



Matagot

Wiedza powszechna (Wykształcenie PT 16)

Słyszałam, że koty, zwłaszcza te czarne, mają układy ze wszystkim, co złe i występne. Rozmawiają z umarłymi, przeklętymi a nawet istotami spoza tego świata. Mówi się, że demony opętują czasem ciała kotów i to one właśnie są źródłem ludowych legend o kotach wykazujących ludzkie cechy. Zdaje się, że przed wiekami wiele ich było nad Jarugą. Jednak kapłani wytępilli szczęśliwie większość tego plugastwa.

Agnes z Trabo

Wiedza specjalistyczna

(Wiedza o potworach/Wiedźmiński trening PT 20)
Matagoty to słabo poznane istoty, z całą pewnością inteligentna rasa – jedna z wielu, które wyniszczyli ludzie. Wydaje się, że to istoty podobne do bobałaków, niewielkie humanoidy pokryte futrem. Wydaje się, że ich cywilizacja rozwijała się gdzieś nad Jarugą, bo to tam, w Cintrze, na południowych ziemiach Temerii, w Angrenie i mniejszych krainach regionu można usłyszeć najwięcej opowieści o nich. Ja podejrzewam jednak, że żyły one w wielu miejscach Kontynentu, bo nabożny szacunek względem kotów można napotkać nawet tak daleko na Północ, jak ziemie Ligi z Hengfors.

Matagoty w swojej naturalnej postaci przypominały hybrydę człowieka i kota. Jeśli wierzyć starym rycinom, potrafiły używać broni i nosić zbroję. Dobrze posługiwały się magią i posiadały naturalne zdolności do polimorfii. Dlatego część z nich przetrwała i ciągle ukrywa się pośród w dzikich ostępach lub między ludźmi, udając wielkie koty. Najpewniej część z nich wymieszała się z prawdziwymi kocurami, stąd te przejawiają czasem nadprzyrodzone zdolności, a niewiele słyszy się w ostatnich latach o inteligentnych kotoludziach.

Niewielu wiedźminów miało okazję walczyć z matagotem. Zwykle takie stworzenie przybierało kocią postać i uciekało, zanim przyszło do starcia. Gdy jednak takie przypadki się zdarzały, była to zawsze niezwykle trudna potyczka, bo szybkość i spryt kota często dorównywały wiedźmińskim. W dodatku magia oraz zdolność do przywoływania kocich pomocników dawały im przewagę. Mówi się, że matagoty uaktywniły się ostatnio, dokonując mordów na ludziach związanych z przemysłem futrzarskimi. Podobno widziano nawet prawdziwego kociego rycerza. Choć z całą pewnością są one zdolne do takiej samoorganizacji, wątpliwe jest, że postanowiły nagle wypowiedzieć ludziom wojnę.

Zagrożenie

Średni

Prosty/Złożony dla kocich rycerzy

Nagroda

200/500 dla kociego rycerza

Wyparowania

5

20 w zbroi

CIAŁO	6
EMOCJE	6
FACH	6
GRACJA	10
REAKCJE	10
ROZUM	6
TEMPO	10
WOLA	4
FART	7

Wigor	5
Bieg	30
Skok	6
PP	60
PW	30
PZ	30
Zdr.	6
Determinacja	20
Udźwig	60

Wzrost	1,5 m
Waga	40 kg
Występowanie	lasy, ludzkie sadyby
Inteligencja	jak człowiek
Organizacja	samotnik
Komunikacja	wspólny





Wrażliwy na

Dwimeryt

Jeżeli go dotknie, Wigor spada do 0, ale nie doświadcza innych typowych skutków

Jad Wisielca

Moce i Zdolności specjalne

Kocia magia

Matagoty posiadają silny talent magiczny, ale niewiele mają okazji do uczenia się magii. Moce typowego matagota oddajcie przyznając mu zdolność wykorzystywania trzech Znaków (zwykle Aard, Axii i Heliotropu)

Kocia postać

Matagot potrafi przemienić się w wielkiego kota odpowiedniej maści (zwykle czarnego) i z powrotem. Wymaga to tylko poświęcenia Akcji.

Koci sojusznicy

Matagot może poświęcić Akcję i wykonać otwarty Test Zakłęb, by spróbować przywołać na pomoc koty i złydnie, swoich bardziej zezwierzęconych krewniaków. Za każde 3 wyniku przybywa jeden kot, a za każde 13 jeden ze złydniów (efekty się łączą). Docierają one na miejsce w ciągu 1k6 Rund.

Współczynniki kota znajdziecie na stronie 316 podręcznika podstawowego. Współczynniki złydni znajdują się w przygodzie „Do miarki miarka” w polskim starterze do tej gry.

Widzenie w ciemności

Ten potwór nie otrzymuje kar za słabe oświetlenie.

Zdolności

- Amory +6
- Atletyka +9
- Bójka +9
- Broń krótka +6
- Czułość +10
- Empatia +4
- Łamanie magii +10
- Nieugiętość +10
- Odwaga +6
- Oszustwo +6
- Skrytość +10
- Szermierka +8
- Sztuka Przetrwania +10
- Styl +10
- Urok +8
- Włamania +8
- Wytrzymałość +6
- Zaklęcia +6
- Zręczne palce +10
- Zwinność +10

Łup

- Kości bestii (1k6)
- Księżycowe drobiny (1k6)
- Losowe fanty (1k6)
- Nasycony pył (1k6)

Broń

Nazwa	Obr.	Efekty	Ciosy
Pazury	4k6	krwawienie (50%), zatrucie (25%)	4 mogą być wykonane w różne cele

Koci rycerze

Gdy nadchodzi potrzeba wsparcia swojego ludu, przywódcy matagotów wydobywają z ukrycia swoją broń i pancerze. Wdziwiają kocie kolczugi i hełmy ozdobione włosiem imitującym grzywę. U pasów wieszają zdobione sztylety i cienkie miecze. Ich Wyparowania rosną wtedy odpowiednio oraz zyskują dwie dodatkowe opcje ataku.

Broń

Nazwa	Obr.	Efekty	Ciosy
Miecz chateppe	4k6+4	celność +2 dla matagota/-2 dla innych ras, krwawienie (25%), wyważony	2
Sztylet coteau	1k6+4	celność +2 dla matagota/-2 dla innych ras, krwawienie (25%), ukryty, wyważony	2

