolodva lábonként egyel csökken.

A legendák szerint e kyr seregek első fürkészeit átkozta meg Orwella, és ők lettek az első sátándenevérek. Az igazságot nem tudni, mivel a denevérek intelligenciája nem terjed ki az értelmes kommunikációhoz szükséges mértékben. Viszont rendkívül haragosak, a tömegesen megjelenő denevérek szinte mindenkit megtámadnak, aki az útjukba kerül. Az emberek szerencséjére kötődnek az elátkozott vidékhez, így azt nem képesek elhagyni, képzeletbeli határát átlépve két mérföld után visszafordulnak, akármi dolguk is volt eddig. Ha megtámadnak valakit, először tűzleheletükkel sorozzák meg, majd rárepülve kezük és lábuk karmaival támadják. Az elátkozott vidék mellett élők beszámolóí szerint áldozataikat nem feltétlenül eszik meg, bár ez sem ritka, sőt, olykor nem is bocsátkoznak közelharcba, csupán felgyújtanak ezt-azt.

Csomós szőrük bizonyos fokú védelmet nyújt a tűz ellen, amit ők maguk is használnak, ugyanis az égés intenzitását csökkentő anyagot tartalmaz. Egészen pontosan, ha egy sátándenevért tűz ér, rövid égés után a szőrökön lobogó lángnyelvek elalszanak. Egy denevér 4 E-s tűz hatást tud semlegesíteni, addigra már az összes szőre leég, így védtelessé válik. A védelem újratermeléséhez 30-40 napot kell várnia, természetesen újabb tűz hatása nélkül. Ezen tulajdonság miatt a sátándenevér szőrme nagyon drága és keresett, de lévén veszélyes jószágok, és maga az elátkozott vidék is ritkán látogatott hely, elég ritkák is.

Sziklahernyó

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1

Termet: N
Sebesség: 80 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező Érték: 21
Támadó Érték: 67
Védő Érték: 90
Célzó Érték: -
Sebzés: 2K10
Életerő pontok: 46
Fájdalomtűrés pontok: 112
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 2
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 56

A sziklahernyó egyike a földmély titokzatos szörnyeinek. Leginkább Tarin mélységeiben, illetve más hegységek alatt találkozhat vele a szerencsétlen utazó. Szerencséjére ragaszkodik a mélységhez így nem merészkedik a fölfelszíntől számított két-háromszáz lábnyi mély területekig. A sziklahernyó a kőben él. Tíz, tizenöt lábnyi, szelvényezett testét rendkívül kemény



anyag borítja, amely 5-ös Sfé-t biztosít a lény számára, és a tűz alapú sebzéseket is negyedeli. Feji végén hatalmas és erős rágók találhatók, melyekkel a lény a kövekbe váj járatot magának. Hengeres teste jó másfél, két láb vastag, járatai, amelyek keresztülszövik a sziklát, szintén ilyen átmérőjűek, faluk egyenetlen, mintha csákánnyal faragták volna ki. A ledarált követ azonnal elfogyasztja, és a hátsó végén üríti, apró kövek formájában. Ezek a kövek szerte megtalálhatóak járataiban, és az ökölnyitól egészen a féllábnyiig mindenféle méretűek lehetnek. Tulajdonságuk, hogy hihetetlenül kemények és olyanok, mintha folyó csiszolta volna őket simára. Ezeket a köveket a törpék zagguknak hívják. A sziklahernyó nem képes a kristályok és fémek emésztésére, így azok egészben kerülnek ki belőle ürülékkövei között. A sziklahernyó lassan halad előre, de rövid ideig – ilyenkor csak összetörve üríti a szétmorzsolts és megevett köveket – képes akár két lábat is megtenni egy szegmens alatt. Ugyanis vadászik. Nem ismeretes, hogy mi szüksége az élő húsrá, de ha útjába akad valaki, ami elég ritka, azt megkísérli felfalni. Igen ijesztő a sziklafalból előrontó, acélkemény féreg. Teste kemény, rágói törhetetlenek,



Ynev legkeményebb anyagainak egyikének számítanak. A sziklahernyó ezekkel ragadja meg és roppantja szét áldozatát. A fegyvereket is könnyedén eltöri, támadásai 60%-ban a fegyvert érik először.

A sziklahernyó kiválóan mozog a barlangok mélyén, eléri egy futó ember sebességét. Teljesen vak, kizárólag hallásával és a rezgések alapján tájékozódik, egy kőre eső diónyi kő keltette rezgéseket több mérföldről is megérzi. Előszeretettel használja a barlangokat és saját járatait, csak akkor ás a kőben, ha rákényszerül, ami azért elég gyakori. Emiatt járatai veszélyesnek számítanak, hiszen bármikor feltűnhet bennük. Igaz, egy hernyónak akár száz mérföld átmérőjű területe is lehet, így ritkán tűnik fel egy-egy helyen.

Termete és ereje miatt más földméli teremtményekre is veszélyes. A törpék nemritkán pajzsot, vértet készítenek páncéljaiból, lábnyi rágói pedig felbecsülhetetlen értékű trófeák, néha csatabárdok fejévé válnak, persze legtöbbször egészben, mivel a megmunkálás szinte lehetetlen. A sziklahernyó egyetlen része sem ehető, izmai hihetetlenül erősek és tömöttek, legalábbis az emberek számára. Előfordul azonban, hogy ő is áldozatul esik nálánál sokkal veszélyesebb teremtményeknek...

Sziklasárkány

Előfordulás: átlagos

Megjelenők száma: K3

Termet: E

Sebesség: 130 (L)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező Érték: 35

Támadó Érték: 70

Védő Érték: 120

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6 (farok), K6+1 (karom)

Életerő pontok: 23
 Fájdalomtűrés pontok: 45
 Asztrál ME: 24
 Mentál ME: 30
 Méregellenállás: 4
 Pszi: -
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp: 32

A sziklasárkány a korcs sárkányfélék egyik fajtája. Mérete emberi, bár bőrszárnyainak fesztávolsága akár négy méter is lehet. Feje madárszerű, bár van két kiálló, hegyes füle is. Denevérhez hasonló szárnyainak közepén két ujj áll ki egykori mellső végtagjaiból. Lábai erősek és éles karmokban végződnek. Hosszú és vaskos farka van, amivel repülés közben stabilizálja, a földön állva pedig támasztja magát. Testét vöröses bőr fedi, ami erős és 1-es Sfé-t



biztosít a sziklasárkánynak.

A sziklasárkány Ynev hegyvidékein él, fészket nehezen megközelíthető párkányokra építi. Kisebb családokban él, ahol a domináns nőtény egyszerre négy-öt tojást rak. Ezeket nem költi, azok kemény héja alatt megmarad a meleg, ami a fiókák kikeléséhez kell, ami kettő, három hónapig tart. A hatalmas, kemény héjú tojások elég ritkák és keresettek, bár megszerzésük ugyancsak veszélyes, és nem csak a nehéz hegyi terep miatt.

A sziklasárkány ragadozó és emellett különösen agresszív állat. Látása rendkívül éles, általában a mozgásra figyel fel. Zsákmányát a levegőből támadja meg, és farkának erős csapásaival igyekszik azt ledönteni a lábáról. Ez egy speciális támadás, ami rohamnak számít, és természetesen fölülről (harc magasabbról) éri az áldozatot. Miután a kiszemelt szerencsétlen elesett, esetleg össze is törte magát, a sziklasárkányoknak könnyű dolga van, csak meg kell ennie, vagy el kell vinnie az áldozatot.

Trideon

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: N
 Sebesség: 80 (SZ), 100 (V)
 Támadás/kör: 5
 Kezdeményező Érték: 20
 Támadó Érték: 56 (30)
 Védő Érték: 89
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 2K6
 Életerő pontok: 42
 Fájdalomtűrés pontok: 60
 Asztrál ME: 30
 Mentál ME: 25
 Méregellenállás: 6
 Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 30

A trideon egy ritka, polipszerű lény, ami Ynev hegyi tavaiban és folyóiban fordul elő. Magassága 2-2,5 láb, és legalább tizenöt karral rendelkezik, melyek oldalirányban is legalább 2-3 lábnyi kiterjedést adnak neki. Van egy középső, úgynevezett orrnyúlványa, ami a többi karral azonos, de a két szem között és a szájnylás fölött található. Mandulavágású, sárga szemei vannak, az orrnyúlvány fölött pedig két, zárható orrnyílása. Bőre zöldes színű, redőzött. Elkeskenyedő karjai akár másfél láb hosszúak is lehetnek, közepüktől a végükig, az alsó oldalon tapadókorongokkal borítottak. A trideon szájnylása az orrnyúlvány alatt található, benne két harminc centiméteres szemfog és több arasznyi, tühegyes fog sorakozik.

A trideon ragadozó és az embert is nyugodt szívvel megtámadja, ha találkozik vele. Igazán veszélyessé az teszi, hogy nincs teljesen a vízhez kötve, bár szereti, ott él és szaporodik, de képes hosszabb időre kijönni belőle, és azt akár százlábnyira is elhagyhatja. Áldozatait, miután megtámadta, igyekszik minél hamarabb a vízbe juttatni, ott ugyanis sokkal ügyesebb. Érdekes, hogy a trideon leggyakrabban szárazföldi állatokat fogyaszt, holott remek úszó. Támadásait karjaival végzi, amiből legalább öt mindig az áldozatra ügyel, azt támadja.

Ha egy kar sikeres támadást ért el nem sebez, hanem megragadja az áldozatot. Ebből szabadulni csak sikeres erőpróbával lehet, de ahhoz minden egyéb kar, ami éppen fogja a zsákmányt, -1-es módosítót jelent. Minden kar, ami az áldozatra csavarodott, 10-zel

csökkenti az áldozat minden harcértékét. A trideon arra törekszik, hogy teljesen megbéníts az áldozatot, s csak ezután kezdi el felfalni, mégpedig úgy, hogy belegyömöszöli azt szájnylásába. A trideon fogainak sebzése 2K6, az áldozat védőértéke pedig harapáskor igen alacsony, hiszen minden lehetséges kar fogja. (A száj Té-e zárójelben van feltüntetve.) A trideon karjai egy 2 Ép-s csapással csonkolhatók. Ha a trideon nagy veszélybe kerül, vagy világossá válik, hogy nem bír el az áldozattal, a vízbe menekül.

Tükörörző

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadás/kör: *, 2

Kezdeményező Érték: *, 3K10

Támadó Érték: *, 20+3K10

Védő Érték: *, 70+3K10

Célzó Érték: *, 15+2K10

Sebzés: fegyver

Életerő pontok: 40

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: rend-halál

Max. Tp: 300

A tükörörzőkkel csak elvétve találkozhat az utazó Ynev világot járva. Eredetük nem ismert, talán a crantai időkre nyúlik vissza. Megjelenése mindig más. Először csak egy ember magas tükör látható, mait az őrizni kívánt helyeken állítanak fel. Ha a gyanútlan behatoló hat körnél hosszabb ideig látszik a tükörben folyamatosan, a tükörörző képes lesz életre kelni és

felvenni az alakját. Ilyenkor az áldozat saját hasonmása lép ki a tükör felületéből, és a behatólóra támad. Intelligenciája magas, és ha nem is kerül minden képesség birtokába, ami a lemásolt személyt jellemzi, mindenképpen veszélyes ellenfél. A tükörőrző nem csak a vonásokat, alkatot, de a felszerelést is könnyen lemásolja, a különleges és mágikus képességeket azonban nem. Különlegessége, hogy szabálytalan időközönként más alakba alakul át, ezek az alakok pedig egytől egyig egykori áldozatainak alakja. Ilyenkor egy kör időtartamra négy kézzel, és esetleg két fejjel is rendelkezhet. Ilyen módon évezredek óta halott emberek léphetnek a szerencsétlen elé, akit a tükörőrző veszélyesnek talált, és megtámadott. Ha egy behatólót a tükörőrző nem talál veszélyesnek, előfordul, hogy nem támadja, illetve öli meg. Persze, ha a képe hat körnél tovább látszott a tükörben, attól kezdve bármikor felveheti alakját. A tükörőrző harcértékei az áldozat alakját viselve annak harcértékeivel egyeznek meg (*), más alakban pedig minden alakváltáskor újra kidobandók. Ha a tükörőrző olyan, régen élt különleges személy alakját veszi fel, akinél a magasabb harcérték indokolt, a KM nyugodtan módosíthatja azt.

A tükörőrző csak túlütéssel sebezhető. Mivel azonban életre hívója a tükör volt, annak összetörésével is megölhető, ilyenkor a semmibe enyészik el. Természetesen ezt nem sokan tudják, az őrző pedig nem mutatja, és ha csak lehet, megvédi a tükrét. Ha egyszer előlépett, bármikor vissza is léphet a tükörbe, és az onnan látható egyéb tükrök egyikéből újra előléphet, így egészen váratlan helyeken bukkanhat fel. Ha visszalépett a tükörbe és azt ilyenkor széttörik, de van a közelben látható

másik tükör, a lény abból léphet elő, és azután az válik az éltető tükrévé. Először előlépni azonban csak a saját, fő tükréből tud. Ha sikerül megölnie áldozatát, visszalép a tükörbe, és így nyomtalanul eltűnik. Bár ritkán teszi, mégis képes bizonyos dolgokat, akár egész holttestet is a tükör mögé rejteni, amit azután csak ő hozhat elő. Ha a tükröt széttörik, az abba rejtett dolgok nem kerülnek elő, és azután már a tükörőrző sem tudja előszedni őket. Ennek a fura jelenségnek a magyarázata máig nem tisztázott. Egyes vélemények szerint a tükörőrző nem mágia által alkotott őrző teremtmény, hanem egy különleges síkon élő, és a tükör csak kapuként szolgál neki Ynev világára. Hogy ez valóban így van-e, nem tudhatjuk, mindenesetre sok mindent megmagyarázna a tükörőrzőkkel



kapcsolatban. Egy tükörből csak egy tükörőrző léphet ki, amennyiben többen

is látszanak benne, úgy felméri, hogy kinek az alakját éri meg felvenni, hogy a legnagyobb kárt okozza a behatókban.

Intelligenciája magas, ezért ha azt látja, hogy hirtelen előlépve győzelme nem biztosított, vár, és a behatók távozása után, észrevétlenül jelenik meg, és mivel akár egy mérföldre is eltávolodhat a tükörtől, üldözésükre indul. Ezután annak az alakjában, akiét fel tudta venni – ha többet, akkor tetszőlegesen váltogatva – próbál meg elbánni velük, és nem csak közvetlen támadással próbálkozik, hanem elég intelligens mindenféle csel, intrika bevetésére is.

Tűzmanó

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 2

Termet: K

Sebesség: 110 (L)

Támadó Érték: 32

Védő Érték: 76

Kezdeményező Érték: 45

Célzó Érték: 10

Sebzés: K6

Támadás/kör: 2

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: 25

Jellem: rend

Max. Tp: 30

A tűzmanók az őselemi tűz síkjának lakói. Megjelenésük nem túl gyakori az elsődleges anyagi síkon, többnyire idézéshez kötött, de máig nem tisztázott körülmények miatt, minden őselemi tűz síkjára nyitott kapun (olyan tűzvarázslatok, melyek az őstűz elemi síkjáról idéznek tüzet) képesek átkelni.



Persze nem mindig akarnak, de minél nagyobb a kapu (erősebb a varázslat) annál nagyobb a valószínűsége, hogy átsodrónak. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy minden 20 Mp és afölötti igényű tűzvarázslat esetén 10% esély van a tűzmanók megjelenésére. Ez az esély minden plussz 10 Mp-al +2-vel nő.

A tűzmanók mindig párban jelennek meg. Magasságuk alig fél láb, megjelenésükre nézve humanoid szerűek, de mivel testüket elemi tűz alkotja, körvonalaik nem állandóak. Testüket sárga (átlagos) tűz alkotja. Békés teremtmények, és legtöbbször nem is értik, mi történt velük. Ugyan pszi képességeik nincsenek, de telepatikusan kommunikálnak, ha valaki meghallgatja őket. Ez akkor könnyebb, ha valaki szereti a tüzet, azt ugyanis

megérik. Egyetlen veszélyük, hogy nem értik, mi történt a világukkal, és ezért a jelenlegit is megpróbálják változtatni, azaz mindent felgyújtanak, hiszen csak a tűzben érzik jól magukat. Ezzel nem akarnak ártani senkinek, sőt, még hiszik is, hogy csak jót tesznek. Képesek alkalmazni a közönséges tüzek befolyásolását, valamint a lángfestést, de mivel önállóan nem idézhetnek östüzet, csak a természetes tüzet, esetleg más által teremtett tüzet képesek be- illetve átfesteni. A KM döntése szerint ismerhetnek egy-két különleges varázslatot is, amit akár meg is oszthatnak valakivel, ha az méltónak bizonyul rá. Tűzben állva körönként két mana pontot kapnak vissza. Ha tehetik, mindig valamilyen tűzben állnak, ha netán mágia kilépnék abból, akkor a talaj fölött egy, két centiméterrel lebegnek, de attól még a kapcsolatuk megmarad vele, tehát az éghető anyagokat lángra lobbantják, a víz sebzi őket. Képesek emellett mana pont felhasználása nélkül közlekedni a tüzek között, száz méteres távolságban.

Elpusztítani vízzel lehet őket, az elemi víz rendesen, a természetes víz negyedelve sebzi őket. Mivel testük őselemi, ezért mágikusnak számít, így csak mágikus fegyverrel sebezhető. Visszajuttatni csak 20, vagy annál nagyobb mana igényű, őselemi síkkal kapcsolatot teremtő tűzvarázslattal lehet őket, ami ugyanúgy beszipantja őket, mint fordított esetben. Megjegyzendő, hogy ilyen esetben nem kell tartani újabb lények érkezésétől, mivel a tűzmanók lefoglalják a kaput.

Vérvad

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 40 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező Érték: 25

Támadó Érték: 60

Védő Érték: 85

Célzó Érték: -

Sebzés: 3K10+2 harapás, 2K6 farok, K6

Életerő pontok: 43

Fájdalomtűrés pontok: 85

Asztrál ME: 12

Mentál ME: 12

Méregellenállás: 8

Pszí: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 560

Ynev kőhegységeinek lakója a vérvad. Igen különös és veszélyes lény. A sziklában él, a föld alatt, barlangok, üregek mélyén. Kinézetre egy négy-öt méteres, kövér, elkeskenyedő farkú féregre hasonlít. Feje széles, előrenyúló állkapcsában vastag, hegyes és kemény fogak sorakoznak, melyek akár a követ is kettéharapják. Szájában hosszú, kiölthető nyelv, melyet akár három láb távolságra is kinyújthat. A fogónyelv nem ragadós, de kiválóan rátekeredik bármire, és erős is. Feje két oldalán egy-egy hatalmas szem, melyekkel kiválóan lát a sötétben (gyakorlatilag ultralátás). Feje tetejének páncélján 15-20 apró szem sorakozik, melyek különböző



hőtartományokban látnak. Hallása és rezgés érzékelése is kiváló, szaglószerve viszont nincsen. Hátát, egészen a farkáig ritkás, arasznyi tüskék borítják, melyek érintésre kilövellnek, bódító mérget juttatva az áldozatba. A tüskék ízesülése a bőrhez hajlékony, így a mozgást nem akadályozza. Elkeskenyedő farka végén szintén egy tüske található, amit – farkával – irányított támadásokra használ, ugyanazzal a méreggel. A vérvadnak nincsenek végtagjai, csak törzsét mozgatva halad előre.

Bőre vastag, szürkés, és tele van apró pólusokkal. Ezekből a pólusokból a vérvad folyamatosan különleges váladékot juttat a környezetébe. A váladék oldja a köveket, és a vérvad állandóan a váladéka által megolvasztott masszában tanyázik. Ha mozog a föld alatti járatokban, akkor is a nyálka és a kőolvadék csúszósságát használja ki, mivel amúgy elég esetlen lenne. A feloldott kő enyhén meleg, nyúló, masszaserű anyag, ami igen erős savas hatása miatt a hozzá érő szerves dolgoknak (alkar vagy két talp nagyságú felületen) 3K6+2 Fp sebzést okoz, ami természetesen az érintkező felület nagyságával nő. Az olvadt kőmassza ezen kívül a mozgást is akadályozza, hiszen a hozzáérők nem rendelkeznek a vérvad váladékával, így ők a sebzés mellett szinte beleragadnak, és eredeti sebességüknek csak a negyedével képesek haladni. A vérvad élőhelye könnyen azonosítható a több napon át megmaradó, világos színű kőolvadékról, és ha ilyet lát valaki, jobb eltávolodni a helytől, hiszen a vérvad ragadozó.

Kiváló érzékeivel és alig hallható mozgásával becserkészi áldozatát, aki valószínűleg beleragadt a vérvad váladéka olvasztotta kövekbe. A vérvad közel érve fogónyelvét kivetíti az áldozatra, ami szinte leszakíthatatlanul

tekeredik rá, és ezután magához húzza, illetve maga is közelebb evickél, hogy hatalmas és erős fogaival elkapja és szétrágja áldozatát. Ha az elkapott áldozat túl hevesen áll ellen, ami a mélység szörnyetegeinél elég gyakran fordul elő, a vérvad farka végén található tüskéjével döfi meg és kábítja el áldozatát. A tüske igen erős, átszakítja a legtöbb barlangi lény páncélját. Ha a vérvad legalább 4 Fp-s sebet ejtett farkának tüskéjével az áldozaton, a mérge az áldozat testébe kerül. A barlangi lények általában igen erős izomzattal rendelkeznek, ezért a mérge az idegrendszert támadja meg. A 6.szintű mérge sikeres egészségpróba esetén kábulatot, míg sikertelenség esetén görcsöt okoz, 2K6 körön belül. A hatás 2K6-szor tíz percig tart, és a görcs hatása alatt az áldozat szinte teljesen mozgásképtelen. Az így már könnyen elkapható szerencsétlent a vérvad szőröstül-bőröstül felfalja, egyedül a fémét nem állhatja, így az áldozat fém részeit meghagyja, de azokkal hamar végez a vérvad savas váladéka.

A Vérvad szaporodása rejtély, csakúgy, mint az, hogy mi különbözteti meg egymástól a hím és a nőstény egyedeket. Egyes vélemények szerint a vérvad a kövekbe rakja petéjét, megint mások azt tartják, hogy tojásokat rak. Szerencsére Yneven kevesen találkoznak vérvaddal, így ezek a kérdések még feltehetően sokáig megválaszolatlanok maradnak.

Wirx (Dögrém)

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 3K6

Termet: E

Sebesség: 80 (L)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező Érték: 40

Támadó Érték: 35

Védő Érték: 120
 Célzó Érték: -
 Sebzés: K6+1
 Életerő pontok: 8
 Fájdalomtűrés pontok: 35
 Asztrál ME: 17
 Mentál ME: 17
 Méregellenállás: 7
 Pszi: -
 Intelligencia: alacsony
 Max. Mp.: -
 Jellem: káosz
 Max. Tp: 25

A wirx Ynev nyugati tengerpartjainak sziklás részein él, és ezek közelében fordul elő. Megjelenését tekintve egy végletesen lesoványodott, kezei és lábai között bőrszárnyat viselő, torz emberre hasonlít. Mérete is emberi, szárnyának fesztávolsága pedig eléri a három lábat is, kiterjesztett állapotban. Szinte minden csontja kilátszik vékony bőre alól, lába karmokban végződik, kezei csökevényesek, a szárny részei, fogásra teljesen alkalmatlanok. Koponyája széles, szemei dülledtek, nagyok és világossárgák. Elvékonyodó csontfarka van, ami röptét is segíti, mivel a fark és a lábak között is bőrszárnyak feszülnek. Egész testüket feketés, vékony, száraz bőr fedi.

A wirxek a partok meredek szikláiban, esetleg a vízközeli hegyek falaiban talált járatokban, barlangokban, üregekben laknak. Kisebb kolóniákban élnek, egy ilyen közösség létszáma körülbelül 40-50 példány. Táplálékuk egy részét dögök, míg a másikat, melyet sokkal jobban kedvelnek, élő állatok és akár emberek teszik ki. Csapatokban vadásznak, éles, vijjogó hangot hallatva. Nem képesek túl nagy súlyt emelni, ezért nem ragadják el egyből az áldozatukat, hanem a levegőből rárepülve lábuk karmaival szaggatják, majd több részre szabdalva viszik

fészükbe akár az embert, de még egy tehenet is.

A wirx nem túl jó repülő, viszont kitartó, roppant erőszakos és mindezek mellett csapatokban támad. Gyakran zaklatják a lakóhelyükhöz közeli falvakat – akár két, háromnapnyi távolságra is elmerészkednek – s ha nem találnak elég állatot, bizony, az embereket is megtámadják. Szívesen rabolnak el csecsemőket, óvatlan



gyermekeket, és a házakba bemenekült emberek ellen percekig képesek szaggatni a tetőt.

Sok falu úgy védekezik ellenük, hogy eteti a wirxeket, beteg, gyenge állatokat kötözve egy oszlophoz, így azt a wirxek megtalálják és kényelmesen széttéphetik. Ha jóllaktak, lényegesen csökken a harci kedvük, és nem is üldözik olyan kitartóan az áldozatot, így etetés után támadó wirxek elől elég egyszerűen fedezékbe húzódní. Az ilyen falvakba tévedt nem kívánatos idegenek

is könnyen az etetőoszlopokhoz kötözve találhatják magukat, ha nem vigyáznak. A dögrémek a partmenti vizeken hajózó vízi járműveket is megtámadják, és éles karmaik miatt a vitorlák rémeinek is tartják őket.

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

Magyar Gergely

Hozzászólás, vélemény,
észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu