DUNGEONS & DRAGONS®

SZÖRNYEK KÖNYVE

SZEREPJÁTÉK-ALAPKÖNYV III.

A D&D SZÖRNYEK KÖNYVÉNEK TERVEZŐ CSAPATA

MONTE COOK, JONATHAN TWEET, SKIP WILLIAMS

A SZÖRNYEK KÖNYVÉNEK TERVEZŐJE
SKIP WILLIAMS

TERVEK ÉS ÚTMUTATÁS
PETER ADKISON

KIEGÉSZÍTŐ TERVEK
JASON CARL, WILLIAM W, CONNORS, SEAN K. REYNOLDS

SZERKESZTŐK
JENNIFER CLARKE WILKERS, JOHN PICKENS

SZERKESZTŐ ASSZISZTENSEK
JULIA MARTIN, JEFF QUICK, ROB HEINSOO, DAVID NOONAN, PENNY WILLIAMS

FELELŐS SZERKESZTŐ
KIM MOHAN

D&D ALAPKÖNYVEK FELELŐS IGAZGATÓJA
ED STARK

A SZEREPJÁTÉK KUTATÁS-FEJLESZTÉS IGAZGATÓJA
BILL SLAVICSEK

MÁRKA MANAGER
RYAN DANCEY

KATEGÓRIA MANAGER
KEITH STROHM

PROJEKT MANAGER
LARRY WEINER, JOSH FISCHER

VIZUÁLIS KREATÍV MANAGER
TODD GAMBLE

MŰVÉSZETI VEZETŐ
JON SCHINDEHETTE

MŰVÉSZETI IGAZGATÓ
DAWN MURIN

D&D LÁTVÁNYTERVEZŐK
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

D&D LOGÓTERVEZŐK
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

BORÍTÓ FESTMÉNY
HENRY HIGGENBOTHAM

BELSŐ ILLUSZTRÁCIÓK
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD

TIPOGRÁFUS
NANCY WALKER, ERIN DORRIES, ANGELIKA LKOTZ

DIGITÁLIS SPECIALISTA
JOE FERNANDEZ

FÉNYKÉPÉSZ
CRAIG CUDNOHUFSKY

TERMÉKMANAGER
CHAS DELONG

A WIZARDS OF THE COAST KÜLSŐ SZEREPJÁTÉK KUTATÓ-FEJLESZTŐI

Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Larry Elmore, Scott Fischer, Rebecca Guay, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Matthew Mitchell, Monte Moore, rk Post, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters

Készült az eredeti DUNGEONS & DRAGONS® szabályai alapján, melynek készítői: E. Gary Gygax és Dave Arneson

KIADJA ÉS FORGALMAZZA:

DELTA VISION KFT.
BUDAPEST
1094 Ferenc krt. 27.
Telefon/Fax: (36-1) 216-7054
www.deltavision.hu
ISBN: 963-86180-3-5

FELELŐS KIADÓ
TERENYEI RÓBERT
FORDÍTOTTA
HABONY GÁBOR
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS
ZARÁND GÁBOR
NYOMTATÁS ÉS KÖTÉSZET
ALFÖLDI NYOMDA RT.

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

DUNGEONS & Dragons A DUNGEONS & DRAGONS, és a Wizards of the Coast a Wizards of the Coast, Inc. bejegyzett védjegyei. A d20 rendszer a Wizards of the Coast védjegye. Minden karakter, a karakterek nevei, illetve a felismerhető hasonmásuk a Wizards of the Coast védjegyei. Kanadában és az Egyesült Államokban a hobbi, játék és képregény szaküzleteket megbízott regionális disztribútorok látják el a termékkel. Az Egyesült Államokban a megbízott terjesztő a St. Martin's Press. Kanadában a megbízott terjesztő a Fenn Ltd. A terméket világszerte a Wizards of the Coast, Inc., illetve a regionális disztribútorok terjesztik. A könyv tartalma az Egyesült Államok szerzői jogi törvényei védelme alatt áll. A Wizards of the Coast írásos engedélye nélkül tilos az egész vagy a részletek másolása, illetve felhasználása. A könyv teljes egészében a képzelet műve. Bármilyen hasonlóság élő személyekkel, szervezetekkel, helyekkel, vagy eseményekkel kizárólag a véletlen műve. ©2000 Wizards of the Coast, Inc. Minden jog fenntartva.

További információkért keresd fel oldalunkat: www.deltavision.hu illetve a Wizards D&D oldalát: www.wizards.com/dnd

A szörnyek nevei ábécésorrendben

Aasimar ... 164
Aboleth ... 16
Achaierai ... 16
Agyaggólem ... 77
Agyszívó ... 17
Allip ... 18
Álsárkány ... 19
Ámbraszín hulk ... 19
Androszfinx ... 172
Ankheg ... 20
Annis ... 174
Aranea ... 20
Arany sárkány ... 160
Árny ... 21
Árnymasztif ... 22
Asztrál-déva ... 114
Athach ... 22
Avoral ... 113
Azer ... 23
Bagoly ... 211
Bagolymedve ... 24
Balin bálna ... 215
Bálna ... 215
Balor ... 41
Barbazu ... 136
Barghest ... 24
Barnamedve ... 205
Baziliszkusz ... 25
Bebilith ... 38
Behir ... 26
Beholder ... 26
Béka ... 215
Belker ... 28
Bivaly ... 205
Bodak ... 28
Bogármedve ... 29
Borz ... 204
Bronzos sárkány ... 158
Bulette ... 29
Cakalot bálna ... 216
Cápa ... 213
Chuul ... 30
Cornugon ... 137
Couatl ... 31
Crioszfinx ... 172
Cryohidra ... 86
Csontváz ... 32
Csoszogó ... 33
Deinonikusz ... 44
Delfin ... 212
Delver ... 33
Démonok ... 35
Denevér ... 205
Derro törpék ... 186
Destrachan ... 42
Dinoszauruszok ... 43
Djinn ... 49
Dombi óriás ... 126
Dögevő féreg ... 45
Drakonne ... 45
Dretch ... 38
Driád ... 46
Drider ... 46
Drow elfek ... 60
Duergar törpék ... 186
Dzsinnek ... 48
Efreet ... 49
Éjboszorka ... 50
Éjféreg ... 52
Éjjáró ... 52
Éjjárók ... 51
Éjszárny ... 52
Elazmoszaurusz ... 44
Elefánt ... 208
Elementálok ... 53
Életre kelltett tárgyak ... 57
Elfek ... 59
Eltűnő bestia ... 60
Emberszabású majom ... 204
Emésztő ... 61
Erdei elfek ... 60
Erdei gnómok ... 74
Erinye ... 136
Éteri fosztogató ... 61
Éteri tolvaj ... 62
Ettercap ... 62
Ettin ... 63
Ezüst sárkány ... 162
Fagyféreg ... 64
Fagyóriás ... 127
Famulusok ... 205
Fantomgomba ... 65
Farkas ... 216
Fázispók ... 65
Fazma ... 66
Fehér sárkány ... 155
Fekete Medve ... 205
Fekete puding ... 123
Fekete sárkány ... 150
Félelfek ... 59
Felhőóriás ... 128
Félszerzet ... 66
Félvér ... 201
Formián ... 68
Földelementál ... 54
Földmefit ... 108
Förtelem ... 201
Gelugon ... 137
Ghast ... 72
Ghéle ... 113
Ghoul ... 71
Girallon ... 72
Glabrezu ... 40
Gnoll ... 72
Gnóm ... 73
Goblin ... 75
Gólem ... 76
Gombák ... 79
Gorgó ... 79
Gőzmefit ... 110
Grick ... 80
Griff ... 81
Grig ... 167
Grimlock ... 81
Günoszfinx ... 172
Gyík ... 210
Gyíklény ... 82
Gyilkos inda ... 83
Hajcsár ... 70
Halál-szlád ... 177
Hamatula ... 137
Harci póni ... 211
Hárpia ... 83
Hegyi törpék ... 186
Hezrou ... 40
Hidra ... 85
Hierakoszfinx ... 173
Hippogriff ... 86
Hírnök-arkón ... 114
Hobgoblin ... 87
Holló ... 213
Homonkulusz ... 88
Húsgólem ... 77
Imp ... 134
Irtóztató állatok ... 89
Irtóztató borz ... 90
Irtóztató cápa ... 92
Irtóztató denevér ... 91
Irtóztató farkas ... 91
Irtóztató majom ... 91
Irtóztató medve ... 91
Irtóztató menyét ... 90
Irtóztató oroszlán ... 91
Irtóztató patkány ... 90
Irtóztató rozsomák ... 91
Irtóztató tigris ... 91
Irtóztató vaddisznó ... 91
Jaguár ... 207
Jann ... 48
Jegesmedve ... 205
Jégmefit ... 109
Kábítógyík ... 92
Kakasgyík ... 93
Káosz-bestia ... 93
Karakterek ... 75
Karakterek ... 231
Kék sárkány ... 152
Kék szlád ... 177
Kentaur ... 94
Kígyó ... 213
Kiméra ... 95
Királynő ... 71
Kobold ... 95
Kőgólem ... 78
Könnyű harci ló ... 208
Könnyű utazó ló ... 208
Kőóriás ... 126
Köpönyegféreg ... 96
Kraken ... 97
Krenshar ... 98
Krokodil ... 207
Kuo-toa ... 98
Kutya ... 207
Kutya-arkón ... 112
Kyton ... 135
Lacedon ... 72
Lamia ... 99
Lammasu ... 100
Lámpás-arkón ... 112
Légelementál ... 53
Légmefit ... 108
Lemure ... 134
Leopárd ... 209
Lernaeai hidra ... 86
Lich-minta ... 229
Lidérc ... 101
Lidércfény ... 102
Lila féreg ... 102
Lila gomba ... 79
Lillend ... 103
Locathah ... 103
Macska ... 207
Mágikus bestiák ... 85
Magmamefit ... 109
Magmin ... 104
Majom ... 210
Mantikor ... 105
Marilith ... 41
Másoló ... 105
Medúza ... 106
Mefit ... 107
Megaraptor ... 44
Mélységi félszerzetek ... 67
Mélységi törpék ... 186
Mennyei lények ... 110
Menyét ... 215
Merrow (vízi ogre) ... 121
Minotaurusz ... 115
Mohrg ... 115
Motyogó ... 116
Múmia ... 116
Myrmarch ... 71
Nága ... 117
Nagyobb Barghest ... 25
Nagyobb termetű kutyák 207
Nagytestvérek ... 67
Nalfeshnee ... 40
Nehéz harci ló ... 208
Nehéz utazó ló ... 208
Nemes Djinn ... 49
Nimfa ... 119
Nixie ... 168
Nyílsólyom ... 120
Ogre ... 121
Ogre varázsló ... 121
Okkerszín zselé ... 123
Ooze lények ... 122
Oozemefit ... 109
Óriás darázs ... 218
Óriás galacsintúró bogár ... 217
Óriás hangya ... 217
Óriás imádkozó sáska ... 218
Óriás krokodil ... 207
Óriás méh ... 217
Óriás polip ... 210
Óriás sas ... 129
Óriás szarvasbogár ... 218
Óriás szorító ... 213
Óriás tintahal ... 215
Óriás tűzbogár ... 218
Óriásbagoly ... 129
Óriásgyík ... 210
Óriások ... 124
Ork ... 130
Orka ... 216
Oroszlán ... 209

Osyluth 135
Otyugh 131
Ördögök 132
Őrző Nága 118
Őszvér 210
Pajzs-őrző 138
Patkány 212
Pávián 204
Pegazus 139
Pixie 168
Planetár 114
Pókevő 140
Pokolkutya 140
Pokolmacska 136
Pókszörny 219
Polip 210
Póni 211
Pormefit 108
Pyrohidra 86
Quasit 38
Raksasza 141
Rast 142
Ravid 142
Rémálom 143
Remorhaz 144
Rikoltó 79
Roper 144
Rozsdaszörny 145
Rozsomák 216
Rúkmadár 146
Sahuagin 146
Sárgarézszín sárkány 156
Sárkányok 148
Sárkányteknős 163
Sas 208
Scrag 190
Síkivadékok 164
Sikoltó 165
Skorpiószörny 219
Skum 166
Sólyom 208
Sómefit 109
Sötét Nága 118
Sötétkabátos féreg 166
Sprite-tündérkék 167
Stirge 168
Succubus 38
Svirfneblin 74
Szalamandrák 169
Szamár 207
Szatír 170
Szellemnága 118
Szfinxek 171
Szipirtyók 173
Szipirtyószem 174
Szívkő 50
Szládok 175
Szolár 114
Szorító 213
Szörnyű százlábú 218
Szürke elfek 60
Szürke hasító 178
Szürke ooze 123
Szürke szlád 177
Tarrasque 179
Télfarkas 180
Tendriculos 180
Tengeri boszorka 173
Tengeri oroszlán 181
Tengerlakók 182
Thoqqua 182
Tiefling 164
Tigris 215
Tintahal 213
Tirannoszaurusz 44
Titán 183
Tojanida 184
Törpék 185
Treant 187
Triceratops 44
Tritonok 187
Troglodíták 188
Troll 189
Tűzelementál 55
Tűzmefit 108
Tűzóriás 127
Unikornis 190
Utánzó 190
Vad elfek 60
Vaddisznó 206
Valóvérű 201
Vámpírivadék 191
Vargouille 192
Vasgólem 78
Veremördög 137
Vérfarkas 233
Vérmedve 233
Vérpatkány 233
Vértigris 233
Vérvadkan 233
Viharóriások 128
Villogó kutya 192
Vipera 213
Vízelementál 56
Vízi elfek 60
Vízi nága 118
Vízköpő 193
Vízmefit 110
Vizsla 39
Vörös sárkány 154
Vörös szlád 176
Vörösrézszín sárkány 159
Vrock 39
Wight 193
Worg 194
Wraith 195
Wyvern 195
Xill 196
Xorn 197
Yeth-kutya 198
Yrthak 198
Yuan-ti fajok 199
Zabáló 201
Zombi 202
Zöld boszorka 174
Zöld sárkány 153
Zöld szlád 177
Zselékocka 123

A SZÖRNYEK TÍPUS (ÉS ALTÍPUS) SZERINT

Alakváltó: aranea, fazma, likantrópok, utánzó.

Állat: állatok (1. Függelék), irtóztató állatok.

Bestia: ankheg, bagolymedve, bulette, dinoszauruszok, girallon, griff, hidrák, hippogriff, lila féreg, rúkmadár, stirge, szürke hasító, tengeri oroszlán.

(Elektromosság): behir, viharóriás.

Elementál (Föld): földelementálok, thoqqua.

Elementál (Levegő): belker, láthatatlan vadász, légelementálok.

Elementál (Tűz): magmin, thoqqua, tűzelementálok.

Elementál (Víz): vízelementálok.

Élőholt: allip, árny, bodak, csontváz, éjjárók, ghast, ghoul, lich, lidérc, mohrg, múmia, szellem, vámpír, vámpírivadék, wight, wraith, zabáló, zombi.

Férgek: férgek (2. Függelék).

Fey: driád, grig, nimfa, nixie, pixie, szatír.

(Föld): kék sárkány, kőóriás, vörösrézszín sárkány, vízköpő.

(Hideg): cryohidra, fagyféreg, fagyóriás, fehér sárkány, jégmefit, télfarkas.

Humanoid: bogármedve, elf, félszerzet, gnollok, gnóm, goblin, gyiknép, hobgoblin, kobold, locathah, ork, sahuagin, tengerlakók, törpék, troglodita.

Humanoid szörny: grimlock, hárpia, kentaur, kuo-toa, medúza, minotaurusz, szipirtyók, yuan-ti.

(Hüllő): baziliszkusz, gyiknép, kobold, troglodita.

Külvilági: aasimar, janni, ravid, tiefling.

Külvilági (Föld): földmefit, sómefit, xorn.

Külvilági (Gonosz): achaierai, árnymasztif, barghest, démonok, efreet, éjboszorka, fél-ördög/fél-medúza, ördögök, pokolkutya, raksasza, rémálom, sikoltó, vargouille, xill, yeth-kutya.

Külvilági (Jó): couatl, djinni, fél-mennyei/fél-unikornis, lillend, mennyei lények, titán.

Külvilági (Kaotikus): démonok, djinni, fél-mennyei/fél-unikornis, ghéle, káosz bestia, lillend, sikoltó, szládok, titán.

Külvilági (Levegő): djinni, jégmefit, levegő mefit, nyílsólyom, por mefit.

Külvilági (Törvényes): achaierai, archonok, azer, barghest, couatl, efreet, fél-ördög/fél-medúza, formián, ördögök, pokolkutya, raksasza, xill.

Külvilági (Tűz): azer, efreet, gőzmefit, magmamefit, pokolkutya, rast, szalamandrák, tűzmefit.

Külvilági (Víz): oozemefit, tojanida, triton, vízmefit.

(Levegő): ezüst sárkány, felhőóriás, lidércfény, zöld sárkány.

Mágikus Bestia: baziliszkusz, drakonne, eltűnő bestia, emésztő, éteri fosztogató, fagyféreg, fázispók, gorgó, kábító gyík, kakasgyík, kiméra, kraken, krenshar, lamia, lammasu, mantikor, mélységi irtóztató patkány, mennyei oroszlán, óriás bagoly, óriás sas, pegazus, pókevő, remorhaz, roper, szfinxek, sötétkabátos féreg, tarrasque, télfarkas, unikornis, villanó kutya, worg, yrthak.

Növény: csoszogó, fantomgomba, gombák, gyilkos inda, tendriculos, treant.

Ooze: fekete puding, okkerszín zselé, szürke ooze, zselékocka.

Óriás: ettin, ogre, ogre mágus, óriások, troll.

Rendellenesség: aboleth, agyszívó, ámbraszín hulk, athach, beholder, chuul, delver, destrachan, dögevő féreg, drider, éteri tolvaj, ettercap, fojtogató, grick, köpönyegféreg, lidércfény, másoló, motyogó, nága, otyugh, rozsdaszörny, skum.

Sárkány: álsárkány, fél-sárkány (vörös)/fél-ogre, sárkányok, sárkányteknős, wyvern.

Szerkezet: életre keltett tárgyak, gólemek, homonkulusz, pajzs-őrző, vizsla.

(Tűz): arany sárkány, pyrohidra, sárgaréz sárkány, tűzóriás, vörös sárkány.

(Víz): bronzos sárkány, fekete sárkány.

(Vízi): aboleth, bálnák, cápa, delfin, elazmoszaurusz, gyiknép, irtóztató cápa, kraken, krokodil, kuo-toa, locathah, merrow, óriás krokodil, óriás polip, polip, sahuagin, sárkányteknős, skum, tengeri boszorka, tengerlakók, tintahalak, vízi elfek, vízi nágák.

BEVEZETŐ

Ezen könyvben több, mint 500 lény leírása található DUNGEONS & DRAGONS® kalandokhoz, melyek közt egyaránt akad ellenséges és barátságos is.

Az alábbi bevezetőben elolvashatod, hogyan értelmezd a lények adatait és leírtuk a leggyakoribb támadásokat, képességeket is.

A lények leírásai ábécé sorrendbe vannak rendezve. Néhány lénynél, mint például az óriásoknál, a leírást a leggyengébbekkel kezdtük és a legerősebb fajtával fejeztük be.

Az 1.Függelék az állatokat írja le betű szerint sorba szedve. A 2. Függelék a férgeket (egy lénytípus; lásd lentebb) sorolja, ugyancsak ábécébe szedve. A változó méretű lények leírása a leggyengébbtől a legerősebb felé halad. A 3. függelékben olyan lények csoportja található, melyeknél egy-egy „sablont" húztunk rá már létező lényekre. Példának okáért ott van a vámpír, amelynél a „vámpír-sablont" használtuk fel több lényhez is.

A könyv végén a szörnyek egy felsorolását találhatod, melyet a Kihívási Érték alapján állítottunk össze, hogy a Játékmesternek könnyebb legyen a karakterek szintjéhez igazítani a találkozásokat.

AZ ADATOK ÉRTELMEZÉSE

Minden szörny leírása egy általános formában történik, melyet alább megismerhetsz. A lényegi információk ki vannak emelve. A szörnyek leírásának és karakterisztikáinak egy teljesebb magyarázatát megtalálhatod a *Játékosok könyvében* vagy a *Kalandmesterek könyvében*.

FŐBB STATISZTIKÁK

Ez a rész az alapvető játékinformációkat tartalmazza.

Név

Ez az a név, melyen a lényt a legtöbben ismerik. A leíró szöveg (mely a főbb és a másodlagos statisztikai leírásokat követi) megadhat más neveket is.

Méret és Típus

Ez a sor a lény méretével kezdődik (például; Hatalmas). Nyolc méretkategória létezik, melyeket az alábbi táblázatból ismerhetsz meg a főbb módosítókkal együtt. A méret módosítja egy lény Védelmi Fokozatát (VF) és támadás bonuszt ad együttal, ahogyan néhány szakértelmet is adhat. Ugyanakkor többnyire a méret határozza meg, hogy egy lény milyen messzire ér el közelharcban vagy mennyi helyre van szüksége a küzdelemhez. (lásd Oldal/Elérés értéket lentebb)

LÉNYEK MÉRETE

Méret	VF/ Tám. módosító	Kiterjedés*	Súly**
Apró	+8	6 inch alatt	1/8 alatt
Pöttöm	+4	6 inch–1 láb	1/8–1
Pici	+2	1–2 láb	1–8
Kicsi	+1	2–4 láb	8–60
Közepes	0	4–8 láb	60–500
Nagy	–1	8–16 láb	500–4k
Óriási	–2	16–32 láb	4k–32k
Hatalmas	–4	32–64 láb	32k–250k
Gigászi	–8	64 láb felett	250k felett

*Kétlábúaknál a magasság, négylábúaknál a testhossz (az orrtól a farok tövéig). 1 inch kb.: 2,5 cm, 1 láb nagyjából 33 cm-nek felel meg.

** A súly mindig fontban van megadva, ami nagyjából fél kilogramm (0,45 kg). A táblázatban megadottaktól lehet eltérés a lény testét alkotó anyag függvényében. Egy kőből lévő szörny jóval nehezebb a fentebb írtaknál, míg például egy levegőlény könnyebb.

Az adatsor a típussal folytatódik (például; Óriás). Ez határozza meg a mágia hatását a lényre. Példának okáért egy *Állat Fogvatartása* varázslat csak az „állat" típusba tartozó lényekre hat. Mindemellett a típus határozza meg egy-egy lény karakterisztikáinak többségét is.

Alakváltó: Ennek a lénytípusnak szilárd teste van, de képes eredeti alakjától eltérőt felvenni. Ha a leírásban más nem szerepel, akkor 60 láb távolságig látnak a sötétben. Pl.: utánzó.

Állat: Az állatok rendszerint nem humanoid, természetes élőlények. Az ennek a könyvnek a lapjain bemutatott állatok mindegyike élt a Föld történelmének valamelyik szakaszában. Minden állat 1-es vagy 2-es Intelligencia értékkel bír. Hacsak a leírás mást nem mond, az állatok bírnak a kevés fénynél látás képességével. Pl.: medve.

Bestia: A bestiák nem történelmi, de természeti lények, általában véve hétköznapi külsővel és mágikus vagy szokatlan képességek nélkül. Ha a leírás másképp nem rendelkezik, akkor a bestiák jól látnak kevés fénynél és 60 láb távolságig a sötétben is. Pl.: bagolymedve.

Elementál: Az elementálok mindegyike a négy klasszikus értelem vett alapelem valamelyikéből született; levegőből, földből, tűzből vagy vízből. Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra és a kábításra. A körvonalaik rendszerint nem jól láthatóak, ezért nem szenvedhetnek el kritikus találatokat. Hacsak a leírás másképp nem mondja, akkor 60 láb távolságig jól látnak a sötétben is.

Egy elpusztult elementál nem támasztható fel, bár egy *Kívánság* vagy *Csoda* varázslat visszaadhatja az életét. Pl.: láthatatlan vadász.

Élőhalott: Az élőhalottak valaha élőlények voltak, melyeket haláluk után valamely szellemi vagy természetfeletti erő újra életre keltett. Ebből következően immunisak a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hatnak rájuk az elmebefolyásolások (bájolás, zavarodottság, képzetek, erkölcsi hatások). Nem lehetnek elszenvedői kritikus találatnak, tulajdonságkárosodásnak vagy vesztésnek és energiaelszívásnak sem. Nincs Állóképesség értékük és immunisak minden hatásra, melyhez Szívósságpróbát kell dobni (hacsak az nem hat tárgyakra is). Az élőhalott varázshasználó Karizma értékét használja Koncentráció dobásokhoz.

Az Intelligencia értékkel nem rendelkező élőhalott nem képes a gyógyulásra önerőből, de meggyógyítható negatív energiákkal (mint például egy *Sebek Okozása* varázslat). A regeneráció és a gyors gyógyulás tulajdonságok az Intelligenciaérték meglététől függetlenül is működnek.

Az élőhalottak nem pusztulnak el a nagyobb sebesülésektől sem, de ha Életpontjaik nullára csökkennek, akkor az számukra a véget jelenti. A legtöbb élőhalott képes 60 láb távolságig látni a sötétben.

Ha elpusztultak, akkor nem lehet őket visszahozni. A *Feltámasztás (Resurrection)* hathat rájuk, de mivel sokuk nem akar még egyszer visszatérni az életbe, ezért eme próbálkozások gyakran sikertelenek (erről bővebben a *Játékosok könyvében* olvashatsz). Pl.: zombi.

Fey: A Fey természetfeletti képességekkel bíró lény, mely szoros kapcsolatban van a természettel, más erőkkel vagy egy hellyel. Ha a leírás mást nem mond, akkor kevés fénynél is jól látnak. Pl.: driád.

Féreg: Ebbe a típusba tartoznak a rovarok, a pókok, a férgek és a hasonló lények. Immunisak az elmebefolyásolásokra (bájolás, zavarodottság, képzetek, erkölcsi hatások) és ha a leírás nem jelzi másképpen, akkor 60 láb távolságig látnak a sötétben. A mérgező férgek NF bónuszt kapnak mérgükre a méretük alapján, ahogyan azt a következő táblázat mutatja. Pl.: pókszörny.

Féreg Mérete	Méreg NF Bónusz
Közepes	+2
Nagy	+4
Óriási	+6
Hatalmas	+8
Gigászi	+10

Humanoid: A humanoid lényeknek két karja, két lába és egy feje van vagy emberszerű végtagjai és feje. Ha van is különleges vagy természetfeletti képességük, akkor kevés és méretük rendszerint „Kicsi" vagy „Közepes". Minden humanoid lény módosítókat kaphat a típusa alapján (lásd lentebb) és érthetnek az egyszerűbb fegyverekhez, plusz amit a leírásuk megemlít. Pl.: goblin.

Humanoid Szörny: Azok a humanoid lények, melyeknek külseje állati vagy egyéb torz karakterisztikákkal bír, gyakran természetfeletti képességeik is vannak. Ha a leírásban másképpen nem áll, akkor a humanoid szörnyek bírnak a sötétben látás képességével (60 láb távolságig. Érthetnek az egyszerűbb fegyverekhez és azokhoz, melyeket a leírásuk megemlít. Pl.: medúza.

Külvilági: A külvilági lények más bolygóról, sikról, dimenzióból vagy valóságból származnak, de nem elementálok. Hacsak a leírás másképp nem rendelkezik, akkor 60 láb távolságig látnak a sötétben is.

Egy halott külvilági nem támasztható fel, bár egy *Kívánság* vagy *Csoda* varázslat visszaadhatja az életüket. Pl.: ördögök.

Mágikus Bestia: A bestiákhoz hasonlítanak, de természetfeletti vagy rendkívüli képességekkel bírnak. Ha a leírásban nem áll másképp, akkor a mágikus bestiák jól látnak kevés fénynél és 60 láb távolságig a sötétben is. Pl.: eltűnő bestia.

Növény: Ez a típus növényi létformákat jelöl. Immunisak a bénításra, a mérgekre, az altatásra, a kábításra és az átalakításra. Nem kaphatnak kritikus találatot és nem hatnak rájuk az elmebefolyásolások (úgymint bájolás, zavarodottság, képzetek és erkölcsi hatások). Hacsak a leírásban másképp nem áll, kevés fénynél is jól látnak. Pl.: csoszogó.

Ooze: Formátlan vagy mutálódásra képes lények. Immunisak a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábulatra és az átalakításra. Körvonalaik rendszerint nem kivehetőek, ezért nem érheti őket kritikus találat. Vakok, de bírnak a vaklátás képességével. Mivel nincs Intelligenciaértékük, immunisak minden elmebefolyásoló hatásra (bűbáj, zavarodottság, képzetek, erkölcsi hatások).

Nincs természetes vértezetük, de így sem könnyű elpusztítani őket, mert testük színtiszta protoplazmából épül fel. A szabályokban ezt életpont bónusszal jelképezzük, melyet az alábbi táblázatban foglaltunk össze a méret alapján. Pl.: zselékocka.

Ooze Mérete	Életpont Bónusz
Apró	–
Pöttöm	–
Pici	–
Kicsi	5
Közepes	10
Nagy	15
Óriási	20
Hatalmas	30
Gigászi	40

Óriás: Humanoid lény legalább „Nagy" méretben. Érthetnek az egyszerűbb fegyverekhez és azokhoz, melyeket a leírás megemlít. Hacsak a leírás másképp nem állítja, akkor 60 láb távolságig sötétben is látnak. Pl.: ogre.

Rendellenesség: Bizarr testfelépítés, különös képességek, idegen elme vagy e háromnak bármilyen kombinációja. Hacsak a leírás másképp nem mondja, akkor az e kategóriába tartozó lények 60 láb távolságig látnak a sötétben. Pl.: beholder.

Sárkány: A sárkányok hüllőszerű lények szárnyakkal és rendszerint szokatlan vagy mágikus képességekkel bírnak. Immunisak az altatás és a bénítás hatásaira. Ha a leírásban másképp nem áll, akkor a sárkányok jól látnak kevés fénynél és 60 láb távolságig a sötétben is. Pl.: vörös sárkány.

Szerkezet: A szerkezetek mágikusan életre keltett tárgyak vagy mesterségesen alkotott eszközök lehetnek. Rendszerint nincs Intelligenciaértékük és soha nincs Állóképességük. Immunisak minden elmebefolyásoló hatásra (képzetek, bájolások, fantazmák és erkölcsi hatások) ugyanúgy, mint a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre és a nekromantikus hatásokra.

A szerkezetek nem képesek a gyógyulásra, de meggyógyíthatóak, illetve megjavíthatóak, mint egy köznapi eszköz. Természetesen ha egy szerkezet bír a regeneráció vagy a gyors gyógyulás különleges tulajdonsággal, akkor azok belülről hatnak rá, mint egy élő szervezetre. Egy szerkezetre nem lehet kritikust ütni, tulajdonságait károsítani vagy elszívni és energiát elszívni tőle. Immunis minden hatásra, mely Szívósságpróbát igényel és nem halhat bele a nagyobb sebzésekbe. Ugyanakkor ha életpontjai nullára vagy alacsonyabbra esnek, akkor azonnal elpusztul. Mivel sohasem volt élőlény, nem lehet feltámasztani semmilyen módon.

Hacsak a leírásban másképp nem áll, akkor a szerkezetek 60 láb távolságig bírnak a sötétben látás képességével. Pl.: gólem.

Típus Módosítók

Egyes lények típusa mellett egy zárójeles szó található, mely a típus módosítót jelöli. Ez azt jelenti, hogy a lény rokonságban van valamelyik elemmel, egy energiaformával, a létezés egy állapotával és hasonlókkal. A típus módosító emellett egy altípust alkot a rendszerezésben, mint például; Élőhalott (testetlen). Ezáltal egy kapcsolatot is létrehozunk az adott típuson belüli különböző lények között (például Humanoid (goblinoid)) vagy akár különböző típusú lények között (például a fehér sárkány és a fagyóriás egyaránt a fagy altípushoz tartozik).

Néhány gyakoribb típus módosító befolyásolja a lény karakterisztikáit is, ahogyan azt alább leírtuk.

Fagy: Egy fagylény immunis a hideg hatásaira és a tűz kétszeresen sebzi őket, ha a sebzésfelező mentődobás nem megengedett. Egy sikeres sebzésfelező dobással a sebzés felét szenvedik el, míg egy sikertelennel a sebzés kétszeresét.

Testetlen: Egy testetlen lénynek nincs fizikai teste. Csak más testetlen lények, legalább +1-es mágikus fegyverek és varázslatok, varázslatszerű vagy természetfeletti képességek sebezhetik meg őket. Immunisak minden nem mágikus támadási formára. Még amikor anyagi formát öltő mágiával vagy mágikus fegyverekkel sebzik őket, akkor is van 50% esélyük rá, hogy egyáltalán nem sérülnek meg (kivéve az erőhatásokat, mint például a *Mágikus Lövedék* vagy fegyverek esetén a szellemi érintéssel bíró eszközöket). A testetlen lényeknek nincs természetes vértezete, de ehelyett sebzésfelfogóként megkapják Karizma bonuszukat (legalább +1-et akkor is, ha Karizma értékük nem ad bonuszt).

Egy testetlen lény szabadon áthatolhat a szilárd tárgyakon, de nem teheti meg ugyanezt az erőhatásokkal. Támadásuk áthatol a természetes vértezeten és a pajzsokon, de a Karizma bónusz védelmet ad ellenük, ahogyan az erőhatások is (pl.: máguspáncél). A testetlen lények hangtalanul képesek mozogni és ha nem akarják, akkor még egy Hallgatózáspróbával sem érzékelhetőek. Nincs Erőértékük, ezért ehelyett Ügyességük szolgál hasonlóképpen a közelharci és a távolsági támadásaiknál egyaránt.

Tűz: Egy tűzlény immunis a tűz hatásaira és a hideg (fagy) kétszeresen sebzi őket, ha a sebzésfelező mentődobás nem megengedett. Egy sikeres sebzésfelező dobással a sebzés felét szenvedik el, míg egy sikertelennel a sebzés kétszeresét.

Életerő Dobás

Ez a sor adja meg a lény Életerejének kiszámításához szükséges

kockadobások számát és típusát, illetve a hozzáadandó módosítókat. Egy zárójeles érték mutatja a lény átlagos Életerő értékét.

Egy-egy lény Életerő Dobás összege határozza meg azt is, hogyan hat az adott lényre a mágia, megmutatja a lény természetes gyógyulásának mértékét és jártasságainak maximumát.

Kezdeményezés

Ez a sor mutatja a lény módosítóját Kezdeményezés dobásoknál. Egy zárójeles megjegyzés mutatja, hogy honnan származik ez a módosító (leggyakrabban az Ügyességből és esetleg a Fejlesztett Kezdeményezésből, ha a lénynek van ilyen tulajdonsága).

Sebesség

Ez a sor mutatja a lény konkrét értelemben vett sebességét (azt a távolságot, amit egy mozgással képes maga mögött hagyni). Ha a lény olyan vértezetet visel, ami csökkenti a sebességét, akkor az egy zárójeles jegyzetben szerepel a vértezet típusának megjelölésével együtt.

Ha a lénynek a szokásostól eltérő mozgása van, az rendszerint fel van tüntetve. Hacsak a leírásban nincs másképpen lejegyezve, akkor a lény természetes (nem mágikus) módon mozog.

Fúrás: A lény képes a földben mozogni egy alagutat fúrva önmaga számára, de hacsak a leírás másképpen nem mondja, akkor sziklában képtelen fúrni. Fúrás közben nem tudnak futni.

Mászás: Egy mászási sebességgel rendelkező lény természetéből adódóan bír a Mászás képzettséggel és +8 faji bónuszt kap minden Mászás dobásra a nulla NF feletti falakon és emelkedőkön. Azonban még ha siet vagy veszély fenyegeti, akkor is választhatja a 10-est egy Dobás Nélküli Próbán (lásd a *Játékosok könyvében*). A lény a leírt mászási sebességével halad, azonban ha a gyorsabb mászást választja (lásd a Mászást a *Játékosok könyvében*), akkor a leírt sebesség kétszeresére képes (vagy normál mozgási sebességével halad, amelyik a kisebb). Ekkor egy egyszerű Mászáspróbát kell dobnia –5 büntetéssel. Mászás közben nem lehet futni.

Repülés: A lény a leírt sebességével képes repülni, ha nem visz a közepes leterheltségénél több súlyt (lásd a Vihető Súlyról szóló részt a *Játékosok könyvében*). Minden repülési sebesség mögött kell állnia egy zárójeles megjegyzésnek, mely a manőverezési képességet jelöli. Ezeknek jelentését itt olvashatod.

Kiváló: A lény képes végrehajtani szinte minden légi manővert. Szinte úszik a levegőben, mint hal a vízben.

Jó: A lény nagyon ügyesen mozog a levegőben (mint például a házi légy), de nem képes olyan gyorsan irányt változtatni, mint a kiváló manőverezésű lények.

Átlagos: A lény egy hétköznapi madár ügyességével repül.

Gyenge: A lény egy nagyobb, esetlenebb madár ügyetlenségével repül.

Szegényes: A lény csak ritkán repül, inkább hatalmasakat ugrik és bukdácsol a levegőben.

A repülni képes lények támadhatnak zuhanórepüléssel. Ez hasonló a rohamhoz, de a lénynek zuhanórepülésben legalább 30 láb távolságot kell megtennie. Ilyenkor csak a karmaival támadhat, de kétszeres sebzést kap. Amikor egyenes vonalban repülnek, akkor képesek úgy változtatni a sebességüket, mintha futnának.

A levegőben való mozgásról többet is olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*.

Úszás: Az úszni képes lények a leírt sebességgel mozoghatnak vízben Úszáspróba nélkül. Ha veszélybe kerül vagy más indokolja az Úszáspróbát, akkor +8 faji bonuszt kap rá. Még ha siet vagy veszély fenyegeti, akkor is választhatja a 10-est egy Dobás Nélküli Próbán (lásd a *Játékosok könyvében*). Egyenes vonalban úszva nagyobb sebességre is képesek a leírtnál (mintha futnának).

Vértezet Fokozat

A Vértezet Fokozat mutatja a lény VF – értékét harcban és zárójelben egy megjegyzés jelöli a VF – módosítóit.

Támadások

Ez a sor adja meg a lény fizikai támadásait, történjenek azok természetes avagy készített fegyverrel.

Természetes Fegyverek: Fogak, karmok, méregtüskék és hasonlók. A sorban először a támadások száma, majd a fegyver neve szerepel (pl.: 2 karom), majd a támadás bónusz és végül a támadási forma (közelharci vagy távolsági). Az első mindig a lény fő fegyvere, melynek támadás bonuszában már benne van a lény mérete és az Ereje (közelharcinál) vagy az Ügyessége (távolsági fegyvernél) adta módosítók. A Ravasz Fegyverhasználat képességgel bíró lény az Ügyességéből adódó módosítóját használhatja közelharci fegyvernél is.

A többi leírt fegyver rendszerint másodlagosnak számít és –5 büntetést kap a támadás bonuszára, függetlenül attól, hogy menynyi van belőle. A Többszörös Támadás képességgel rendelkező lény csak –2 büntetést kap a támadás bónuszára.

A lények többnyire teljes támadást hajtanak végre (lásd a Támadási Cselekedeteket a Játékosok könyvében) és sorban használják minden természetes fegyverüket. Ha egy lény úgy dönt, hogy csak egyszer támad az adott körben, akkor mindenképpen az elsődleges fegyverét fogja használni.

Hacsak a leírás másképpen nem mondja, akkor a természetes fegyverekkel a lények képesek a kritikus találatra egy természetes húszas dobás esetén.

Készített Fegyverek: Azoknak a lényeknek, melyek kardot, dárdát vagy egyéb fegyvert képesek használni, a támadása úgy kezelendő, mint a karaktereké, beleértve a többszörös támadásokra és a több fegyverrel való harcra vonatkozó büntetéseket is.

Sebzés

Ebben a sorban találhatod meg a lény támadásainak sebzését. Minden sikeres támadás legalább 1-et sebez, még akkor is, ha az esetleges levonások után az eredmény ennél kisebb lesz.

Természetes Fegyverek: A lény a fő fegyverével való támadáskor teljes Erő-módosítóját megkapja a sebzésére (az Erő bónusz másfélszerese, ha ez a lény egyetlen támadása). A másodlagos támadások csak az Erő bónusz felét kapják a sebzésre.

Ha egy támadás a sebzésen kívül valamilyen különleges hatással is bír (méreg, fertőzés, stb.), akkor az is ebben a sorban van leírva.

Hacsak a leírás másképpen nem mondja, akkor a lény kritikus találata kétszeres sebzéssel bír.

A természetes fegyvereknek ugyanúgy vannak típusai, mint a készített fegyvereknek. A leggyakoribb típusokat itt leírjuk.

Csapás: A lénynek támadásra alkalmas plusz végtagja van, mint például a vastag farok. Zúzósebzést okoz.

Fullánk: A lénynek fullánktámadása van, mely szúrósebzést okoz. A fullánkok gyakran mérgezettek.

Harapás: A lény az agyaraival támad szúró, vágó, néha zúzósebzést okozva ezzel.

Karmok vagy Tépés: A lény rendelkezik éles-hegyes végű végtaggal, mellyel szúró és vágósebzést okozhat.

Öklelés: A lény ellenfelét egy szarvval, aganccsal vagy hasonló testrésszel támadja és ezzel szúrósebzést okoz.

Készített Fegyverek: A lények által forgatott kardokra, dárdákra és hasonlókra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a karakterek fegyvereire. A kétkezes fegyvereknél a lények Erő bónuszuk másfélszeresét kapják a sebzésre, míg a másodlagos fegyverek esetében ez a módosító csak az Erőből adódó bónusz fele.

Oldal/Elérés

Ez a sor írja le, hogy mennyi helyre van szüksége a lénynek a hatásos harchoz és mennyire közel kell lennie egy ellenfélhez, hogy elérje azt. Az adatok [láb] szorozva [láb]/[láb] formában vannak megadva. A perjel előtti számok a lénynek a harchoz szükséges helyet adják meg (elöl a szélesség, utána a hosszúság), a perjel után pedig a lény természetes elérési távja található. Ha a lénynek kivételes elérési távja lehet például csáppal, akkor az zárójelben van megjegyezve.

Különleges Képességek

Számos lény bír szokatlan képességekkel, melyek között lehet különleges támadási forma, ellenállás vagy sérthetetlenség valamely hatással vagy támadással szemben, bűvös érzékek és hasonlók. A szörnyek adati leírásában ezek két csoportra vannak osztva; Különleges Támadásokra és Különleges Tulajdonságokra. Ezek közül a második alá tartoznak a védekező, sérthetetlenségi és egyéb olyan különleges képességek, melyek nem támadó jellegűek.

Egy-egy különleges képesség lehet szokatlan (Sz), varázslatszerű (V) vagy természetfeletti (T).

Szokatlan: A szokatlan képességek nem mágikusak, nem tűnnek el egy *antimágikus mezőben* és nem hat rájuk semmi, ami a mágiát megronthatja. Hacsak a lénynél másképp nincs lejegyezve, akkor a szokatlan képességek használata ingyenes cselekedetnek minősül.

Varázslatszerű: A varázslatszerű képességek minden esetben mágikusak és úgy is működnek, mint a mágiával létrehozott varázslatok (bár valójában nem varázslatok és ezért nincs szóbeli, mozdulatbeli vagy anyagi összetevőjük és hasonlók). Nem használhatóak *antimágikus mezőben* és a mágiaellenállás is működik velük szemben.

A varázslatszerű képességek rendszerint korlátozva vannak abban, hogy mennyiszer használhatóak. A varázslatszerű képesség, mely „akaratlagosan" használható, nem rendelkezik ilyen korlátozással. Ha a leírás másképpen nem mondja, akkor a varázslatszerű képességek használata egy cselekedetnek számít. Ugyanúgy semlegesíthetőek, mint a mágikus varázslatok, de nem használhatóak Ellenvarázsként és nem hat rájuk semmilyen Ellenvarázs.

A varázslatszerű képességekkel rendelkező lény számára meghatároztunk egy használói szintet, mely megmutatja, hogy mennyire nehéz semlegesíteni a varázslatszerű képességét és ez alapján kiszámítható minden szintfüggő változó (mint például a hatótáv és a hatóidő). A lény használói szintje sohasem hat ki arra, hogy miféle varázslatszerű képességei lehetnek. Előfordulhat, hogy a megadott használói szint alacsonyabb, mint amire egy varázshasználó karakternek szüksége lenne ahhoz, hogy a hasonló varázslatot kitanulja. Ha nincs megadva a használói szint, akkor az egyenlő a lény Életerő Dobásával.

A varázslatszerű képesség elleni mentődobáshoz (ha megengedett) az NF egyenlő 10 + a varázslat szintje, melyhez a képesség hasonlít + a lény Karizma módosítója.

Természetfeletti: A természetfeletti képességek kivétel nélkül mágikusnak számítanak és nem használhatóak egy antimágikus mezőn belül, azonban nem lehet velük szemben mágia ellenállásra dobni. Használatuk egy általános cselekedetnek számít, hacsak a leírás másképpen nem mondja. A varázslatszerű képességekhez hasonlóan lehet korlátozva a használatuk száma avagy lehetnek akaratlagosak is. A természetfeletti képességek nem igényelnek Koncentrációdobást és ha a leírásban másképpen nem szerepel, akkor használói szintjük a lény Életerő Dobásával egyenlő.

Különleges Támadások

Ebben a sorban mindig az adott lény különleges támadásai vannak felsorolva abban a sorrendben, hogy melyiket mennyire szereti használni. Ha a lénynek nincsenek különleges támadásai, akkor ez a sor nem jelenik meg a leírásban. A leggyakoribb különleges támadásokat itt kirészletezzük, de a lények leírásában még lehetnek hozzáadott információk. Általában véve a képességek leírásaiban a „lény" szó a képességet használó lényt jelenti, az „ellenfél" szó pedig a képesség célpontját.

Egészben Lenyelés (Sz): A lény képes lenyelni azokat az ellenfeleit, melyeket fogva tart (lásd Megragadásnál lentebb). Ha a megragadás után tesz egy második sikeres szorításpróbát, akkor lenyelheti ellenfelét. Hacsak a leírásban másképpen nem szerepel, akkor az ellenfélnek legalább egy méretkategóriával kisebbnek kell lennie a lénynél. A sebzés rendszerint zúzásnak számít, de gyakran társul savval a lény gyomornedvei miatt. A lenyelés hatásai a lénytől függenek, ezért a leírásban találhatod ezeket.

Energiaelszívás (T): Ez a képesség elszívja az ellenfél életerejét és automatikusan működésbe lép, amikor egy közelharci vagy távolsági támadás célba talál. Minden sikeres elszívás egy vagy több szint elvesztését is maga után vonja (a leírásban ez rendszerint részletesebben is meg van határozva). A részletesebb szabályleírást a *Játékmesterek könyvében* találhatod. Ha egy energiaelszívó támadás kritikus találatot ér el, akkor a lény a megadott életerő mennyiség kétszeresét szívja el. Az energiaelszívó lény az ellenfél minden szintvesztéséért 5 pontot gyógyul (kritikus találat 10 pontot). Ha a gyógyulás mértéke több lesz, mint amennyit a lény azelőtt sérült, akkor a plusz életerő időlegesen hozzáadódik a lény maximumához.

A sérült ellenfél –1 büntetést kap minden jártasság és tulajdonságpróbájára, mentődobásaira minden szintvesztésért. Emellett elveszít egy Életerő Dobást is. A varázshasználók ilyenkor elveszítik az elvesztett szinthez tartozó varázslataikat, még ha már memorizálták, akkor is.

A szintveszteség 24 óráig marad fenn vagy amíg meg nem szüntetik egy varázslattal, mint például a *Visszaállítás (Restoration)*. Sebesüléskor az ellenfél dob egy Szívósságpróbát (NF = 10 + energiaszívó lény ÉK fele + energiaszívó lény Karizma módosítója vagy a leírásban meghatározott NF ellenében). Siker esetén a fentebb leírtak történnek, de sikertelen próba esetén az energiaszívó lény is veszít egy szintet. Ezt a dobást minden szint elvesztésekor meg kell ismételni.

Félelem (T vagy V): A félelemmel való támadásnak több formája is van.

Félelem-aura (T): Ez a képesség működhet folyamatosan, de alkalmazható akaratlagosan is, mindkét esetben ingyenes cselekedetnek számít. Az ellenfél ledermed vagy a *Félelem* varázslatéhoz hasonló hatás alá kerül. Ritkábban más esetek is előfordulhatnak, erről a lények leírása adhat bővebb információt.

Félelem-csóva (V) és Sugár (T): Ezek rendszerint a *Félelem* varázslathoz hasonlóan működnek.

Ha a félelem hatás megengedi a mentődobást, akkor az egy Akaratmentő lesz NF = 10 + félelemkeltő lény ÉD fele + félelemkeltő lény Karizma módosítója vagy a leírásban meghatározott érték ellenében.

Hangtámadás (T): Hacsak a leírásban másképpen nem szerepel, akkor a hangtámadás a szóródás szabályait követi (lásd Célzott Varázslatok a *Játékosok könyvében*); a szóródás hatótávolsága a lénytől számítandó. Ha a hangtámadás sikeres, akkor az áldozat megsüketítése vagy füleinek befogása nem állítja meg a hangtámadás hatását. Ha valaki még időben befogja a fülét, akkor nem kell mentőt dobnia az elmebefolyásolással járó hangtámadások ellen, de a többi típussal szemben ez nem jelent hatásos védekezést (például a sebző hangtámadások ellenében). A fül bedugaszolása egy egész körös cselekedetnek számít és szükséges hozzá némi viasz vagy egyéb hangszigetelő anyag.

Lehelet (T): Egy lehelettámadás rendszerint sebzést okoz és valamilyen energiaformán alapul (például tűzlehelet). Megenged egy Gyorsaság mentődobást a sebzés felezése érdekében (NF = 10 + lény ÉD fele + lény Állóképesség – módosítója vagy a leírásban meghatározott érték). Hacsak a leírás másképpen nem szól, akkor a lény immunis a saját lehelettámadásával megegyező típusú energiákra. A lehelettámadások rendszerint le vannak írva a lényeknél is.

Megragadás (Sz): Amikor egy lény harapással vagy karmokkal támad és ezen képességgel bír, akkor sikeres találat esetén ingyenes cselekedetként megpróbálja megragadni ellenfelét (a megragadásról részletesebben a *Játékosok könyvében* olvashatsz). Kezdő érintéstámadás nem szükséges hozzá, a Pici és a Kicsi lények nem kapnak méretből adódó büntetést. Hacsak a leírás másképpen nem állítja, akkor a megragadás képesség csak olyan ellenfelekre hat, melyeknek méretkategóriája legalább eggyel kisebb a lény méretkategóriájánál. A lény választhat, hogy eleve támadásként használja a megragadást vagy egyszerűen csak arra, hogy fogva tart-

sa az ellenfelét. Ha ez utóbbi mellet dönt, akkor –20 büntetést kap a Szorításpróbára, de nem lehet megragadni, nem veszíti el Ügyesség bonuszát VF – értékéből és megtartva harcterét használhatja többi támadását a többi ellenfelével szemben.

A sikeres fogva tartás nem okoz plusz sebzést, hacsak a lény nem bír a Szorításképességgel. Ha a lény nem szorít, akkor a kör elején tett sikeres Megragadás próba a leírásban szereplő értéket sebzi automatikusan. Ha van Szorításképessége, akkor annak sebzése hozzáadódik a megragadáséhoz.

Amikor a lény sikeresen fogva tartja ellenfelét, akkor automatikusan behúzza azt saját harcterébe, de nem vált ki visszatámadást. Ez esetben a lény megtartja Ügyesség bonuszát VF – értékében és támadhatja környezetét azon fegyvereivel, melyeket nem használ a fogva tartáshoz. Mozoghat, de magával viszi ellenfelét és így annak súlyával is számolnia kell.

Méreg (Sz): A méregtámadás kezdő sebzést okoz, mint például az időleges tulajdonságvesztés (lásd lentebb) vagy más hatással bír az ellenfélen, ha az elrontja Szívósságmentőjét. Hacsak a leírás másképpen nem rendelkezik, akkor egy újabb mentődobás szükséges 1 perccel a mérgezés után is (függetlenül az első dobás eredményétől), hogy az ellenfél elkerülje a másodlagos sebzést.

A mentődobást NF = 10 + mérgező lény ÉD fele + mérgező lény Karizma módosítója vagy a leírásban szereplő érték ellenében kell tenni. A sikeres mentődobás semlegesíti a méreg hatását.

Pszionika (V) : A pszionikus képességek azt jelentik, hogy a lény képes felhasználni elméjének erejét. Ezek mindig akaratlagosak.

Rémisztő Megjelenés (Sz): Ez a képesség azt jelenti, hogy maga a lény külseje okoz félelmet. Automatikusan hat, amikor a lény valamilyen ellenséges cselekedetet tesz (támad, rohamoz vagy csak morogni kezd). Azok az ellenfelek, akik szemtanúi a cselekedetnek, megrémülnek vagy megrázkódnak (lásd a *Kalandmesterek könyvének* ide vonatkozó részét).

A cselekedetek, melyekkel a lény aktivizálja ezen képességét, fel vannak sorolva a lény leírásában. A hatás rendszerint 30 láb távolságon belül jön létre, de ugyancsak a leírásban szerepelhetnek kivételek. A hatóidő rendszerint 5d6 kör.

A képesség csak azokra az ellenfelekre hat, melyeknek kisebb az Életerő Dobás értéke, mint a lénynek. Megengedett egy Akarat mentődobás NF = 10 + félelemkeltő lény ÉD fele + félelemkeltő lény Karizma módosítója vagy a leírásban meghatározott érték ellenében. Sikeres mentődobás esetén az ellenfél egy napra immunis lesz a lény rémisztő megjelenésére.

Sugár (T) vagy (V): A sugarak úgy viselkednek, mint a távolsági támadások (lásd Célzott Varázslatok a *Játékosok könyvében*). Távolsági támadásdobást igényelnek, nem érvényesülnek velük szemben a pajzsok és a vértezetek, a lény ilyenkor távolsági támadás bónuszát használja. A sugártámadások mindig rövid távon hatnak. Az adott lény leírásában szerepel a sugár maximum hatótávolsága, a hatásai és az esetleges mentődobások.

Szorítás (Sz): A lény zúzósebzést okozva megpróbálja összeroppantani az ellenfelét egy szorítás dobással (lásd a *Játékosok könyvében*). A sebzés mértéke a lény leírásában van megadva. Ha lénynek van Megragadás képessége (lásd fentebb), akkor a szorítás sebzése hozzáadódik a megragadással okozott sebzéshez.

Szörnyű Tekintet (T): Ez a képesség akkor fejtheti ki a hatását, amikor az ellenfél a lény szemeibe néz (lásd az ide vonatkozó *részt a Kalandmesterek könyvében*). A támadás számos formát felvehet, lehet rothasztás, halál, bűbáj és így tovább. A hatótáv általában 30 láb, de pontos értéket a leírás adhat.

A tekintet elleni mentődobás változó, de általában egy Akaratmentő NF = 10 + a lény ÉD fele + a lény Karizma módosítója vagy a leírásban meghatározott érték ellenében. Sikeres mentődobás esetén az ellenfélre nem hat a tekintet.

A hatótávon belül minden ellenfél köteles a köre elején mentőt dobni a kezdeményezés sorrendjében. Csak akkor hat a képesség, amikor az ellenfél közvetlenül a lény szemébe néz, ezt két módon kerülheti el.

Elfordított tekintet: Az ellenfél nem néz közvetlenül a lény fejére, ehelyett testét vagy árnyékát figyeli. Ez esetben az ellenfélnek minden körben van 50% esélye, hogy nem kell mentőt dobnia.

Szemkötő viselése: Az ellenfél bekötött szemmel egyáltalán nem látja a lényt (ugyanezt vesszük, ha az ellenfél hátat fordít vagy lehunyja szemeit). Hátránya, hogy a lényt ekkor úgy kell kezelni, mintha teljes mértékben elrejtőzött volna.

A szörnyű tekintettel rendelkező lény használhatja ezen képességét irányított támadásra is úgy, hogy kiválaszt egy ellenfelet a hatótávon belül. Ekkor az ellenfélnek újra mentőt kell dobnia, de ezt elkerülheti a fentebb leírt módok egyikével. Így az is megtörténhet, hogy valakinek kétszer kell mentőt dobnia a lény tekintete ellen; egyszer a saját köre elején és egyszer a lény körében, amikor az támad.

A szörnyű tekintet képes hatni az éteri ellenfelekre is, de a lény immunis a saját tekintetére, hacsak a leírásban másképpen nem szerepel.

Taposás (Sz): A lény a saját körében egy cselekedetként gyakorlatilag átrohanhat az ellenfelén, feltéve, hogy az legalább egy méretkategóriával kisebb nála. A lénynek egyszerűen csak át kell mennie ellenfelén és ezzel zúzósebzést okoz, amelynek mértéke a lény leírásában szerepel.

A megtaposott ellenfél visszatámadhat, de –4 büntetést kap. Ha nem támad vissza, akkor ehelyett dobhat Gyorsaságmentőt, hogy felezze a sebzést. A Nehézségi Fokozat 10 + a taposó lény ÉD fele + a taposó lény Erő módosítója vagy a leírásban megadott érték.

Tulajdonságérték Vesztés (T): A lény támadása csökkenti az ellenfele valamely Tulajdonságának értékét. Ez lehet maradandó vagy időleges veszteség is (lásd a *Kalandmesterek könyvének* a tulajdonságérték vesztésről szóló részét).

Maradandó Tulajdonságelszívás: Ez a képesség maradandóan csökkenti egy élő ellenfél egy Tulajdonságának értékét, amikor a lény közelharcban sikeres találatot ér el ellene. A lény leírásában szerepel, hogy ez melyik tulajdonság és hogy a képesség mekkora veszteséget okozhat. Ha egy ilyen támadásnál kritikus találat történik, akkor a veszteség a kétszerese lesz a leírtnak (ha a veszteség egy kockadobással van jelölve, akkor dobj kétszerannyi kockával). Az elszívott pontok mennyiségétől függetlenül a lény ilyenkor 5 pontnyi sebesülést felgyógyul, kritikus találat esetén 10 pontnyit. Ha a gyógyulás mértéke több lesz, mint amennyit a lény azelőtt sérült, akkor a plusz életerő időlegesen hozzáadódik a lény maximumához.

Néhány Tulajdonságelszívás megenged egy Szívósságpróbát (NF = 10 + lény ÉD fele + lény Karizma módosítója vagy a leíró szövegben meghatározva). Ha a mentődobás nincs megemlítve, akkor nem megengedett.

Időleges Tulajdonságelszívás: A lény leírása tartalmazza, hogy melyik Tulajdonság és milyen mértékben károsodik a lény támadásától. Ha a lény támadása kritikus találattal jár, akkor az adott Tulajdonság kétszeresen károsodik (ha a károsodás mértéke kockadobásban van megadva, akkor dobj kétszerannyi kockával). Az időleges tulajdonságvesztés naponta 1 pont sebességgel tér vissza.

Varázslatok (V): Néhány lény képes ősi vagy isteni varázslatokat alkalmazni ugyanúgy, ahogy a varázshasználó karakter osztályok (és hasonlóképpen képesek aktiválni a varázstárgyakat is). Ezek a lények ugyanazon szabályok alá tartoznak, mint a varázshasználó karakterek.

A varázshasználó lények csak akkor sorolandóak be egy-egy varázshasználó karakterosztály alá, ha a leírásban ez benne van és így nem kapják meg a karakterosztályokkal együtt járó képességeket. Például egy lény, amely képes varázslói varázslatokat használni, ettől még nem tarthat familiárist. Egy lény, amely képes a papi varázslatok megidézésére, ugyanúgy kell előkészítenie azokat a használathoz, de nem kap plusz varázslatokat az istenektől.

Különleges Tulajdonságok

Ebben a sorban olvashatod a lény különleges tulajdonságait abban a sorrendben, hogy melyiket használja a legszívesebben vagy leg-

gyakrabban. Ha a lénynek nincsenek különleges tulajdonságai, akkor ez a sor nem jelenik meg a leírásban. A leggyakoribb különleges tulajdonságokat itt részletesen leírjuk.

Ellenállás Energiának (Sz): A lény képes ellenállni valamennyi sebzésnek a leírásában felsorolt energiatípusokból (általában sav, fagy, tűz vagy elektromosság). A leírás megadja, hogy az adott lény milyen energiafajtának és mennyire képes ellenállni. Például egy Janni (tűz-ellenállás 30) figyelmen kívül hagyhatja minden körben a tűz sebzéséből az első 30 pontot.

EllenállásŰzésnek (Sz): A lényt (általában egy élőhalott), kevésbé érinti meg a papok és paplovagok által alkalmazható képességek (keresd az élőhalottak elűzésére vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*). Amikor efféle képességgel próbálnak hatni rá, akkor add hozzá a leírt bonuszt a lény Életerő Dobásához. Például egy árny +2 bónusszal és 3 Életerő Kockával rendelkezik. Ez esetben az árny olyan, mintha 5 Életerő Kockája lenne, bármely más szempontból viszont továbbra is csak 3-as.

Ellenállás Varázslatoknak (Sz): A lény képes elkerülni a hatását varázslatoknak és varázslatszerű képességeknek, melyek közvetlenül rá hatnak. A felsorolás tartalmaz egy-egy számbeli besorolást is, amit a varázshasználó (vagy a varázslatszerű képességgel rendelkező lény) Szintpróbájához használunk fel (1d20 + varázshasználó szintje). Ha ezen dobás eredménye egyenlő vagy magasabb, mint a lény Varázs-ellenállás (VE) értéke, akkor a varázslat normálisan létrejön és hat a lényre, bár az esetleges mentődobások még így is megengedettek. A részletesebb leírásért lásd a varázslatoknak való ellenállásról szóló részt a *Kalandmesterek könyvében*.

Gyors Gyógyulás (Sz): A lény kivételesen gyorsan gyógyulja vissza Életerő Pontjait. Ennek sebessége a leírásban van megadva, de rendszerint 1 pont körönként. Egyébiránt a gyors gyógyulás működésében általában ugyanolyan, mint a természetes gyógyulás (lásd a *Játékosok könyvében*). Így a gyors gyógyulás sem képes visszaadni azokat az életerő pontokat, melyeknek elvesztését éhezés, szomjúság vagy fulladás okozta és nem növeszthető vissza vele elvesztett testrész.

Regeneráció (Sz): Az ezzel a képességgel rendelkező lényeket igencsak nehéz megölni. Az ilyen lényekkel szemben minden sebzés enyhébbnek számít és a lény körönként automatikusan visszakap belőle valamennyi életerőt (a leírásban megadott értéket). Például egy Troll 5 pontnyi életerőt nyer vissza minden körben. Bizonyos támadási formák, mint például a sav és a tűz, a megszokott módon sebzik a lényt. A lény leírásában szerepelnek az ilyen kivételek.

Ha az ilyen lény eszméletlenné válik, akkor a coup de grace szerint ugyanúgy megölhető bármilyen fegyverrel, mint egy regenerációra képtelen lény (lásd a Tehetetlen Ellenfelekről szóló részt a *Játékosok könyvében*).

Az olyan támadási formák, melyek nem járnak életerő vesztéssel (például sok méreg és a dezintegráció), nem regenerálhatóak. A regeneráció ugyanígy nem adja vissza az éhezés, szomjúság vagy kiszáradás következtében elveszített életerő pontokat.

A regenerálódó lények visszanöveszthetik elvesztett testrészeiket és visszailleszthetik levágott végtagjaikat. A leválasztott testrészek, melyeket nem illeszt vissza, a normális módon élettelenné válnak.

Sebzéscsökkentés (T): A lény sebezhetetlen a legtöbb fegyverrel és a természetes fegyverekkel szemben. Az ezek által okozott sérülések azonnal begyógyulnak vagy a fegyverek egyszerűen lepattannak róla (az ellenfél úgy tudja, hogy nem volt hatásos a támadása). Az energiatámadások a normális módon sebzik (még a nem mágikusak is), ahogyan a varázslatok, a varázslatszerű és a természetfeletti képességek is. A mágikus fegyverek vagy egy hasonló képességgel rendelkező lény általában képes megsebezni a sebzéscsökkentés különleges tulajdonságával rendelkező lényt.

A lény leírásában szerepelnie kell annak a sebzésmennyiségnek, amennyit a lény képessége felfog (rendszerint 5 és 25 pont között) és a fegyver típusának, amelyre a sebzéscsökkentés nem vonatkozik. Például egy vérfarkasnál ez lehet „sebzéscsökkentés 15 / ezüst". Ez annyit jelent, hogy minden támadás sebzéséből levonódik 15 pont (amelytől akár teljesen meg is szűnhet a sebzés), kivéve az ezüstből készült fegyverek sebzését.

Ugyanígy érvényesül minden olyan fegyver sebzése, amely hatalmasabbnak számít a leírtnál. (A részletekért lásd a Sebzéscsökkentés Besorolásokhoz tartozó táblázatot a *Kalandmesterek könyvében*.)

Például az imént említett vérfarkas (sebzéscsökkentés 15 / ezüst) normálisan sebződik a legalább +1-es mágikus fegyverektől, de nem sebződik hétköznapi fegyvertől ha az nem ezüstből van és nem sebződik olyan mágikus fegyvertől, mely a fent leírttól különböző tulajdonsággal bír.

Mások megsebzésének szempontjából a sebzéscsökkentésre képes lény természetes fegyverei olyan típusúnak minősülnek, mint amilyenre a sebzéscsökkentés képessége először nem vonatkozik. Így tehát a vérfarkas karmai és agyarai olyanok, mintha ezüstfegyverrel támadna és mondjuk egy Nagy légelementál (sebzéscsökkentés 10/+1) teljes sebzését érvényesíthetné a bundáján, mert olyan, mintha egy +1-es mágikus fegyverrel támadna.

Szaglás (Sz): A lény képes felfedezni a megjelenő ellenfelet, kiszagolni a rejtőzködőket és szagnyomot követni. Úgy képes azonosítani az illatokat és a szagokat, mint az emberek a látott dolgokat.

A lény általában 30 láb távolságon belül mindent érzékel a szaglása által. Ha a szél az ellenfél felől fúj, akkor ez a táv megkétszereződik, ha az ellenfél felé, akkor feleződik. Az erős szagok, mint például a füst vagy a rothadó szemét szaga kétszer akkora távolságból érzékelhetőek, mint fentebb leírtuk. A mindent felülmúló szagok, mint például egy borz vizelete vagy egy troglodita bőrének kipárolgásai már a leírtnál háromszor nagyobb távolságból is érzékelhetőek.

Amikor a lény megérez egy szagot, akkor a szag forrásának pontos elhelyezkedése még nem nyilvánvaló – az egész csak annyi, hogy a forrás jelen van a hatótávolságon belül. A lény egy részcselekedettel megkeresheti az irányt, de a pontos elhelyezkedést csak akkor képes meghatározni, ha a forráshoz képest 5 láb távolságon belülre kerül.

A szaglás képességgel rendelkező lény követheti a szagnyomokat, melyhez egy Bölcsesség dobás szükségeltetik. A Nehézségi Fokozat egy friss nyomnál 10 (nem számít, hogy a szagot milyen felület hordozza). Az NF attól függően növekedhet vagy csökkenhet, hogy mennyire erős a követendő lény szaga, mennyien vannak és milyen régi a nyom. Minden óráért, ami alatt a nyom „kihűlhet", az NF 2-vel növekszik. A képesség egyébiránt a Nyomkövetés szabályai alá esik, de a szagnyomot követő lényre nem vonatkoznak a terepből vagy a rövid látótávolságból adódó módosítók.

Vaklátás (Sz): A lény nem látásalapú érzékeket használ, például a szagokat, a légmozgást, a hangokat figyelve ugyanúgy képes harcolni, mint egy látó élőlény. A láthatatlanság és a sötétség nem befolyásolja, de az éteri lényeket képtelen érzékelni. A képesség hatótávolsága a lény leírásában szerepel. Az ilyen lények általában mentesülnek a Hallgatózás és hasonló próbák alól a vaklátás hatótávolságán belül.

Mentők

Ez a sor adja meg a lény Szívósság, Akarat és Gyorsaság mentődobásainak módosítóit, melyek már a végleges értékükre vannak kiszámítva (értsd: a tulajdonság módosítók, a különleges tulajdonságok és a többi mind benne van).

Tulajdonságok

Ebben a sorban vannak felsorolva a lény Tulajdonságainak értékei sorrendben; Erő, Ügy, Áll, Int, Böl, Kar. A legtöbb tulajdonság az

itt leírt kivételekkel együtt többnyire úgy használandó, ahogyan azt a *Játékosok könyvének* 1. Fejezete írja.

Erő: A négylábú lények nagyobb súlyt képesek vinni, mint a karakterek. Ahhoz, hogy meghatározzuk a négylábúak korlátait, használjuk a *Játékosok könyvében* a Vihető Súly Táblázatot, melyben az értékeket össze kell szorozni a méretből adódó módosítóval: Apró 1/4, Pöttöm 1/2, Pici 3/4, Kicsi 1, Közepes 1 1/2, Nagy 3, Óriási 6, Hatalmas 12, Gigászi 24.

Intelligencia: Egy lény beszéli mindazon nyelveket, melyeket a leírása felsorol és még egy plusz nyelvet az Intelligencia bónusz minden pontjáért. Bármely lény legalább 3-as Intelligenciaértékkel megért legalább egy nyelvet (rendszerint a Közöst).

Tulajdonsághiány: Néhány lénynek hiányoznak bizonyos Tulajdonságértékei. Ez nem azt jelenti, hogy a lénynek az adott Tulajdonságban nullás értéke van, hanem azt, hogy hiányzik az a Tulajdonsága. Az ilyen Tulajdonságok módosítója mindig +0, a rájuk vonatkozó többi szabályt itt kirészletezzük.

Erő: Bármely lénynek, amely képesen fizikailag befolyásolni anyagi dolgokat, legalább 1 az Erő értéke.

Az a lény, melynek nincs Erő Tulajdonsága, nem képes efféle hatást kifejteni, rendszerint mert nincs fizikai teste vagy mert képtelen a mozgásra. A lény automatikusan elrontja Erőpróbáit és ha képes támadásra, akkor mindig az Ügyesség bónusszal helyettesíthető az Erő bonusz.

Ügyesség: Minden mozgásra képes lény Ügyesség Tulajdonságának értéke legalább 1.

Az Ügyesség tulajdonság hiányában a lény képtelen a mozgásra. Cselekvéskor (például varázslás esetén) az Ügyessége helyett az Intelligenciaértékének módosítója érvényesül például Kezdeményezésnél. A lény automatikusan elhibáz minden Ügyességpróbát és Gyorsaságmentőt.

Állóképesség: Minden élőlény Állóképesség Tulajdonságának értéke legalább 1.

Állóképesség nélkül a lénynek nincs teste vagy nincs metabolizmusa (értsd: nem táplálkozik, nem vesz levegőt és nem képes a gyógyulásra vagy a fáradtságra, stb.). Immunis mindenre, ami Szívósság dobást igényel, hacsak a hatás nem működik tárgyakon is. Például egy zombi alapvetően immunis mindenfajta méregre, de alanya lehet egy *dezintegráló* varázslatnak. Az ilyen lény emellett immunis a tulajdonságelszívó vagy károsító sebzésekre, az energiaelszívásra és automatikusan elront minden Állóképesség próbát.

Intelligencia: Bármely gondolkodásra, tanulásra vagy emlékezésre képes lény Intelligenciaértéke legalább 1.

Intelligencia nélkül a lény olyan, mint egy csak parancsokra mozduló gépezet vagy pusztán az ösztönei vezérlik. Immunis minden elmebefolyásoló hatásra (bűbáj, zavarás, képzetek és erkölcsi hatások) és automatikusan elront minden Intelligenciapróbát.

Bölcsesség: Minden lény, amely bármely módon képes érzékelni a környezetét, legalább 1-es Bölcsességgel rendelkezik. Bármi, aminek nincs Bölcsességértéke, csak tárgy lehet, nem élőlény. Bölcsesség Tulajdonság nélkül nincs Karizma sem és vica versa.

Karizma: Bármely lény, amely képes felfogni a különbséget önmaga és más lények között, legalább 1-es Karizmával rendelkezik.

Karizma Tulajdonság hiányában bármi csak tárgy lehet, nem élőlény. Karizma Tulajdonság nélkül nincs Bölcsességérték sem és vica versa.

Jártasságok

Ebben a részben vannak megadva a lény jártasságai névvel és értékkel együtt, melyben már benne foglaltatik minden módosító a Tulajdonságokból és a képességekből (faji és egyéb képességekből), hacsak a leíró szöveg mást nem mond. Minden felsorolt jártasság a lényre jellemző, hacsak a lény nem tartozik valamely karakter osztályba (lásd a leírásban). Ha egyénire kívánod formálni egy-egy lény jártasságait, azt az alábbi táblázat alapján teheted meg. Amely jártasságot a lény leírása nem említ meg, azt keresztezett osztályjártasságként kell kezelni, hacsak a lénynek nincs karakter osztálya. Ez utóbbi esetben a jártasságokra úgy lehet pontokat felhasználni, mint az adott osztályba tartozó karaktereknél.

Egy-egy lénynek a típusa és az Intelligenciaértéke határozza meg a jártasságpontjainak mennyiségét. Néhány lény az Életerő Dobásaiból adódóan kap bónusz jártasságpontokat, ahogy azt a már említett táblázatban alább felsoroltuk.

A leíró szövegben szereplő „Jártasságok" rész feladata a faji és egyéb bonuszok kirészletezése, melyek nem szerepelnek a statisztikai részben felsorolt Jártasságoknál, hacsak a lénynél más nem

REPÜLVE TÁMADÁS [általános]

A lény repülés közben is támadhat.

Követelmény: Repülés.

Előnye: Repülés közben a lény tehet egy mozgási cselekedetet (beleértve a lefelé haladást is) és egy másik részleges cselekedetet (bármekkora pontértékkel rendelkezőt) még ugyanazon mozgás során. A lény nem tehet újabb mozgási cselekedetet abban a körben, amelyben repülve támadt.

Normálisan: E nélkül a képesség nélkül a lény mozgás közbeni részcselekedete is pontba kerül.

TÖBB TÁMADÁS [Általános]

A lény képes egyszerre használni minden természetes fegyverét.

Követelmény: Legalább három természetes fegyver.

Előnye: A lény a másodlagos fegyvereivel való támadásai csak –2 büntetést kapnak.

Normálisan: Ezen képesség nélkül a lény a másodlagos fegyvereivel való támadásra mindig –5 büntetést kap.

FEJLETT ÜGYESSÉG [Általános]

A lény képes harcban minden „kezét" használni.

Követelmény: Ügyesség értéke legalább 15, legalább három kéz.

Előnye: A lény semmilyen büntetést nem kap az ügyetlenebbik kezeinek használatára.

Normálisan: Ezen képesség nélkül a rosszabbik kezének használatára mindenki –4 büntetést kap a támadás dobásaira, tulajdonságpróbáira és jártasságpróbáira. Minden lénynek csak egy jobbik keze van, a többi mind „bal" kéznek számít. Például egy négykarú lénynek egy jobb és három bal keze van.

Különlegesség: Ez a képesség helyettesíti a kettőnél több kezű lényeknél a Kétkezesség képességet.

HARC TÖBB FEGYVERREL [Általános]

Egy legalább három karral rendelkező lény harcolhat minden kezében egy-egy fegyverrel. A lény minden körben tehet egy plusz támadást minden plusz fegyverével.

Követelmény: Legalább három kéz.

Előnye: A több fegyverrel való harc büntetései 2-vel csökkennek.

Normálisan: Ezen képesség nélkül a lény –6 büntetést kap a jobb kezével való támadásaira és –10 büntetést a bal kezeire (lásd a Támadás Két Fegyverrel című részt a *Játékosok könyvében*).

Különlegesség: Ez a képesség helyettesíti a kettőnél több karú lényeknél a Támadás Két Fegyverrel képességet. A Fejlett Ügyesség képesség segítségével a fenti büntetések még tovább csökkenthetőek.

szerepel a szövegben. Egy-egy érték mellett szerepelhet egy csillag (*), amely azt mutatja, hogy az érték feltételhez kötött.

Típus Járt. pontok	Alap Járt. pontok	Bonusz
Alakváltó	Int érték x2	+1/PÉD*
Állat	10–15	–
Bestia	Int érték x2	+1/PÉD
Elementál	Int érték x2	+2/PÉD
Élőhalott	Int érték x3	+2/PÉD
Fey	Int érték x3	+2/PÉD
Féreg	10–15	–
Humanoid	6+ Int mód.	+1/PÉD
Humanoid Szörny	Int érték x2	+2/PÉD
Külvilági	(8+Int mód.)xÉD	–
Mágikus Bestia	Int érték x2	+1/PÉD
Növény	–	–
Ooze	–	–
Óriás	6+ Int mód.	+1/PÉD
Rendellenesség	Int érték x2	+2/PÉD
Sárkány	(6+Int mód.)xÉD	–
Szerkezet	–	–

* PÉD: Plusz Életerő Dobás. Ahhoz, hogy ezt az értéket kiszámold, le kell vonnod 1-et a Közepes vagy kisebb méretű lények összes Életerő Dobás értékéből. A Nagy méretű lényeknél 2-őt kell levonni; Óriási lényeknél 4-et; Hatalmas lényeknél 16-ot; Gigászi lényeknél pedig 32-őt. Ha az eredmény kisebb nullánál, akkor az nullának számít.

Képességek

Itt a lény képességei vannak felsorolva, melyekhez a leíró szöveg adhat még plusz információt, ha a képesség az itt leírtaktól eltérően működik az adott lénynél. Sok lénynek ugyanazok az egyéni képességei lehetnek, melyek a karakterek számára is elérhetőek, de némelyiküknek ugyanígy igencsak eltérő képességei is lehetnek, melyek egyedibbek. Ezeket alább leírtuk.

MÁSODLAGOS STATISZTIKÁK

Ez a rész tartalmazza a lényről a JM által felhasználható kampányinformációkat, amit egy-egy egyszerű találkozáskor nem kell feltétlenül alkalmaznia. Több lénynél is előfordul, hogy a Főbb Statisztikai rész több lényt is leír (pl.: az elementáloknál), de a Másodlagos Statisztikák minden leírásban csak egyszer jelennek meg és minden lényre vonatkoznak, amelyek a Főbb Statisztikák részben szerepelnek.

Éghajlat/Terep

Ez a rész írja le azokat a helyeket, ahol a lény a leginkább fellelhető.

Hideg: Sarkvidéki és tundrás területek. Bármely olyan terület, melyen az év nagy részében tél van.

Mérsékelt: Azok a területek, ahol a hideg és a meleg évszakok viszonylag ki vannak egyensúlyozva.

Meleg: Trópusi és a környező területek éghajlata. Bármely terület, ahol az év nagy részében nyári meleg van.

Vízi: Édes vagy sós víz.

Sivatagos: Száraz területek kevés növénnyel.

Erdős: Fákkal sűrűn borított terep.

Dombos: Sziklás, de nem hegyes terület.

Mocsár: Sík, vízzel elárasztott területek.

Hegyek: Sziklás, a domboknál magasabb területek.

Síkság: Bármely sík terület, amely nem sivatag, mocsár vagy erdő.

Földalatti: Hegyek mélyén és a föld alatt lévő területek.

Szerveződés

Ez a rész írja le, hogy a lények milyen szervezettségű csoportokba tömörülhetnek. zárójeles számok mutatják, hogy az adott csoportból mennyi lehet a harcképes felnőtt egyed. Rendszerint a legtöbb csoportban vannak egyáltalán nem vagy csak kevésbé harcképes egyedek is, róluk többnyire a leírás ide vonatkozó része ad több információt.

Kihívási Érték

Ez az az átlagos kalandozói szint, melyen a partinak a lény közepesen nehéz ellenfelet jelent. Feltételezzünk egy négy tagú, kipihent partit (összes Életerő, minden varázslat és felszerelés, amely a szintjüknek megfelel). Egy a szintjüknek megfelelő lény ellenében a parti győzhet némi sérülés árán, de valószínűleg mindenki életben marad. A Kihívási Értékről több információt találhatsz a *Kalandmesterek könyvében.*

Kincsek

Ez a rész mutatja, hogy az adott lény mennyi vagyont birtokolhat. A kategóriák megegyeznek a *Kalandmesterek könyvében* található táblázatban lévőkkel. A lény valószínűleg otthonában, rejtekhelyén fogja tartani vagyonát. Az intelligensebb lények esetleg hordoznak magukkal kincseket utazás közben is (például mágikus tárgyat).

Megjegyzés: A *Kalandmesterek könyvében* szereplő véletlenszerű tömlöcgeneráló táblázatokban egyéni kincsinformációk vannak. A szörny-kincsek helyett használd azokat, amikor úgy látod jónak.

A kincsekben lehetnek érmék, tárgyak és javak. A lények különbözőképpen halmozhatják fel ezeket, ahogyan azt itt leírjuk.

Általános: Dobj egyszer a megfelelő kincsoszlopokban a lény Kihívási Értéke alapján (lények csoportja esetén a Találkozási Szintet kell venni a szimpla találkozás helyett).

Néhány lény esetleg a kétszeresét, háromszorosát vagy akár négyszeresét is felhalmozhatta az általános kincseknek. Ez esetekben kétszer, háromszor vagy négyszer dobj a táblázaton.

Nincs: Az adott lény nem halmoz fel kincseket.

Nem általános: Néhány lény megszokásból vagy más okból bizonyos tárgyakból többet gyűjt össze, mint a többiből. Ezekhez a lényekhez is ugyanazt a táblázatot kell használni, csak bizonyos módosításokkal.

Kevés Érme: Dobj az Érmék oszlopra a táblázaton, de oszd el az eredményt a megjelölt értékkel.

% Tárgyak vagy Javak: A lény csak egy részét tartja meg a felhalmozható tárgyaknak. Mielőtt dobnál a kincstáblázaton, előtte dobj egy százalékos dobást a leírt nehézség ellenében. Siker esetén dobj a megszokott módon a kincstáblázat tárgyak oszlopán.

Kétszerannyi Tárgy: Dobj kétszer a kincstáblázaton a Tárgyak oszlopban.

Zárójeles megjegyzés: Néhány esetben egy megjegyzés korlátozza a lény által felhalmozható kincsek típusát.

Amikor a megjegyzésben szerepel a „nem" szócska, akkor ez azt jelenti, hogy a lényt nem érdekli vagy nem bírja magával vinni az adott kincset. Ha egy véletlenszerű dobás eredményeképpen jön ki hasonló érték, akkor azt úgy kell kezelni, mintha „semmi" lenne odaírva. Például ha egy lény „tárgyai" mellett ott szerepel a „nem gyűlékony" megjegyzés, akkor egy varázstekercsre mutató véletlenszerű dobás esetén a lény nem kap semmilyen tárgyat (a tekercs elégett vagy a lény otthagyta, ahol találta).

Amikor a megjegyzésben a „csak" szó szerepel, akkor a lény minden mást otthagy a leírt tárgyért. Például ha a megjegyzésben a „csak ékkövek" szerepel, akkor a dobás után minden „művészet" eredményt „ékkőnek" kell venni.

Néha szükségessé válhat az újradobás egészen addig, mígnem a megfelelő tárgy jön ki eredményül. Például ha egy lénynél a „csak nem gyűlékony" megjegyzés szerepel, akkor dobj a megszokott módon a táblázaton, de ha gyűlékony tárgy jött ki eredményül, akkor addig kell újradobni, amíg egy nem gyűlékony tárgyat nem kapsz. Ha egy altáblázatban csak gyűlékony dolgok vannak, ez esetben vissza kell lépni egy lépést és ott újradobni az eredményt, amíg megfelelő tárgyat nem sikerül kidobni.

Jellem

Ez a rész adja meg a lényre legjellemzőbb jellemtípust. Minden jellem-meghatározás tartalmaz egy jelzőt, ami megmutatja, hogy az adott jellem mennyire vonatkozik a faj egészére.

Mindig: A lény a leírt jellemmel születik. Jelleme az ösztöneiből fakad vagy a környezetből (táj, sík, dimenzió), amelyben élni képes. Egyénenként ugyan előfordulhatnak eltérések, de ezek csak afféle „egy a millióból" típusú kivételek.

Általában: A lények többségére (több, mint 50%) a megadott jellem vonatkozik. Ez származhat a kultúrából vagy a lények eredetéből. Például a legtöbb elf örökli a Kaotikus Jó jellemet teremtőjük, az isteni Corellon Larethian hatalmából.

Gyakran: A lény a leírt jellem felé húz nevelkedése vagy természete okán. A faj egyedeinek 40–50%-a bír a megadott jellemmel, de megszokottak a kivételek.

Fejlesztés

Ebben a könyvben minden lénynek csak a leggyengébb és legerősebb változatai szerepelnek. A Fejlesztés sorban találhatod meg Plusz Életerő Dobásban meghatározva a lények fejlődési képességeit (ezek nem az abszolút határok, de ritkák a kivételek).

Fejlődés

Ahogyan az Életerő Dobás értéke növekszik, a lény támadás bonuszai és mentődobás módosítói is hasonlóképpen fejlődnek, típustól függően még újabb képességeket is kaphat. A Lények Fejlesztése Típus Szerint felsorolás ezt írja le.

A mentődobás módosítókat a *Játékosok könyvében* találhatod az Alap Mentődobás és Támadás Bonuszok Táblázatában. A „jó" érték a leírtak közül a legnagyobbat jelöli.

Jegyezd meg, hogy ha egy lény valamelyik karakter osztályba van besorolva, akkor az adott karakter osztály szerint fejlődik és nem a típus szerint.

Méretnövekedés

A lények mérete is növekedhet, ha Életerő dobást kapnak (az új méretet rendszerint zárójelben közöljük).

A méretnövekedés kihat a lény tulajdonságainak értékeire, ahogyan a Védelmi Fokozatára, támadás bónuszaira és sebzésére is. Mindezt a következő táblázatban találhatod meg.

Méret*	Új Méret	Erő	Ügy	Áll	Term. Vért.	VF/ Tám.
Apró	Pöttöm	ua.	–2	ua.	ua.	–4
Pöttöm	Pici	+2	–2	ua.	ua.	–2
Pici	Kicsi	+4	–2	ua.	ua.	–1
Kicsi	Köz.	+4	–2	+2	ua.	–1
Köz.	Nagy	+8	–2	+4	+2	–1
Nagy	Óriási	+8	–2	+4	+3	–1
Óriási	Hatalmas	+8	ua.	+4	+4	–2
Hatalmas	Gigászi	+8	ua.	+4	+5	–4

*A módosítók összeadódnak, ha a lény egynél több méretkategóriát lép. Így például ha egy Közepes Méretű lényből Óriási lesz, akkor +16 Erőt, –4 Ügyességet és –2 VF / Támadás bonuszt kap.

Régi Sebzés (fegyverenként)*	Új Sebzés
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 vagy 1d10	2d6
1d12	2d8

* A módosítók nem adódnak össze, ha a lény egynél több méretkategóriát lép. Így például ha egy Közepes Méretű lényből Óriási lesz, akkor mindkét 1d4-et sebző karomtámadása 1d8-as lesz.

A könyvben használt mértékegységek:

1 inch = 2,54cm
1 láb = 30,48cm
1 yard = 91,44cm

LÉNYEK FEJLESZTÉSE TÍPUS SZERINT

Alakváltó
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Szívósság, Gyorsaság, Akarat
Jártasságpontok: +1 per PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Állat
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Főként Szívósság, Gyorsaság
Jártasságpontok: 10–15
Képességek: –

Bestia
Életerő Dobás: d10
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Szívósság, Gyorsaság
Jártasságpontok: +1/PÉD
Képességek: –

Elementál
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Típustól változó – Szívósság (Föld, Víz) vagy Gyorsaság (Levegő, Tűz)
Jártasságpontok: +2/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Élőhalott
Életerő Dobás: d12
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 1/2 (varázsló)
Jó Mentődobás: Akarat
Jártasságpontok: +2/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Fey
Életerő Dobás: d6
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 1/2 (varázsló)
Jó Mentődobás: Gyorsaság, Akarat
Jártasságpontok: +2/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Féreg
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Szívósság
Jártasságpontok: 10–12
Képességek: –

Humanoid
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: változó (egyik a háromból)
Jártasságpontok: +1/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Humanoid Szörny
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD (harcos)
Jó Mentődobás: Gyorsaság, Akarat
Jártasságpontok: +2/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Külvilági
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD (harcos)
Jó Mentődobás: Szívósság, Gyorsaság, Akarat
Jártasságpontok: +8 (+ Int mód.)/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Mágikus Bestia
Életerő Dobás: d10
Támadás Bónusz: Összes ÉD (harcos)
Jó Mentődobás: Szívósság, Gyorsaság
Jártasságpontok: +1/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Növény
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Szívósság
Jártasságpontok: –
Képességek: –

Ooze
Életerő Dobás: d10
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: –
Jártasságpontok: –
Képességek: Vaklátás

Óriás
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Szívósság
Jártasságpontok: +1/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Rendellenesség
Életerő Dobás: d8
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: Akarat
Jártasságpontok: +2/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Sárkány
Életerő Dobás: d12
Támadás Bónusz: Összes ÉD (harcos)
Jó Mentődobás: Szívósság, Gyorsaság, Akarat
Jártasságpontok: +6 (+ Int mód.)/PÉD
Képességek: +1/4 PÉD

Szerkezet
Életerő Dobás: d10
Támadás Bónusz: Összes ÉD x 3/4 (pap)
Jó Mentődobás: –
Jártasságpontok: –
Képességek: –

Karakter Osztállyal Rendelkező Lények

Ha egy lény karakter osztályt kap, akkor a *Játékosok könyvében* leírt Többkasztúság szabályai vonatkoznak rá. A lény karakterszintje egyenlő az osztályszintjével, plusz fajának összes Életerő Dobásának értéke. Például egy Ogre normális esetben 4-es Életerő Dobással rendelkezik. Ha felveszi a Barbár karakter osztály első szintjét, akkor automatikusan 5. osztályú karakter válik belőle: 1. osztályú barbár / 4. osztályú ogre (ez lesz az ő „szörny osztálya") és kap 1d12-őt Életpontjaihoz. Az egy vagy kevesebb Életerő Dobással rendelkező lények ez esetben csak a karakter osztály szintjét használják (lásd a Szörnyek mint Fajok részt a *Kalandmesterek könyvében*).

Egy lénynek mindig a „szörny osztálya" az elsődleges és nem kap miatta XP büntetést.

A karakter osztályból adódó plusz Életerő Kocka nem okoz méretnövekedést.

LEÍRÓ SZÖVEG

A leíró szöveg mindig egy rövid leírással kezdődik a lényről: mit csinál, hogy néz ki és mit érdemes róla megjegyezni. A többi rész leírja a lény harci stílusát, kirészletezi a különleges támadásait és képességeit, jártasságait.

PÉLDA SZÖRNYFEJLESZTÉSRE

Az otyugh egy Nagy rendellenesség, melyet Óriásira fejlesztünk a fentebb leírt szabályok alapján. Ez az alább leírtak szerint történik.

	Régi Statisztikák	Új Statisztikák	Megjegyzések
Méret/Típus:	Nagy rendellenesség	Óriás rendellenesség	Növekedés 15-ös ÉD-re.
Életerő Dobás:	6d8+6 (33 ép)	15d8+45 (112 ép) növekedett a méretváltozással.	Az Állóképesség 13-ról 17-re
Kezdeményezés:	+0	+3 (–1 Ügy, Jobb Kezd.)	Az Ügyesség 10-ről 8-ra csökkent; Jobb Kezdeményezés képesség.
Sebesség:	20 láb	20 láb	Nincs változás.
VF:	17 (–1 méret, +8 természetes)	19 (–2 méret, –1 Ügy, +12 természetes)	A természetes páncél növekedett 4-gyel, de a VF csökkent a méret miatt.
Támadások:	2 csáp +3 kh., harapás –2 kh.	2 csáp +13 kh., harapás +11 kh.	A 15 ÉD-s rendellenesség alap tám. bónusza +11 +4 (Erő 19) –2 (méret); a másodlagos támadáshoz hozzáadódik a Több Támadás képesség adta bónusz, így arra csak –2 a büntetés.
Sebzés:	csáp 1d6, harapás 1d4	csáp 1d8+4, harapás 1d6+2	Minden d6 sebzésből d8 lesz, minden d4 sebzésből d6 lesz; a 19-es Erő +4 bónuszt ad az elsődleges fegyverekre és +2 bónuszt a másodlagosakra.
Oldal/Elérés:	5 láb x 5láb / 5láb (csáppal 15 láb)	10 láb x 10láb / 15láb (csáppal 25 láb)	Megváltozott a méretváltozás miatt.
Különleges Támadások:	Megragadás, szorítás, Betegség	Megragadás, szorítás, Betegség	Nincs változás.
Különleges Képességek:	Szaglás	Szaglás	Nincs változás.
Mentők:	Szív +3, Gyors +2, Ak +6	Szív +8, Gyors +4,	Egy 15 ÉD-s lény alap mentő bonusza +5 és a Jó mentő +9-et jelent, a többit a tulajdonságok, képességek, stb. módosították.
Tulajdonságok:	Erő 11, Ügy 10, Áll 13, Int 5, Böl 12, Kar 6	Erő 19, Ügy 8, Áll 17, Int 5, Böl 12, Kar 6	Az Erő növekedett (+8), az Ügyesség csökkent (–2) és az Állóképesség növekedett (+4).
Jártasságok:	Rejtőzés +5, Hallgatózás +6, Észlelés +9	Rejtőzés +9, Hallgatózás +11, Észlelés +13	+18 jártasságpont (+9 Rejtőzködésre, +5 Hallgatózásra, +4 Észlelésre), de a méret miatt a Rejtőzködés –8 büntetést kap, a többi a tulajdonságokból ered.
Képességek:	Éberség	Éberség, Jobb Kezdeményezés, Több Támadás	A +9 ÉD két plusz képességet adott, a Jobb Kezdeményezést és a Több Támadást.

Kihívási Érték: Az otyugh Kihívási Értéke változatlan marad, de a legyőzéséért kapható tapasztalat az Életerő Dobások mennyiségével arányosan növekszik. Így ez a lény a maga 2 1/2-es növekedésével (6 ÉD-ről 15 ÉD-re) két és félszer annyi tapasztalati pontot ér, mint amennyit eredetileg.

ABOLETH

Óriási rendellenesség (vízi)
Életerő dobás: 8d8+40 (76 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 10 láb, úszva 60 láb
VF: 16 (–2 termet, +1 Ügy, +7 természetes)
Támadások: 4 csáp +12 kh.
Sebzés: Csáp 1d6+9 és átalakítás
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Átalakítás, pszionika, rabszolgaság
Különleges képességek: Nyálkafelhő
Mentők: Szív +7, Gyors +3, Akarat +11
Tulajdonságok: Erő 26, Ügy 12, Áll 20, Int 15, Böl 17, Kar 17
Jártasságok: Koncentráció +16, Ismeret (bármelyik) +7, Hallgatózás +16, Észlelés +16
Képességek: Éberség, Harci Alkalmazások, Vasakarat

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület
Szerveződés: Magányos, ivadékok (2–4) vagy szolgatenyészet (1d3+1 plusz 7–12 skum)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: 9–16 ÉK (Óriási), 17–24 ÉK (Hatalmas)

Undorító, halszerű kétéltű, amely a földalatti folyókban és tavakban él. Gyűlöl minden nemvízi élőlényt és megpróbálja elpusztítani azokat.

Kegyetlen és intelligens, ami kifejezetten veszélyes ragadozóvá teszi. Számos szörnyű és ősi titkot ismer, mert születésekor örökli a fajának közös emlékezetét.

Leginkább őskori halhoz hasonlít. Hossza úgy 20 lábnyi, zömök feje mögül tíz csáp tekereg elő (egyenként 10 lábnyi hosszúak). Érdes bőre kékeszöld, az oldalán szürke foltokkal. Rózsaszín hasa az angolnáéhoz hasonlító szájnál kezdődik, és négy lüktető szerv szakítja meg, amelyekben rossz szagú, szürke nyálka rejtőzik.

Elég okos hozzá, hogy ne támadja meg azonnal a vizéhez túl közel merészkedő szárazföldi élőlényeket. Ehelyett inkább vár, és abban reménykedik, hogy a zsákmánya a víz közelébe jön, amelyet általában valamiféle szemfényvesztéssel tesz hűssé, tisztává és frissítővé. Néha pszionikus hatalmával teszi a szolgájává valamelyik szárazföldit, hogy az a társai ellen forduljon a parancsára.

Az aboleth egyaránt rendelkezik férfi és női nemi szervvel. Magányosan tenyészik, 1d3 tojással minden ötödik esztendőben. Ezek a tojások újabb öt évig növekednek, majd az utódok kifejlett példányokként kelnek ki belőlük. Bár ezek az ivadékok fizikailag már kifejlettek, még többször tíz esztendeig a szülőjükkel maradnak, és feltétel nélkül engedelmeskednek az idősebbnek.

A fajnak saját nyelvezete van, de minden aboleth jól beszéli az Aquan és a Közös nyelvet is.

HARC

Hosszú, nyálkás csápjaival csapkod, de szeret messziről harcolni a szemfényvesztései segítségével.

Átalakítás (Sz): Az aboleth csápjának csapása szörnyű átalakulást okozhat. Az áldozat jogosult egy Szívósságmentőre (NF = 19), és rontás esetén 1d4+1 perc után elkezd átalakulni. A bőre átlátszó, nyálkás hártyává válik. Ezután az áldozat kénytelen hideg vízben maradni, máskülönben a bőre kiszárad, és minden 10 perc után automatikusan elszenved 1d12 pontnyi életerő-veszteséget.

A *betegség megszüntetése* varázslat helyreállítja az áldozat szervezetét, de csak akkor, ha még a teljes átalakulás előtt alkalmazzák. Az átalakulás után csak a *gyógyítás* vagy a *tömeg gyógyítása* varázslat segíthet.

Pszionika (V): Akaratlagos – *hipnotikus minta, illúzió fal, misztikus csoda, ismétlődő kép, megtervezett képsor, kivetített kép* és *fátyol*. A hatások úgy működnek, mint a 16. szintű mágusvarázslatok (ha megengedett, akkor NF = 13 + a varázslat szintje).

Rabszolgaság (T): Az aboleth a szolgájává tehet bármely élőlényt. A képesség naponta háromszor, 30 láb távolságon belül alkalmazható. A célpont egy sikeres Akaraterő-mentővel (NF = 17) ellenállhat, máskülönben olyan hatás alá kerül, mintha egy 16. szintű mágus mondta volna rá az *uralkodás személyen* varázslatot. A szerencsétlen áldozat feltétel nélkül engedelmeskedik az aboleth gondolati parancsainak (de nem harcol a saját akaratából). Az *átoklevétel* vagy a *varázslat elűzése* varázslattal felszabadítható, egyéb esetben a következő Akaraterő-mentőre csak 24 óra múltán jogosult. A képesség hatása akkor is megszűnik, ha az aboleth elpusztul vagy legalább egy mérföldnyire eltávolodik az áldozattól.

Nyálkafelhő (Sz): Az aboleth képes körülvenni magát durván 1 láb vastagságú, szürke nyálkafelhővel a víz alatt. Ha egy lény kapcsolatba kerül a nyálkával és belélegezi azt, akkor köteles Szívósságmentőt dobni (NF = 19). Ha elrontja a dobást, akkor a következő három órára elveszíti a levegő belélegzésének képességét. Ha kikerül a vízből, akkor az áldozat 2d6 percen belül megfullad. A nyálkával való újabb kapcsolat és az ekkor is elrontott mentődobás újabb 3 órával megnöveli a hatás idejét.

ACHAIERAI

Nagy külvilági (Gonosz, Törvényes)
Életerő dobás: 6d8+12 (39 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 50 láb
VF: 20 (-1 termet, +1 Ügy, +10 természetes)
Támadások: 2 karom +9 kh., harapás +4 kh.
Sebzés: Karom 2d6+4, harapás 4d6+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Fekete felhő
Különleges képességek: Varázslat-ellenállás 19
Mentők: Szív +7, Gyors +6, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 13, Áll 14, Int 13, Böl 14, Kar 16
Jártasságok: Mászás +13, Ugrás +13, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +10, Szándékok Érzékelése +11, Észlelés +11
Képességek: Kitérés, Mozgékonyság

Éghajlat/terep: A felszínen és a föld mélyén bárhol
Szerveződés: Magányos vagy csapat (5–8)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 7–12 ÉK (Nagy), 13–18 ÉK (Hatalmas)

Zömök, repülésre képtelen madár Acheron pokoli síkján. Máshol csak elvétve lehet vele találkozni. Gonosz és okos ragadozó, ösztönös késztetéssel a kínzásra.

Állva úgy 15 láb magas, a teste puffadt, és négy gólyaszerű lába van. A testét borító lágy tollazat a barna több árnyalatában tetszeleg, karmai és csőre fémesen csillognak. Csak a Pokoli nyelvet beszéli.

HARC

Közelharcban négy lába közül kettővel küzd, és emellett a csőrével csap előre. Már csak ezek a fegyverei is halálossá teszik.

Fekete felhő (Sz): Maximum naponta háromszor az achaierai képes mérgező, fojtogató fekete felhőt szabadjára ereszteni maga körül. Az ő kivételével 10 láb távolságon belül mindenki azonnal elszenved 2d6 életpontnyi sebzést. Aki érintkezésbe kerül a fekete felhővel, az emellett Szívósságmentőt dob (NF = 15). Rontás esetén az áldozat olyan hatás alá kerül, mintha 16. szintű mágus mondott volna rá *őrület* varázslatot.

AGYSZÍVÓ

Közepes termetű rendellenesség
Életerő dobás: 8d8+8 (44 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: 4 csáp +8 kh.
Sebzés: Csáp 1d4+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Elmecsapás, pszionika, megragadás, kiszívás
Különleges képességek: Varázslat-ellenállás 15, telepátia
Mentők: Szív +3, Gyors +4, Akarat +9
Tulajdonságok: Erő 12, Ügy 14, Áll 12, Int 19, Böl 17, Kar 17
Jártasságok: Blöff +8, Koncentráció +12, Rejtőzködés +8, Megfélemlítés +10, Ismeret (bármelyik kettő) +9, Hallgatózás +10, Csendes Mozgás +7, Észlelés +10
Képességek: Éberség, Harci Alkalmazások, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csápok)
Éghajlat/terep: Bármely föld mélyéni terep
Szerveződés: Magányos, pár, inkvizíció (3–5), vagy kultusz (3–5 fő plusz 6–10 grimlock)
Kihívási érték: 8
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Az agyszívók (vagy más néven illithidák), olyannyira zárkózottak, ördögiek és hatalmasak, hogy a sötétség minden lakója fél tőlük. Rákényszerítik az akaratukat az ismerőseikre, és megtörik az ellenfeleik elméjét.

Az agyszívó különös teremtmény. Állva úgy 6 láb magas, és csak nagy általánosságban nevezhető humanoidnak. Bőre érdes, mályvaszínű, deres csillogással pettyezve. A feje leginkább egy négycsápú polipra emlékeztet, és tejfehér szemek teszik rémületessé. A csápok alatt megbúvó száj csak undorító lyuk a húsban, és folyamatosan olajos nyálkát ereszt ki magából, amikor a lény éppen nem egy még élő áldozat agyát szívja ki a fejéből.

Intelligens, gonosz és szadista, mindemellett önző is. Ha egy harc során rosszra fordulnának a dolgok, akkor inkább elmenekül, mintsem a társai vagy a szolgái sorsával törődjön.

Beszéli a Közös nyelvet, de szívesebben kommunikál telepátiával.

HARC

Távolról szeret harcolni, a pszionikus képességeivel. Gyakorlatilag leginkább az *elmecsapás* használatát kedveli. Ha közelharcra kényszerítik, akkor a csápjaival csap az ellenfelei felé.

Elmecsapás (V): Ez a támadás 60 lábnyi hosszú kúpban jelenik meg. Akit elér, az Akaratmentőre jogosult (NF = 17), és sikertelenség esetén 3d4 körre eszméletét veszíti. Előfordul, hogy az agyszívó ezen képessége segítségével vadászik, és az eszméletlen áldozatok agyával lakik jól.

Pszionika (V): Akaratlagos – *asztrális kivetülés, szörny elbájolása, gondolatok érzékelése, levitáció, síkváltás, sugalmazás.* Ezen képességek hatása megegyezik egy 8. szintű mágus hasonló nevű varázslatainak hatásával (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Megragadás (Sz): A képességének használatához az agyszívónak a csápjaival kell sikeres támadást véghezvinnie egy Kicsi, Közepes vagy Nagy termetű lény ellen. Egy csáppal megra-

gadja az ellenfél fejét, és húzni kezdi a szája felé. Ha eléri a fejét, akkor az agyszívó megragadhat a leírtaknál nagyobb lényt is.

Sikeres megragadás esetén az agyszívó megpróbálhatja a többi csápot is az ellenfele fejére tekerni, ezt egy egyszerű birkózáspróbával teheti meg. Az ellenfél kitörhet egy Szabadulóművész jártasságpróbával vagy egy birkózás-próba segítségével, de az agyszívó a saját birkózáspróbájára +2 körülménybónuszt kap minden olyan csáp után, amely az ellenfélre tekeredett.

Kiszívás (Sz): Ha az agyszívó úgy kezdi a körét, hogy mind a négy csápja az ellenfele fejére van tekeredve, és sikerült fogva tartania azt, akkor automatikusan kiszívja az áldozata agyát, és ezzel megöli a teremtményt.

Telepátia (T): Az agyszívók képesek gondolatátvitellel kommunikálni egy bármilyen nyelvet értő lénnyel, 100 lábnyi távolságon belül.

AZ AGYSZÍVÓ TÁRSADALOM

Az agyszívók többsége földalatti városokban él, amelyek lakossága úgy kétszáz és kétezer fő között van. Mindig tartanak maguk mellett legalább két rabszolgát, akik feltétel nélkül engedelmeskednek az akaratának. Az agyszívó közösségek központja egy idősebbagy. Ez nem más, mint egy sós folyadékkal feltöltött tavacska, amelyben a város elhullott illithidáinak agya lebeg.

Habár folyamatosan dúlnak közöttük a hatalmi harcok, az agyszívók szívesen szövetkeznek egymással. Kis csoportjaikat „inkvizíció" néven ismerik a sötétség lakói, és ezek a csoportok gyakran kutatnak ősi titkok után. Az agyszívó inkvizíció számos tekintetben hasonlít egy kalandozócsapatra, minden tag a csoport érdekében használja a képességeit és a jártasságait.

Amikor egy feladat túl nagy egyetlen inkvizíció számára, akkor az agyszívók úgynevezett „kultuszba" tömörülnek. Ezt a csoportot ketten irányítják, ők gyakran küzdenek egymással a teljes hatalomért a többiek felett. Nem tudni, hogy miért állítanak egy kultusz élére két személyt.

ALLIP

Közepes termetű élőholt (Testetlen)
Életerő dobás: 4d12 (26 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: Repülve 30 láb (tökéletes)
VF: 15 (+1 Ügy, +4 elterelés)
Támadások: Testetlen érintés +3 kh.
Sebzés: Testetlen érintéssel 1d4 pontnyi maradandó Bölcsesség-elszívás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Motyogás, Bölcsesség-elszívás, őrült
Különleges képességek: Élőholt, testetlen, +2 üzés-ellenállás
Mentők: Szív +1, Gyors +2, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő -, Ügy 12, Áll -, Int 11, Böl 11, Kar 18
Jártasságok: Rejtőzés +8, Megfélemlítés +11, Irányérzék +4, Hallgatózás +7, Keresés +7, Észlelés +7
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bárhol a felszínen és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 5–12 ÉK (Közepes termet)

Őrületbe és öngyilkosságba vezetett élőlény szellemi maradványa. Csak a bosszúért él, és fáradhatatlanul üldözi mindazokat, akik ide juttatták.

Többé-kevésbé ugyanúgy néz ki, mint életében, de a vonásait eltorzítja az őrület. A száj gyakran beledermed az utolsó nyögés grimaszába, és a szemek rémülettől csillognak. Deréktól lefelé az allip teste füstszerű semmivé foszlik. A lény halovány, ködszerű nyomot hagy maga mögött, ahogy a levegőben lebegve mozog.

HARC

Képtelen fizikai sérülést okozni, de nem úgy tűnik, mintha erről ő is tudna. Bármiféle seb okozása nélkül is csak csapkod a karjaival az ellenfél felé.

Motyogás (T): Az allip folyamatosan motyog maga elé, és ezzel akaratlanul is hipnotikus hatást kelt. 60 lábnyi távolságon belül minden józan lény köteles Akaraterő-mentőt dobni (NF = 16), és rontás esetén 2d4 körre a képesség hatása alá kerülnek, mintha *hipnózis* varázslatot mondtak volna rájuk. Aki sikeres mentődobást tett, az arra a napra immunissá válik az adott allip motyogására.

Bölcsesség-elszívás (T): Akinek az allip nullára csökkenti a Bölcsességértékét, az tehetetlenné válik egészen addig, míg legalább 1 pontot vissza nem kap valahogyan.

Őrület (T): Bárki, aki egy elmeirányító vagy telepatikus képességgel vagy hatással célozza meg a lényt, egy megkínzott elmével kerül közvetlen kapcsolatba, és azonnal elszenved 1d4 időleges Bölcsességcsökkenést.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bájolás, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és energiaelszívásnak sem.

Testetlen: Csak más testetlen lények, legalább +1-es mágikus fegyverek, varázslatok, és varázslatszerű vagy természetfeletti képességek sebezhetik meg. Immunis minden nem mágikus támadási formára. Amikor anyagi formát öltő mágiával vagy mágikus fegyverekkel támadnak rá, még akkor is van 50% esélye arra, hogy egyáltalán nem sérül meg. Az allip támadása áthatol a vértezeteken és a pajzsokon, kivéve, ha azt erőhatás védi. Mindig csendesen mozog.

ÁLSÁRKÁNY

Pici sárkány
Életerő dobás: 2d12+2 (15 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 15 láb, repülve 60 láb (jó)
VF: 18 (+2 termet, +6 természetes)
Támadások: Tüske +4 kh., harapás -1 kh.
Sebzés: Tüske 1d3 és méreg, harapás 1
Oldal/elérés: 2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások: Méreg
Különleges képességek: Láthatatlanság látása, telepátia, immunitások, varázslat-ellenállás 19
Mentők: Szív +4, Gyors +3, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 11, Áll 13, Int 10, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +16*, Irányérzék +3, Hallgatózás +5, Keresés +2, Észlelés +5
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdők
Szerveződés: Magányosan, párban vagy fészekben (3–5)
Kihívási érték: 1
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges jó
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Pici)

Az álsárkány pici, játékos tagja a sárkányok népes családjának.

Leginkább kicsinyített vörös sárkánynak néz ki, de a színe inkább vörösesbarna, mint mélyvörös. A pikkelyei kemények, a fogai és a szarvai élesek. Az álsárkány farka úgy 2 láb hosszú lehet (szinte a testének kétszerese), tüskés és nagyon rugalmas. Állati hangok kiadására képes, mint például a dorombolás (kényelem), a sziszegés (kellemetlen meglepetés), a halk nyüszítés (kérés) vagy mondjuk a morgás (harag). Egyébiránt főként telepátiával kommunikál.

HARC

Az álsárkány harapása elég kellemetlen, de a fő fegyvere a méregtüskével ellátott farka.

Méreg (Sz): Faroktüske, Szívósságmentő (NF = 12), kezdő sebzése alvás egy percig, másodlagos sebzése alvás 1d3 napig.

Láthatatlan látása (Sz): Úgy működik, mintha az álsárkány folyamatosan alkalmazná a hasonló nevű varázslatot. Hatótávolsága 60 láb.

Telepátia (T): Az álsárkány képes telepatikusan kommunikálni bárkivel, aki beszéli a Közös vagy a Szilván nyelvet és maximum 60 lábnyi távolságon belül van a lényhez képest.

Immunitások (Sz): Immunis az altatásra és a bénításra.

Jártasságok: Kaméleonszerű képességgel rendelkezik, ami +4 faji bónuszt ad neki minden Rejtőzködés-próbára. *Erdőkben és sűrű növényzetű helyeken ez a bónusz +8.

AZ ÁLSÁRKÁNY TÁRSAK

Az álsárkány nagyon ritkán keresi a humanoidok társaságát. Ha mégis, akkor előtte akár napokig is figyelheti az illetőt, olvas a gondolataiban, és megítéli a döntéseit. Ha ígéretesnek találja a jelöltet, akkor egy lehetséges társként tünteti fel magát, és így mutatkozik meg előtte, közben figyeli a másik reakcióit. Ha a jelölt örül ennek, és megígéri, hogy gondoskodik róla, akkor a kicsiny sárkány a társául szegődik, egyéb esetben továbbrepül.

Az álsárkány személyisége leginkább macskaszerűnek nevezhető. Időnként némileg erőszakosnak tűnhet, akaratosnak, és néha idegesítően nem segítőkész. Szereti, ha kiszolgálják – élelem, kényelem és odafigyelés az, amit ilyenkor akar. A társnak éreztetnie kell vele, hogy ő (mármint az álsárkány) a legjobb dolog az életében. Ha nem kapja meg a kívánalmainak nagy részét, vagy egyenesen rosszul bánnak vele, akkor otthagyja a társát – vagy ami még roszszabb; megjátssza a sértődöttet. Persze akkor, amikor a legnagyobb szükség lenne a segítségére. Alapvetően nem kedveli a kegyetlenkedést, és sohasem választ magának kegyetlenkedő társat.

Egy álsárkány-tojás ára akár 10 000 arany is lehet, és egy kölyökért ugyanott 20 000 aranyat is megadhatnak. A lény élettartama úgy 10–15 év, és akárcsak a többi sárkány, vonzódik a csillogó, fényes tárgyakhoz.

ÁMBRASZÍN HULK

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 8d8+32 (68 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, fúrva 20 láb
VF: 17 (-1 termet, +1 Ügy, +7 természetes)
Támadások: 2 karom +11 kh., harapás +9 kh.
Sebzés: Karom 2d4+6, harapás 2d8+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Összezavaró tekintet
Különleges képességek: Remegés érzékelése
Mentők: Szív +6, Gyors +3, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 23, Ügy 13, Áll 19, Int 9, Böl 11, Kar 13
Jártasságok: Mászás +17, Ugrás +14, Hallgatózás +11
Képességek: Több Támadás

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület
Szerveződés: Magányos vagy néhány (2–4)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)

Zömök lény, amely mélyen a föld alatt él. Úgy ássa keresztül magát a sziklákon, mintha azok csupán ritkás aljnövényzetet képeznének egy napfényes erdő mélyén – csak romok maradnak utána.

Az ámbraszín hulk testfelépítése erőteljes, leginkább egy nagyobb majom és egy bogár kereszteződésére emlékeztet. Ez a különös külsejű lény úgy 8 láb magas, és közel 5 láb szélességben telíti meg a látóteret. Súlya 800 font körül mozog.

A testét látszólag mindenhol vértezetszerű kitinlemezek borítják, amelyek alól néhol ritkás szőr bukkan elő. Kicsi, kerek fejüket két hatalmas csáprágó uralja, amelyek mögött háromszög alakú fogak sorai húzódnak.

Csak a faj saját nyelvezetét beszéli.

HARC

Elég nagyot tud ütni ahhoz, hogy szinte bármilyen ellenfelet összezúzzon. Emellett a csáprágói elég erősek és élesek ahhoz, hogy átharapja velük a legkeményebb páncélt is.

A külseje ellenére viszonylag intelligens élőlény. Amikor a nyers erő már nem segít, akkor könnyedén meglepheti azokat az ellenfeleit, akik ostoba vadállatnak hiszik. Gyakran használja a földfúró képességét, hogy árkokat és gödröket ásson az óvatlanoknak.

Összezavaró tekintet (T): Úgy működik, mint a *zavarás* varázslat, amit egy 8. szintű mágus alkalmaz. Hatótávolsága 30 lábnyi, Akaraterő-mentő tehető ellene (NF = 15).

Remegés érzékelése (Sz): Az ámbraszín hulk ráfordított figyelem nélkül megérzi minden mozgó dolog jelenlétét, ami maximum 60 lábnyi távolságon belül van, és mozgás közben érinti a talajt.

ANKHEG

Nagy bestia
Életerő dobás: 3d10+9 (25 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 30 láb, fúrással 20 láb
VF: 18 (-1 termet, +9 természetes)
Támadások: Harapás +6 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+7
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Megragadás, sav, savköpés
Különleges képességek: Remegés érzékelése
Mentők: Szív +6, Gyors +3, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 10, Áll 17, Int 1, Böl 13, Kar 6
Jártasságok: Hallgatózás +4

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg síkságok, erdők, földmélyi barlangok
Szerveződés: Magányos vagy kis csoport (2–4)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 4 ÉK (Nagy), 5–9 ÉK (Hatalmas)

Az ankheg a föld alatt ásva kutatja a friss húst. Erőteljes csáprágói egyetlen harapással kettétörnek egy kisebb fát.

Úgy néz ki, mint egy hatalmas rovar hat ízelt lábbal, amelyek mindegyike éles karomban végződik. Kemény, kitines páncélja rendszerint barna vagy sárga, és az egész testét beborítja. Fekete szemek csillognak a két hosszú érzékelőcsápja mellett. Úgy 10 lábnyi hosszú és 800 fontot nyom.

Lábaival és csáprágóival ás magának alagutat maximum 40 lábnyival a felszín alatt, az erdők vagy a tanyavidékek gazdag termőtalajában. Ezek az alagutak 5 lábnyi magasak és szélesek, hosszuk 60 és 150 lábnyi között van. Az így készült alagutak vége ideiglenes rejtekhelyként szolgál az evéshez és az alváshoz.

Megeszi ugyan a rothadó szerves anyagokat, de jobban kedveli a friss húst. Bár egy-egy éhes ankheg néha megöl egy szántóvetőt, valójában a jelenlétük még hasznos is valamilyen szinten. Az ankheg alagútjai felfrissítik a talajt, a járatokban szabadabban áramlik mind a levegő, mind a nedvesség.

HARC

Az ankheg rendszerint 5–10 lábnyival a felszín alatt marad, amíg a csápjaival nem sikerül megéreznie a zsákmányát. Ilyenkor gyorsan felfelé ásva támad (gyakorlatilag rohamnak számít).

Előfordul, hogy ugyanazt a területet több ankheg is járja, de sohasem társulnak. Ha egyszerre többen is támadnak, akkor mindegyikük próbál a többiekétől különböző ellenfelet megragadni. Ha nincs elég célpont, akkor ketten megragadják ugyanazt a szerencsétlent, és addig rángatják, míg mindkettejüknek jut belőle.

Megragadás (Sz): A képességének használatához a lénynek sikeres harapás-támadást kell végrehajtania a csáprágóival. Ha sikerül fogva tartania az ellenfelét, akkor az a fogvatartás ideje alatt minden körben automatikusan elszenvedi a lény harapássebzését. Ha megsérül miután megragadta áldozatát, akkor megpróbál visszahátrálni a zsákmányával az alagútjába.

Sav (Sz): Minden körben, amíg az ankheg sikeresen fenntart egy fogvatartást az áldozatával szemben, a szájából savas nyál folyik ki. Ez a lény harapása mellett automatikusan sebez 1d4 (savsebzés) életpontot a szerencsétlen áldozaton.

Savköpés (Sz): Hat óránként egyszer az ankheg képes magából egy 5 láb magas, 5 láb széles és 30 láb hosszú savfolyamot kiokádni. Ennek sebzése 4d4 életpont, ami egy Gyorsaságmentővel (NF = 14) felezhető. Egy ilyen támadás kimeríti a savmirigyeit, és utána 6 órán át képtelen újra savat köpni, vagy megragadás esetén savval sebezni az áldozatán.

Csak akkor használja ezt a képességét, ha ideges vagy kétségbeesett. Leginkább akkor köp savat, ha életereje már a felére csökkent, vagy ha egyetlen ellenfelet sem sikerült megragadnia.

Remegés érzékelése (Sz): Az ankheg 60 lábnyi távolságon belül mindent megérez, ami a talaj megérintésével mozog.

ARANEA

Közepes termetű alakváltó
Életerő dobás: 3d8+6 (19 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 50 láb, mászva 25 láb
VF: 13 (+2 Ügy, +1 természetes)
Támadások: Harapás +4 kh. vagy háló +4 táv.
Sebzés: Harapás 1d6 és méreg
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatok, háló, méreg
Különleges képességek: Átalakulás
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 15, Áll 14, Int 14, Böl 13, Kar 14
Jártasságok: Mászás +14, Koncentráció +8, Szakma (szövés) +8, Szabadulóművész +8, Ugrás +6, Hallgatózás +3, Észlelés +3
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (harapás)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdők, föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy telep (3–6)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános érmék, kétszeres javak és általános tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Intelligens, alakváltó pók mágusi hatalommal.

Természetes formájában egy nagy pók. Teste 3 lábnyi széles, lábai 7 lábnyi hosszúságban nyúlnak ki és a súlya úgy 150 fontnyi lehet. A hátán egy furcsa kinövésben helyezkedik el az agya, és egy pár csáprágó áll előre a feje alól. A csáprágók alatt két kis kar nyúlik előre, amelyek egyenként úgy 2 lábnyi hosszúak. A karok négy-négy ízelt ujjban, és egy-egy két helyen ízelt hüvelykujjban végződnek.

Beszélik a Közös és a Szilván nyelvet.

HARC

Lehetőleg elkerüli a fizikai harcot és inkább a hálójával vagy a varázslataival küzd. Harcba keveredve először mindig a legagresszívebb ellenfeleket próbálja mozgásképtelenné tenni. Gyakran rabol el humanoidokat váltságdíj reményében.

Varázslatok: Az aranea képes a harmadik szintű mágusi varázslatok alkalmazására (mentődobás NF = 12 + a varázslat szintje). Leginkább a szemfényvesztést és a bűbájt kedveli, és lehetőleg kerüli a tűzvarázslatokat.

Háló (Sz): Pók vagy keverék formában (lásd lentebb, az átalakulásnál) az aranea képes naponta hatszor hálót szőni. Ez hasonló a hálóval való támadáshoz, de maximum 50 lábnyi távolságig hatásos, 10 lábnyi szélességű területen. Így maximum Nagy termetű lények ellen alkalmazható (a részletekért keresd a hálóval támadást a *Játékosok könyvében*). A háló helyhez köti az ellenfelet, és ragacsos anyagával mozgásképtelenné teszi. A behálózott áldozat egy sikeres Szabadulóművész jártasságpróbával (NF = 20) szabadulhat ki, vagy egy sikeres Erőpróbával (NF = 26) széttépheti a hálót. A háló 6 életponttal rendelkezik, és a tűztől kétszeresen sebződik.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 13), kezdő sebzése 1d6 Erő (időleges), másodlagos sebzése 2d6 Erő (időleges).

Átalakulás (T): Az aranea természetes formája a szörnyű pók, de emellett képes két másik alakot felvenni. Az egyik egy Közepes vagy Kicsi termetű humanoid forma (a pontos alakot már a születésekor megkapja), a másik egy humanoid-pók keverék forma. Az alakváltás számára egyetlen egyszerű cselekedet.

Humanoid formában megkapja az adott forma minden képességét (például törpeként megkapja a törpék faji képességeit), de megtartja a tulajdonságait és tud varázsolni. Ekkor nem használhatja a hálótámadását és a mérgét.

Keverék formában az első pillantásra humanoidnak tűnik, de egy sikeres Észleléspróba (NF = 18) felfedi az agyarait és az összement csáprágóit. Ebben a formájában használhat készített fegyvereket és ezek mellett a hálóját is.

Rendszerint megmarad az aktuális alakjában, mígnem úgy dönt, hogy ideje felvenni egy másik formát. Alakváltására nem hat a varázslatűzés, és nem tér vissza a természetes alakjába akkor sem, amikor megölik. Az igazlátás varázslat felfedi az eredeti alakját, legyen éppen bármilyen formában.

ÁRNY

Közepes termetű élőholt (Testetlen)
Életerő dobás: 3d12 (19 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 40 láb (jó)
VF: 13 (+2 Ügy, +1 elhajlás)
Támadások: Testetlen érintés +3 kh.
Sebzés: Testetlen érintéssel 1d6 időleges Erővesztés
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Erővesztés, ivadék megalkotása
Különleges képességek: Élőholt, testetlen, űzés-ellenállás +2
Mentők: Szív +1, Gyors +3, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő –, Ügy 14, Áll –, Int 6, Böl 12, Kar 13
Jártasságok: Rejtőzködés +8, Irányérzék +5, Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Kitérés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, banda (2–5) vagy csoport (6–11)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 4–9 ÉK (Közepes termetű)

Az árny az élő sötétség teremtménye, egyformán gyűlöli a fényt és az életet. Érintése a nemlét fájdalmas hidegét hordozza, és így veszélyes ellenféllé teszi.

Ahogyan a neve is mutatja, külsőre pusztán árnyéknak tűnik. Többé-kevésbé humanoid formájú, sötét vagy félhomályos helyeken nehezen észrevehető. Egy jól megvilágított helyen azonban megmutatkozik az igazi valója.

Természetes ellensége mindennek, ami él. Agresszív ragadozó. Gyorsan csap le, és gyorsan végez azzal, akit felkészületlenül ért a támadás.

HARC

Sötét helyeken áll lesben, és várja az élő prédákat.

Erő sebzése (T): Az árny érintése 1d6 időleges Erőveszteséget okoz az élő lényeknek. Ha valakinek az Erőértéke nullára csökken egy árny érintésétől, akkor az illető meghal.

Ivadék megalkotása (T): Bármely élőlény, akinek az Erőértéke nullára csökken egy árny érintésétől és emiatt meghal, az 1d4 körön belül maga is árnnyá változik, és a gyilkosa irányítása alá kerül.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bájolás, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

Testetlen: Csak más testetlen lények, legalább +1-es mágikus fegyverek, varázslatok és varázslatszerű vagy természetfeletti képességek sebezhetik meg. Immunis minden nem mágikus támadási formára. Amikor anyagi formát öltő mágiával vagy mágikus fegyverekkel támadnak rá, még akkor is van 50% esélye arra, hogy egyáltalán nem sérül meg. Az árny támadása áthatol a vértezeteken és a pajzsokon, kivéve, ha azt erőhatás védi. Mindig csendesen mozog.

ÁRNYMASZTIF

Közepes termetű külvilági (Gonosz)
Életerő dobás: 4d8+12 (30 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 50 láb
VF: 14 (+1 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +7 kh.
Sebzés: Harapás 1d6+4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Vonyítás, lerántás
Különleges képességek: Elvegyülés az árnyak közt, szaglás
Mentők: Szív +7, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 17, Ügy 13, Áll 17, Int 4, Böl 12, Kar 13
Jártasságok: Hallgatózás +8, Észlelés +8, Vadon Ismerete +7*
Képességek: Kitérés, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár vagy falka (5–12)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 5–6 ÉK (Közepes); 7–12 ÉK (Nagy)

Nagy, fekete kutya, amely éjszaka vadászik bármilyen zsákmányra, ami az útjába akad. Otthona egy árnyéksík. Legalább akkora, mint egy bernáthegyi kutya, a szőre sima és a teste izmos, tökéletes alkatú.

HARC

Árnyékos helyen vagy sötétben szeret harcolni, amikor kifejezetten előnybe kerül az ellenfeleivel szemben. A fény, főként a mágikus fény mindezt megváltoztathatja. Az árnymasztif elég ravasz ahhoz, hogy ilyenkor kívül maradjon a fénykörön, és messzebbről, a vonyításával próbálja meg összezavarni az ellenfeleit. A szóbeszédek szerint ha egy tárgyba a *napfény* varázslat van belebűvölve, akkor azt támadja meg először, és elhurcolják minél messzebbre a használójától.

Vonyítás (T): Amikor az árnymasztif felugat vagy felvonyít, akkor 300 lábnyi távolságon belül minden nem gonosz külvilináginak egy sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 13), máskülönben 2d4 körre pánikba esik. Ez egy hangalapú, elmebefolyásoló félelemhatás. Akár sikeres volt a mentődobás, akár nem, aki hallotta, az egy napra immunis lesz a lény ezen képességének hatására.

Lerántás (Sz): Ha az árnymasztif sikeres támadást visz be a harapásával, akkor egy ingyenes cselekedetként megpróbálhatja lerántani az ellenfelét (lásd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást végrehajtania, és nem adja meg vele a visszatámadás lehetőségét sem. Ha elrontja, akkor az ellenfél válaszképpen nem próbálhatja meg lerántani a lényt.

Elvegyülés az árnyak között (T): A teljes napfényt kivéve az árnymasztif képes eltűnni az árnyékokban úgy, hogy azok kilenctized részben elrejtsék az ellenfelei elől. A mesterséges fényforrások, ezt a képességét még a *fény* vagy a *folytonos láng* varázslat sem semlegesíti, csak a *napfény* varázslat.

Jártasságok: Az árnymasztif +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságára, amikor szagnyomot követ.

ATHACH

Óriási rendellenesség
Életerő dobás: 14d8+70 (133 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 50 láb
VF: 20 (-2 termet, +1 Ügy, +3 bunda, +8 természetes)
Támadások: Óriási bunkó +12/+7 kh., 2 óriási bunkó +12 kh., harapás +14 kh. vagy szikla +5/+0 táv., 2 szikla +5 táv.
Sebzés: Óriási bunkó 2d6+8, óriási bunkó 2d6+4, harapás 2d8+4 és méreg; vagy szikla 2d6+8, szikla 2d6
Oldal/elérés: 10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások: Méreg
Mentők: Szív +9, Gyors +5, Akarat +10
Tulajdonságok: Erő 27, Ügy 12, Áll 21, Int 7, Böl 12, Kar 6
Jártasságok: Mászás +16, Ugrás +16, Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Több Támadás, Fejlett Ügyesség, Harc Több Fegyverrel

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg dombok, hegyek, földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, banda (2–4) vagy törzs (7–12)
Kihívási érték: 7
Kincsek: 1/2 érmék, kétszeres javak, általános tárgyak
Jellem: Gyakran kaotikus gonosz
Fejlesztés: 15–28 ÉK (Óriási)

Zömök, kicsit formátlan kétlábú. A teste szabálytalan gömb, a mellkasából egy harmadik kar növekedett ki. Hihetetlenül erős, a legtöbb ellenfelét egyszerűen péppé zúzza.

Az alsó állkapcsából a vaddisznóéhoz hasonló agyarak növekedtek, és lógnak ki a húsos ajkak közül. A többi foga apró, olyan, mint a disznóké. Szemei picik, az orra kicsi. A fülei féloldalasak, az egyik nagyobb, mint a másik. Rendszerint szőrmékbe és rongyokba öltözködik, ritkán fürdik és gyakorlatilag igencsak büdös teremtmény. Egy felnőtt athach holmi 18 lábnyi magas, és közel 4500 fontot nyom.

Imádja a drágakövek és a kristályok minden fajtáját. Gyakran húz karkötőket a hatalmas ujjaira, nyakláncot köt vastag csuklójára és más felvehető ékszereket is hord. Köztudomású, hogy órákig képes egy helyben ülve fényesítgetni és becézgetni az ékszereit. A csillogó drágaságokon kívül csak az evés és az erőszak tudja lekötni a figyelmét. Utálja a dombi óriásokat, és hacsak azok nincsenek túlerőben, gondolkodás nélkül megtámadja őket. A többi óriástól és az Óriás termetkategóriába tartozó lények többségétől általában fél.

Az Óriásnyelv egy durva tájszólásában beszél.

HARC

Ha az ellenfelük túl messze van, akkor sziklákat dobál rá, egyébiránt azonnal megrohamozza. Néha előfordul, hogy a vértezetes ellenfeleken megpróbál áttaposni, hogy elérje a többnyire a hátsó sorokban lévő, kevésbé felszerelteket. Az első néhány támadásával mindig válogatás nélkül próbál lecsapkodni maga körül minden ellenfelet. Azonban néhány kör elteltével már csak azokra koncentrál, akik a leggyakrabban ütötték meg, és az őt legtöbbször elérő ellenfelét megpróbálja megharapni.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 22), kezdő sebzése 1d6 Erővesztés (időleges), másodlagos sebzése 2d6 Erővesztés (időleges).

AZER

Közepes termetű külvilági (Tűz, Törvényes)
Életerő dobás: 2d8+2 (11ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 19 (+1 Ügy, +6 természetes, +2 nagy pajzs)
Támadások: Harci kalapács +3 kh. vagy rövid lándzsa +3 táv.
Sebzés: Harci kalapács 1d8+1 és 1 tűz, vagy rövid lándzsa 1d6+1 és 1 tűz
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Hő
Különleges képességek: Varázslat-ellenállás 13, tűz altípus
Mentők: Szív +4, Gyors +4, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 13, Ügy 13, Áll 13, Int 12, Böl 12, Kar 9
Jártasságok: Mászás +2, Szakma (bármelyik) +6, Rejtőzködés –1, Hallgatózás +4, Keresés +4, Észlelés +5
Képességek: Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Bármely föld vagy földmélyi terep
Szerveződés: Magányos, pár, csapat (2–4), szakasz (11–20 fő, plusz kettő 3. szintű őrmester és egy 3.–6. szintű vezető), vagy klán (30–100 fő plusz 50% nem-harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy és három 7. szintű kapitány)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Általános érmék; kétszeres javak (csak nem gyűlékony); általános tárgyak (csak nem gyúlékony)
Jellem: Mindig törvényes semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

A Tűz Elemi Síkján őslakos törpe.

A bőre fémes, sárgaréz színű, és ahol a hétköznapi törpének haja és szakálla van, ott az ő feje körül lángnyelvek játszadoznak. Sárga vagy vörösréz, esetleg bronz kiltet hordanak.

Az Ignan és a Közös nyelvet beszéli.

HARC

Harcban szélesfejű, rövid lándzsát használ vagy jól megmunkált harci kalapácsot. Fegyvertelenül megragadja és megszorongatja az ellenfeleit. Nem visel vértezetet, bár a bőre nyújt némi védelmet a sebesülésekkel szemben.

Igencsak barátságtalan és magasan fejlett faji öntudattal rendelkezik, de ritkán provokál harcot. Hacsak nem azért, hogy megszabadítsa az idegent az ékköveitől, amelyeket nagyon kedvel. Veszélyben a végsőkig harcol, de maga sokszor ejt foglyokat.

Hő (Sz): A teste hihetetlenül forró, ezért még a fegyvertelen támadásai is tűzsebzést okoznak a fegyvertelen sebzés mellett. Emellett testének hőjét képes a fém fegyverein keresztül kivezetni.

Tűz altípus (Sz): Immunis a tűzre, a fagy kétszeresen sebzi, kivéve sikeres mentődobás (sebzésfelező) esetén.

AZ AZER TÁRSADALOM

Szigorú katonai társadalomba tömörülnek, amelyben mindenkinek megvan a maga helye. A társadalom érdekei mindig az egyén felett állnak. Az azer nemesek óriási hatalommal rendelkeznek, különösen erősek. A saját síkjukon bronzból épült erődökben élnek, és csak ritkán lépnek át más síkokra, akkor is főként a drágakövek gyűjtése érdekében. Gyűlölik az efreeteket, akikkel már időtlen idők óta háborúban állnak (terület és rabszolgaszerzés okán).

BAGOLYMEDVE

Nagy bestia
Életerő dobás: 5d10+20 (47 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (-1 termet, +1 Ügy, +5 természetes)
Támadások: 2 karom +7 kh., harapás +2 kh.
Sebzés: Karom 1d6+5, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Megragadás
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +8, Gyors +5, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 12, Áll 19, Int 5, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +8, Észlelés +7

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdők
Szerveződés: Magányos, pár vagy csoport (5–8)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: 6–8 ÉK (Nagy); 9–15 ÉK (Óriási)

Szokatlanul falánk ragadozó, a hírneve ideges és türelmetlen lénynek mondja. Állítólag szinte mindent megtámad, ami mozog.

A tudósok már régóta vitatkoznak a lény eredetéről. A legáltalánosabban elfogadott elmélet szerint egy beteges fantáziájú mágus teremtette meg a faj első tagjait, óriásbaglyok és medvék keresztezésével. Bundája sötét tollak és szőr vastag keveréke, amelynek színe a barnás-feketétől a sárgásbarnáig sokféle lehet. Csőre tompa elefántcsontszín. A teljesen kifejlett példány 8 lábnyi magas felemelkedve, és úgy 1500 fontot nyom. A kalandozók, akik túlélték a vele való találkozást, gyakran beszélnek arról, hogy őrületet láttak megcsillanni a lény vérereres szemeiben.

A bagolymedve sűrű erdőkben lakik vagy erdők közelében lévő barlangokban. Éjszaka és nappal is találkozhatunk vele, ez a környékbeli zsákmányállatok szokásaitól függ. A kifejlett példányok párokban élnek és csapatokban indulnak vadászni, a kölykök ilyenkor otthon maradnak. Belőlük 1d6-ot találhat a bátor felfedező, és az áruk akár 3000 arany is lehet darabonként. Habár nem háziasíthatóak, harcászati szempontból hasznosak lehetnek. A stratégiailag fontos területekre telepítik őket, mint szabadon tomboló őröket. Egy profi idomár akár 2000 aranyat is elkérhet az idomításért (NF = 23 egy kölyöknél, 30 egy felnőtt példánynál).

HARC

A bagolymedve élelemszerzés céljából támad – bármire, ami nagyobb egy egérnél – és a végsőkig harcol. Karmaival és csőrével csap előre, megpróbálva megragadni és széttépni az ellenfeleit.

Megragadás (Sz): A képesség használatához sikeres karomtámadást kell végrehajtania.

BARGHEST

Sokszor nagyobb termetű goblinnak nézik, valójában ördögi lény, amely képes felölteni a farkasok formáját. Azért jön át a saját létsíkjáról, hogy vért igyon és lelkeket zabáljon fel, ezáltal pediglen erősebbé növekedjen.

Akárcsak a whelp, a barghest sem különböztethető meg a goblinoktól, kivéve a termetét. Ahogy egyre nagyobbra és erősebbre növekszik, a bőre úgy sötétedik és piszkos vörössé vagy időnként kékes színezetűvé válik. Egy teljesen kifejlett barghest úgy 6 lábnyi magas, és 180 fontot nyom. Amikor izgatott, a szemei narancssárgán felizzanak. Beszéli a Goblin, a Worg és a Pokoli nyelvet.

HARC

Karmol, harap és a felvett alakjától függetlenül ritkán használ fegyvert. Bár imád ölni, nem szereti a nyílt küzdelmet, és amikor csak lehet lesből támad. Ha a harc elkezdődött, akkor megpróbál a *vetített kép* képessége segítségével elrejtőzni. Ellenfeleit *érzelem* vagy *személy elbájolása* alkalmazásokkal próbálja megzavarni. Szeret túlerőben harcolni, és a gyorsaságával próbál távol maradni az ellenfél főbb erősségeitől.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *levitáció, félrevezetés;* naponta egyszer – *szörny elbájolása, személy elbájolása, dimenzióajtó, érzelem.* Ezek a képességek olyan erősek, mint egy a barghest ÉK-jával egyenlő szintű mágus varázslatai (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Zabálás (T): Amikor a barghest humanoid ellenfelet öl meg, akkor ehet a tetemből, és ezzel a teljes körig tartó cselekedettel felzabálhatja a húst az életenergiákkal együtt. Minden 8 ÉK vagy szint után, amit a barghest felzabál, kap +1 Életerő dobást. A zabálással elpusztítja az áldozat tetemét, és ezzel megakadályoz mindenféle feltámasztást vagy halottmozgatást, amelyhez a tetem legalább egy része anyagi összetevőként szolgál. Még egy *kívánság, csoda* vagy *igaz feltámasztás* varázslatnak is csak 50%-os esélye van a sikerre.

Átalakulás (T): A barghest egy általános cselekedetként válthat a goblin és a farkas formája között. Ez a képesség hasonló az *én megváltoztatása* varázslathoz, de a lény csak a goblin és a farkas formát veheti fel vele.

*Farkas formában a barghest a leírt sebességek közül a nagyobbikat kapja meg, és emellé még +4 bónuszt a Rejtőzködés jártasságára.

	Barghest Közepes termetű külvilági (Gonosz, Törvényes)	Nagyobb Barghest Nagy külvilági (Gonosz, Törvényes)
Életerő dobás:	6d8+6 (33 ép)	9d8+18 (58 ép)
Kezdeményezés:	+6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb vagy 60 láb	30 láb vagy 60 láb
VF:	18 (+2 Ügy, +6 természetes)	20 (-1 termet, +2 Ügy, +9 természetes)
Támadások:	Harapás +9 kh., karmok +4 kh.	Harapás +10 kh., karmok +7 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6+3, karmok 1d4+1	Harapás 1d8+4, karmok 1d6+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb (goblin formában), 5 x 10 / 5 láb (farkas formában)
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, zabálás	Varázslatszerű képességek, zabálás
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 15/+1, szaglás, átváltozás	Sebzéscsökkentés 15/+1, szaglás, átváltozás
Mentők:	Szív +6, Gyors +7, Akarat +7	Szív +8, Gyors +8, Akarat +10
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 15, Áll 13, Int 14, Böl 14, Kar 14	Erő 19, Ügy 15, Áll 15, Int 18, Böl 18, Kar 18
Jártasságok:	Blöff +11, Rejtőzködés +11*, Megfélemlítés +11, Ugrás +12, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +10, Észlelés +11	Blöff +16, Rejtőzködés +10*, Megfélemlítés +18, Ugrás +16, Hallgatózás +16, Csendes Mozgás +14, Észlelés +16, Koncentráció +14, Szándékok Érzékelése +16
Képességek:	Harci Reflexek, Jobb Kezdeményezés Jobb Kezdeményezés	Harci Alkalmazások, Harci Reflexek,
Éghajlat/terep:	Bármely föld vagy föld mélyén	Bármely föld vagy föld mélyén
Szerveződés:	Magányos vagy néhány (3–6)	Magányos vagy néhány (3–6)
Kihívási érték:	4	5
Kincsek:	Általános kétszerese	Általános kétszerese
Jellem:	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	7–8 ÉK (Közepes)	10-14 ÉK (Nagy), 15–18 ÉK (Óriási)

Nyom nélkül (Sz): A barghest farkas formában nyom nélkül képes járni, mintha varázslattal tenné ezt (ingyenes cselekedet).

Nagyobb Barghest

Ezek a lények goblin formában nagyjából 8 lábnyi magasak, és úgy 300 fontot nyomnak.

Harc

A nagyobb barghest harcban esetlegesen kétkezes mágikus fegyvert használ, többszörös támadással vegyítve (támadásbónusz +13/+8). Emellett minden körben haraphat is (támadásbónusz +8). A nagyobb barghest varázslatszerű képességei elleni mentődobás NF értéke 14 + a varázslat szintjével egyenlő.

Mentők: Szív +9, Gyors +4, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 8, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +0*, Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Éberség, Nagy Szívósság

BAZILISZKUSZ

Közepes termetű mágikus bestia (Hüllő)
Életerő dobás: 6d10+12 (45 ép)
Kezdeményezés: –1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb
VF: 16 (–1 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Harapás +8 kh.
Sebzés: Harapás 1d8+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Kővéváltoztató tekintet

Éghajlat/terep: Bárhol a földön és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy csoport (3–6)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 7–10 ÉK (Közepes); 11–18 ÉK (Nagy)

Hüllőszerű szörnyeteg, amely a puszta tekintetével képes kővé változtatni az élőlényeket. A baziliszkusz ellen a harc mindig gondos előkészületeket és sok szerencsét igényel.

Szinte minden éghajlaton előfordulhat, és még a föld alatt is. Üregekben, barlangokban lakik vagy más menedéket jelentő helyen. A baziliszkusz lakhelyének bejárata gyakran könnyen megismerhető azoknak az életszerű kőszobrairól, akik ostobán a lény szemébe néztek. Ugyanakkor a baziliszkusz kiváló őrző lehet, ha valakinek van hatalma ahhoz, hogy elfogja és uralma alá hajtsa.

A teste általában barnás színű, sárga hassal. A hátán rövid csonttüskék sora alkot taréjt, és némelyik fajtának íves szarv helyezkedik el az orrán. A lény legjellegzetesebb külső vonását a szeme adja, amely mélyről jövő, sápadtzöld fénnyel izzik. A kifejlett baziliszkusz

úgy 6 lábnyi hosszú a farka nélkül, amely még 5-7 lábnyi hosszan tekereg mögötte. A lény súlya nagyjából 300 fontnyira tehető.

HARC

A baziliszkusz többnyire a kővéváltoztató tekintetére épít, és csak akkor harap, ha az ellenfele túl közel kerül hozzá. Nyolc lábbal rendelkezik, de szervezetének lassú folyamatai miatt nem túl gyors, és nem pocsékolja az energiáit szükségtelenül. Akinek marad lehetősége elmenekülni előle, azt a legjobb tudása szerint, de nem szívesen követi.

Az ideje nagy részét azzal tölti ki, hogy lefekszik és várja, hogy a zsákmánya odamenjen hozzá. Táplálékát kis emlősök, madarak, hüllők és hasonló állatok teszik ki. Amikor nem ily módon „vadászik", akkor többnyire a rejtekhelyén próbálja kiheverni az evés fáradalmait. A szaporodás okán vagy a kevésbé barátságos környéken a kölcsönös védelem érdekében néha kisebb csoportokba gyűlnek, ilyenkor a területükre merészkedőket együtt támadják meg.

Kővéváltoztató tekintet (T): Maradandóan kővé változtat, a hatótávolsága maximum 30 lábnyi, Szívósságmentő (NF = 13).

Jártasságok: *Ha hosszan mozdulatlan marad, akkor a baziliszkusz a rejtőszíne miatt +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira a természetes környezetében.

BEHIR

Óriási mágikus bestia (Elektromosság)
Életerő dobás: 9d10+45 (94 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 40 láb, mászva 15 láb
VF: 16 (-2 termet, +1 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Harapás +15 kh., 6 karom +10 kh.
Sebzés: Harapás 2d4+8, 6 karom 1d4+4
Oldal/elérés: 10 x 30 / 10 láb
Különleges támadások: Lehelet, megragadás, egészben Lenyelés, szorítás 2d8+8
Különleges képességek: Elektromosság-immunitás, szaglás, megtéveszthetetlen
Mentők: Szív +11, Gyors +7, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 26, Ügy 13, Áll 21, Int 7, Böl 14, Kar 12
Jártasságok: Mászás +18, Rejtőzködés +5, Észlelés +7
Képességek: Erőteljes Támadás, Kaszabolás

Éghajlat/terep: Bármely földön és a föld mélyén is
Szerveződés: Magányos vagy pár
Kihívási érték: 8
Kincsek: Általános
Jellem: Gyakran semleges
Fejlesztés: 10–13 ÉK (Óriási); 14–27 ÉK (Hatalmas)

A behir kígyószerű teremtmény, egy tucatnyi lábbal maga alatt.

Hossza úgy 40 lábnyira tehető, és a súlya 4 000 fontnyi. Ha akarja, akkor maga köré fonhatja a lábait és a kígyókhoz hasonlóan csúszhat. A feje leginkább egy krokodiléhoz hasonlít, de a száját éppen elég nagyra képes tátani, hogy a kígyóhoz hasonlóan egészben nyelje le az ellenfelét.

A behir pikkelyei nagyok és kemények. Színük a lilától a mélykékig terjed, néhol szürkésbarna foltokkal tarkítva. A hasa sápadt kék. A fején lévő két nagy szarv veszélyes, de többnyire csak pikkelytisztogatásra használja.

Sohasem barátkozik sárkányfélékkel, mi több, utálja őket. Ha egy sárkány belép a behir területére, akkor az mindent megtesz, hogy elűzze. Ha nem sikerül, akkor egyszerűen elköltözik és új otthont keres magának. Tudatosan sohasem lép be egy sárkány területére.

A Közös nyelvet beszéli.

HARC

Először megharapja és megragadja a zsákmányát, azután vagy megszorítja, vagy egészben lenyeli azt. Nagyszámú ellenfél esetén először a leheletfegyverét használja.

Lehelet (T): Villám 5 lábnyi szélességben, 5 lábnyi magasságban és 20 lábnyi hosszan. Percenként egyszer használhatja, a sebzése 7d6. Ez Gyorsaságmentővel (NF = 19) felezhető.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek sikeres harapástámadást kell végrehajtania. Ha sikeres, akkor egészben lenyelheti vagy megszoríthatja az áldozatát.

Egészben lenyelés (Sz): Ha sikeresen megragadta, akkor a behir lenyelheti a maximum Közepes termetű ellenfelét egy sikeres birkózáspróbával. Eközben Kaszabolás képességét használva megharaphatja és megragadhatja a következő ellenfelét is.

A lenyelt élőlény 2d8+8 zúzósebzést szenved el, és a gyomornedvektől körönként újabb 8 pontnyi savsebzést. A lenyelt lény megpróbálhatja magát kivágni a karmaival, esetleg Kicsi vagy Pici vágófegyverrel úgy, hogy legalább 25 pontnyi sebzést okoz a behir gyomorfalának (VF = 20). Ha a lény kiszabadult, akkor az izomtevékenység lezárja mögötte a lyukat, emiatt a következő lenyelt élőlénynek is ki kell vágnia magát.

A behir gyomrában egyszerre maximum kettő Közepes, négy Kicsi, nyolc Pici, tizenhat Pöttöm vagy harminckét Apró lény fér el.

Szorítás (Sz): A behir egy sikeres birkózáspróbával 2d8+8 sebzést okozhat egy maximum Hatalmas lénynek. A megragadott ellenféllel szemben normál módon használhatja a karmait is.

BEHOLDER

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 11d8+11 (60 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 5 láb, repülve 20 láb (jó)
VF: 20 (-1 termet, +11 természetes)
Támadások: Szemsugarak +7 táv., harapás +2 kh.
Sebzés: Harapás 2d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Szemsugarak
Különleges képességek: Körlátás, mágiaűző kúp, repülés
Mentők: Szív +4, Gyors +3, Akarat +11
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 10, Áll 12, Int 17, Böl 15, Kar 15
Jártasságok: Rejtőzködés +7, Ismeret (misztikus) +10, Hallgatózás +15, Keresés +18, Észlelés +20
Képességek: Éberség, Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Vasakarat, Lövés Futva

Éghajlat/terep: Bármely földön és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, csoport (3–6)
Kihívási érték: 13
Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: 12–16 ÉK (Nagy); 17–33 ÉK (Óriási)

A beholder iszonytató rémálmok összessége. A lény, amelyet „sokszemű gömb" vagy „szemzsarnok" néven is ismernek, a kalandozók egyik leghalálosabb ellenfele.

A beholder teste 6 lábnyi széles gömb, amelyet egy nagy, központi szem ural, alatta pedig egy széles, tűhegyes fogakkal teleaggatott száj helyezkedik el. A gömb felső részéből tíz kisebb szem tekereg elő rugalmas kocsányokon.

A saját nyelvét és a Közöst beszéli.

HARC

Sokszor támad mindenféle előzmény nélkül. Bár fizikailag nem nevezhető túl erősnek, gyakran belebeg az ellenfelei közé, hogy egyszerre minél több szemét tudja használni. Ilyenkor megpróbálja a lehető legnagyobb pusztítást véghezvinni és zavart kelteni ellenfelei között.

Szemsugarak (T): A beholder minden kisebb szeme képes körönként egy mágikus sugarat kilőni, még akkor is, ha közben fizikailag támad vagy a teljes sebességével mozog. Könnyedén képes minden kis szemmel egyszerre felfelé célozni, de más irányokban néhány szemének a célzását akadályozza a saját teste. A lény körönként minden irányban maximum három szemmel célozhat a fölfelé kivételével (előre, hátra, jobbra, balra vagy le). A többi szem másfelé céloz, vagy nem csinál semmit. Minden körben a mozgásával segíti a szemeit, hogy válasszon az azokból kilőhető mágikus hatású sugarak közül.

Minden szem egy-egy 13. szintű mágusvarázslathoz hasonló hatásra képes, amely minden esetben sugár formában jelennik meg. (Lásd a varázslatok célzásáról szóló részt a *Játékosok könyvében*). Minden sugár maximum hatótávolsága 150 lábnyi, és mentő dobható ellene (NF = 18).

Személy elbájolása: Az áldozat Akaraterő-mentőt dobhat a hatás ellen. A beholder az ellenfelek megzavarására használja ezt, lehetőleg még a harc elején. Siker esetén általában a társak megtámadását parancsolja az elbájolt célpontnak, vagy azt, hogy álljon félre.

Szörny elbájolása: A célpont Akaraterőmentőt dobhat a hatás ellen. A beholder ezt is nagyjából a személy *elbájolása* sugárhoz hasonlóan használja.

Altatás: A varázslatéhoz hasonló hatású, de csak egyetlen, bármennyi Életerőkockával rendelkező lényre hat. Az ellenálláshoz Akaraterő-mentő szükséges. A beholder leginkább harcosok és általában a fizikailag erős ellenfelek ellenében szereti ezt a sugarat kihasználni, de tudja, hogy az alvót a társai gyorsan felébreszthetik. Ugyanakkor azt is jól tudja, hogy ez időbe kerül, és késleltetheti vele az esetleges ellentámadást.

Kővé változtatás: A célpont egy Szívósságmentővel ellenállhat a hatásnak. A beholder leginkább az ellenfél varázshasználói ellen irányítja ezt a sugarat, vagy olyan lények felé, amelyeknek a megjelenését érdekesnek tartja. (Harc után a beholder magával viszi a szobrot, hogy díszítse a lakhelyét.)

Pusztító sugár: Szívósságmentővel ellenállható. A beholder bárki ellen használja, akit veszélyesnek tart.

Félelem: Ugyanúgy működik, mint a varázslat, de a célpont csak egy lény, aki sikeres Akaraterő-mentővel ellenállhat a hatásnak. A beholder főként harcosok ellen használja még a küzdelem elején, hogy csökkentse az ellenfelek számát.

Lassítás: A varázslathoz hasonlóan működik, de a célpontja csak egy lény, aki sikeres Akaraterő-mentővel állhat ellen a hatásnak. A beholder gyakran használja a *pusztító sugár, kővé változtatás* vagy *halálos ujj* sugarak célpontjára, mert ha az első sugár nem volt hatással, akkor ez legalább lerontja az ellenfél képességeit.

Sebokozás: A sugár a varázslathoz hasonlóan működve 2d8+10 sebzést okoz (Akaraterő-mentő felezi).

Halálos ujj: A célpont Szívósságmentőt tehet a hatás ellen. Siker esetén csak 3d6+13 sebzést szenved el. A beholder a legveszélyesebbnek ítélt ellenfeleivel szemben használja.

Telekinézis: A beholder ezzel a sugárral képes egyszerre összesen 325 fontnyi súlyt (tárgyakat és lényeket) mozgatni. Az élőlények ellenállhatnak a hatásnak egy sikeres Akaraterő-mentővel.

Körlátás (Sz): A beholder kivételesen éber lény, és tíz szemével egyformán jól lát minden irányban. Kap +4 faji bónuszt az Észlelés és a Keresés jártasságpróbáira, és nem lehet meglepni.

Mágiát kioltó kúp (T): A beholder központi, nagy szeme folyamatosan 150 lábnyi távolságig ható mágiát kioltó kúpot gerjeszt maga előtt. A kúp hatása megegyezik az *mágiát kioltó mező* varázslat hatásával, mintha egy 13. szintű mágus alkalmazná. A csóván belül minden mágikus és természetfeletti erő és hatás megszűnik, még a beholder saját szemsugarai is semlegesítődnek. A beholder minden köre elején eldöntheti, hogy merre néz, és hogy a csóva aktív-e (a szemének becsukásával megszüntetheti a hatást). Megjegyzendő, hogy a beholder csak az előtte lévő lényeket képes megharapni.

Repülés (Sz): A beholder teste a természettől fogva áramvonalas, és a lény képes a levegőben repülve közlekedni, mintha varázslat hatására tenné. Ugyanezen képessége zuhanás esetén megadja neki a *tollesés* varázslat hatását is mint természetes képességet. Ez utóbbi csak a beholderre hat.

A BEHOLDER TÁRSADALOM

Gyűlölködő, agresszív teremtmény, és bármivel találkozzon is, az első gondolatai között mindig ott van a pusztítás vagy az uralkodás. Xenofóbiás, és minden lényt gyűlöl, amely nem olyan, mint ő. A beholderek teste egyébiránt sokféle lehet. Némelyiküket egymásra csúszó, kitines lemezek fedik, másoknak a bőre sima, és a szemeik kígyószerű csápokon tekergőznek. Megint más alfajok testét pedig mindenféle kinövések borítják. Ugyanígy azonban az olyan apró különbségek is, mint a központi szem mérete vagy színe is egymás ellenségévé tehet két beholdert. Minden beholderalfaj a saját külső tulajdonságait tekinti az „igaz beholderség alapjának", és a többiek csak hibás másolatok, amelyeket el kell tüntetni. Rendszerint föld alatti barlangokat vájnak maguknak dezintegráló sugaruk segítségével. Az építészetükre leginkább a vízszintes vonulat a jellemző, és a barlangjaik számos párhuzamos alagútból állnak, néhány nagyobb teremmel. Szívesen alakítanak ki nehezen elérhető részeket, hogy ezzel is akadályozzák földhöz kötött ellenfeleiket.

BELKER

Nagy elementál (Levegő)
Életerő dobás: 7d8+7 (38 ép)
Kezdeményezés: +5 (Ügy)
Sebesség: 30 láb repülve 50 láb (kiváló)
VF: 22 (–1 termet, +5 Ügy, +8 természetes)
Támadások: 2 szárny +9 kh., harapás +4 kh., 2 karom +4 kh.
Sebzés: Szárny 1d6+2, harapás 1d4+1, karom 1d3+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Füstkarmok
Különleges képességek: Füstalak
Mentők: Szív +3, Gyors +10, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 21, Áll 13, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok: Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +9, Észlelés +9
Képességek: Több Támadás, Ravasz Fegyverhasználat (szárnyak)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy csoport (2–4)
Kihívási érték: 6
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges gonosz
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)

A lény testének anyaga a füst. Bár kétségtelenül gonosz, rendszerint nem mutat érdeklődést mások dolgai iránt.

Fekete, szárnyas alakja démoni külsőt adományoz neki. Félig gáz állapotú létezése folytán a legapróbb szellő hatására is megváltozik az alakja.

HARC

A belker a legtöbb esetben a karmait és fájdalmas harapását használja harcban.

Füstkarmok (Sz): Füstalakban (lásd lentebb) a belker beboríthatja az ellenfelét. Megtölti testével a levegőt egy maximum Közepes termetű lény körül, de ezzel nem ad lehetőséget ellentámadásra. A célpontnak sikeres Szívósságmentőt kell tennie (NF = 14), máskülönben belélegzi a belker testének anyagát. A szervezetbe jutott füst karmokká szilárdul, amelyek belülről marcangolják az áldozatot, körönként 3d4 életpontnyi sebzést okozva. Az áldozat ezután minden körben dobhat egy újabb Szívósságmentőt, hogy kiköhögje a lény testének füstszerű anyagát.

Füstalak (T): A belker alapvetően szilárd formában létezik, de akaratlagosan felveheti a füstalakot is. Ezt körönként egyszer teheti meg, ingyenes cselekedetnek számít, és naponta maximum 20 környi időt tölthet el füstalakban. Ebben a formájában képes repülni, és a fentebb írtak szerint használhatja a Füstkar-mok képességet is. A képesség hasonlít egy 7. szintű mágus *gázalak* varázslatához.

BODAK

Közepes termetű élőholt
Életerő dobás: 9d12 (58 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb
VF: 15 (+2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Csapás +6 kh.
Sebzés: Csapás 1d8+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Halálos tekintet
Különleges képességek: Sebzéscsökkentés 15/ezüst, tűz- és savellenállás 20, elektromosságimmunitás, ártalmas napfény, bevillanások
Mentők: Szív +3, Gyors +5, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 13, Ügy 15, Áll –, Int 6, Böl 12, Kar 12
Jártasságok: Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +14, Észlelés +13
Képességek: Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Fegyverfókusz (csapás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy banda (2–4)
Kihívási érték: 8
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 10–13 ÉK (Közepes); 14–27 ÉK (Nagy)

Élőholt maradványa annak, akit a gonosz érintése pusztított el.

A külseje többé-kevésbé ugyanolyan maradt, mint amilyen az életében volt, habár az arca a rémület és az őrület maszkjává torzult. A bőre szürke, szőrtelen, a szemei üresek és fehérek. A fenti statisztikák egy átlagos ember-bodakra vonatkoznak.

HARC

A bodak előszeretettel kezdi a harcot egy kényelmes lépésnyi távolságból, és a tekintet-támadását használja, mielőtt az ellenség közel kerülhetne hozzá.

Halálos tekintet (T): Halált okoz, maximum 30 lábnyi távolságig hat, sikeres Szívósságmentővel (NF = 15) semlegesíthető. Akik ettől a képességtől haltak meg, azok a humanoidok maguk is átalakulnak egy napon belül.

Ártalmas napfény (Sz): A bodak retteg a napfénytől, mert annak puszta érintése is képes megégetni az élettelen bőrét. A bodak minden napfényben töltött kör után automatikusan 1 pontnyit sebződik.

Bevillanások (Sz): A bodak időnőlidőre meglát valamit, ami a félig elfeledett életére emlékezteti. Minden vele való találkozás elején 5% esély van arra, hogy felfedez valami apró részletet az egyik ellenfelén (ha egynél több ellenfele akad, akkor véletlenszerűen kell kiválasztani, hogy melyiken), ami az életére emlékezteti. Ha ez történik, akkor egy körön át nem cselekszik, és utána –2 büntetést kap minden támadására, amely az adott ellenfél felé irányul.

BOGÁRMEDVE

Közepes termetű humanoid (Goblinoid)
Életerő dobás: 3d8+3 (16 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 17 (+1 Ügy, +3 természetes, +2 bőrvért, +1 kis pajzs)
Támadások: Tüskés buzogány +4 kh., vagy gerely +3 táv.
Sebzés: Tüskés buzogány 1d8+2, vagy gerely1d6+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sötétben látás 60 láb
Mentők: Szív +2, Gyors +4, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 12, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 9
Jártasságok: Mászás +2, Rejtőzködés +3, Csendes Mozgás +6, Észlelés +3
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terep
Szerveződés: Magányos, banda (2–4), vagy csapat (11–20 fő plusz 150% nem-harcos, kettő 2. szintű őrmester és egy 2.–5. szintű vezető)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

A legnagyobb és legerősebb goblinoid faj, amelynek egyedei sokkalta agresszívebbek, mint a rokonaik. A bogármedve szinte csak azért él, hogy levadásszon minden nála gyengébb teremtményt.

Nagy és izmos, úgy 7 lábnyi magasra növekszik. A bőrszíne változó, a világossárga és a sárgásbarna között van, és a barnától a vörösig terjedő színben sűrű szőrzet borítja. A szemeik leginkább a vadállatokéhoz hasonlít; zöldes-fehér színű, vörös pupillákkal. A fülei ék alakúak. A szája tele van hosszú, éles fogakkal, és az orra leginkább egy medvééhez hasonlít. A lény ugyanazzal a kifinomult szaglással rendelkezik, mint a medve. Erről kapta a nevét, de semmilyen faji viszony nem fűzi őket a medvékhez (érdekesség: az angol „bugbear" szó jelentése „mumus" – a ford.). Vastag bőre és éles karmai is a medvéhez teszi hasonlatossá, de jóval ügyesebb.

A Goblin és a Közös nyelven beszél.

HARC

Amikor csak lehetséges, lesből támad az ellenfeleire. Csoportos vadászat esetén felderítőket küldenek előre, akik felmérik a zsákmányt, és visszatérnek erősítésért a fő csapathoz. A támadásaik irigylésre méltóan szervezettek.

Jártasságok: A bogármedve +4 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

A BOGÁRMEDVE TÁRSADALOM

Leginkább a föld alatti helyeket kedvelik, mint amilyenek például a barlangrendszerek. Kis törzsekben élnek. Egyetlen vezető, rendszerint a legerősebb áll a törzs élén. A törzsben általában annyi fiatal van, mint amennyi felnőtt. A gyerekek nem csatlakoznak a vadászokhoz, de önmaguk vagy lakhelyük védelmében harcolhatnak a támadók ellen.

A bogármedve két vezérlő cél szerint él: az étel és a kincsek megszerzéséért. A vadászatok célpontjai és az idegen betolakodók rendszerint mindkettőnek megfelelő forrásai. Szokatlanul kapzsi természete folytán értékesnek lát mindent, ami csillog, beleértve a fegyvereket és a vértezeteket is. Sohasem szalasztja el a lehetőséget, hogy növelje a felhalmozott kincsei számát, bármilyen tisztességtelen vagy erőszakos módon. Ritka esetekben egyezséget köt más fajok tagjaival is, feltéve, hogy lát a dologban valami hasznot. Azonban nem igazán jártas az ékesszólásban, és könnyen elveszíti a türelmét. Harcban néha goblinoknak vagy hobgoblinoknak parancsolhat, akiket sokszor kegyetlen körülmények között tart maga mellett.

Életben maradásának alapja a vadászat, és szinte bármit megeszik, amit sikerül elejteni. Bármilyen élőlény potenciális élelemforrást jelent a számára, beleértve a nagyobb szörnyeket és a kisebb, rokon fajokat is. Ha a dolgok kicsit unalmasabbra fordulnak, akkor a bogármedve karakter általában elindul élelmet szerezni.

Legtöbbjük a Hruggek néven ismeretes istenségnek hódol, aki a rejtőzködésben és a dühödt küzdelemben egyaránt örömét leli.

A BOGÁRMEDVE KARAKTEREK

A bogármedvékre legjellemzőbb kaszt a kalandor. A legtöbb bogármedve törzsfő harcos vagy harcos/kalandor. A bogármedve papok Hruggeket követik (kedvenc fegyver: tüskés buzogány) és a következő szférákból választhatnak kettőt: Káosz, Gonoszság, Trükkök, Háború.

BULETTE

Óriási bestia
Életerő dobás: 9d10+45 (94 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 40 láb, ásva 10 láb
VF: 22 (–2 termet, +2 Ügy, +12 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh., karmok +7 kh.
Sebzés: Harapás 2d8+8, karmok 2d6+4
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Ugrás
Különleges képességek: Szaglás, remegés érzékelése
Mentők: Szív +11, Gyors +8, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 27, Ügy 15, Áll 20, Int 2, Böl 13, Kar 6
Jártasságok: Ugrás +12, Hallgatózás +6

Éghajlat/terep: Mérsékelt földek és föld mélyén
Szerveződés: Magányosan vagy párban
Kihívási érték: 7
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 10–16 ÉK (Óriási); 17–27 ÉK (Hatalmas)

A hétköznapi nevén csak „szárazföldi cápának" nevezett bulette iszonytató ragadozó, amely csak az evésért él. Egyetemesen rettegett lény, még sok más szörnyeteg sem szívesen kerül az útjába.

Azt beszélik, hogy talán egy hangyász és egy teknős keveréke lehet, de ez csak kitaláció. A feje és a háta kékes-barna, de szürkéskék és kékeszöld pikkelyek és páncéllemezek borítják. A körmei és a fogai matt elefántcsontszínűek. A szeme körüli terület barnás-fekete, és a szemei sárgásak, kékeszöld pupillákkal.

Szerencsére többnyire magányosan jár, bár nagyon ritkán, a párzási időszakban kettedmagával is járhatja a területét. Mivel az étvágya igencsak nagy, ehhez igazodik az általa uralt terület mérete is. Úgy harminc négyzetmérföldet jár be, és az adott területen más ragadozó nem nagyon fordul elő, mert fél, hogy a bulette megeszi. Nincs állandó rejtekhelye, inkább folyamatosan vándorol. Ha aludni akar, akkor egyszerűen csak beássa magát a földbe.

Általában mindenestől megeszi az áldozatait, nem kímélve a ruhát és a fegyvereket sem. Erőteljes gyomorsava még a mágikus tárgyakat is gyorsan elpusztítja. Nem az ő stílusa az érméket számolgatni vagy a kincsesládákon ücsörögni. A bulette mottója akár az is lehetne, hogy „Előbb egyél és csak azután gondolkozz." Amikor már végképp mindent felzabált egy területen, akkor elköltözik egy újabb, élelemben gazdag helyre. Végeredményben a költözés helyének megválasztásában ez az egyetlen fontos kitétel van, így aztán gyakran előfordul, hogy a legközelebbi humanoid település felé veszi az útját egy-egy jóllakás erejéig.

HARC

Bármit megtámad, ami ehetőnek tűnik, és általában a legközelebbi vagy a legkönnyebb zsákmányt választja. Egyedül az elfeket nem eszi meg, és nem igazán szereti a törpéket sem. Amikor a föld alatt ásva közlekedik, akkor érzékeli a felszínen mozgó dolgok által a talajban keltett finom remegéseket. Amikor valami ehetőt talál (tehát amikor érzi, hogy valami mozog a felszínen), akkor tátott szájjal feltör és azonnal támad.

Elég beteges természete van – mondhatnánk úgy is, hogy hülye és nem ismeri a félelem érzését. Az ellenfél termete, ereje vagy esetleg száma semmit sem jelent neki.

Ugrás (Sz): Harc közben képes magasan a levegőbe ugrani, és ilyenkor kettő helyett négyszer támadhat a karmaival, de nem haraphat. Ekkor a karmaira a támadás bónusza +12.

Remegés érzékelése (Sz): 60 lábnyi távolságon belül bárminek megérzi a pontos helyét a föld felszínén, ami a talajt megérintve mozog.

CHUUL

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 11d8+44 (93 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb, úszva 20 láb
VF: 22 (-1 termet, +3 Ügy, +10 természetes)
Támadások: 2 karom +12 kh.
Sebzés: Karom 2d6+5
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Megragadás, bénítás, préselés
Különleges képességek: Bénítás, méregimmunitás
Mentők: Szív +7, Gyors +6, Akarat +9
Tulajdonságok: Erő 20, Ügy 16, Áll 18, Int 10, Böl 14, Kar 5
Jártasságok: Rejtőzködés +13, Ugrás +11, Hallgatózás +13, Észlelés +13
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek, mocsarak és földmélyi területek
Szerveződés: Magányosan vagy néhány (2–5)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Egytizednyi érmék, 50% javak, általános tárgyak
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: 12–16 ÉK (Nagy); 17–33 ÉK (Óriási)

Bogár, talán kígyó és rák iszonytató keverékének tűnik, amely lesben állva várakozik a zsákmányára.

Hatalmas, rákolló-szerű karmai vannak, négy ízelt lába és csápokkal körülvett, halszerű szája. Az egész testét narancsszín és fekete páncéllemezek borítják. Habár kétéltű, a chuul ügyetlenül úszik, és szívesebben marad szárazon vagy a sekély vízben. Leginkább a gyiknép tagjaira vadászik.

Közismert róla, hogy érthetetlen okoknál fogva trófeát gyűjt az áldozataitól. Bár képtelen fegyvert, vértezetet vagy egyéb tárgyakat használni, mégis mindig hazavisz valamit a lakhelyére. Ha az áldozatnál semmi érdekes nem volt, akkor a chuul a koponyát viszi haza.

Bár legtöbbjük a mocsarakban és a dzsungelekben él, némelyikük alkalmazkodott a földalatti élethez, földalatti tavak és folyamok közelében vadászik. A föld alatt élő típus 60 lábnyi távolságig jól lát a teljes sötétségben, és leginkább troglodi tákra vadászik, esetleg néha néhány óvatlan drow is akad a számára. Időnként a kalandozók egy-egy beholder vagy agyszívó szolgájaként találkozhatnak vele.

HARC

Legszívesebben a part közelében várakozik egy tó vagy folyam vizébe rejtőzve, mígnem meghallja a zsákmány közeledését. Akkor ellenfeleit meglepve hirtelen támad.

Ha több ellenféllel kerül szembe, akkor megpróbálja megragadni, összezúzni valamelyiküket, azután a csápjaival veszi át a szerencsétlent. Mindig próbálja szabadon hagyni az egyik ollóját, így ha sok ellenfele van, akkor a halottakat és a megbénítottakat gyakran anélkül félredobja, hogy enne belőlük, és azután a többiek felé fordul.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek sikeres karomtámadást kell végrehajtania.

Préselés (Sz): Ha sikerül megragadnia az ellenfelét, akkor automatikusan sebez a karmaival, és emellett a chuul 1d6 zúzósebzést is okoz minden körben, amelyben fogva tartja az áldozatát.

Bénítás (Sz): A chuul egy részleges cselekedettel átveheti a megragadott ellenfelet az ollójából a csápjai közé. A csápok ugyanazzal az erővel fogják az áldozatot, de nem okoznak sebzést. Azonban bénító anyagot nedvedzenek, amely 6 körre mozgásképtelenné teszi az áldozatot, ha az elrontja a Szívósságmentő dobását (NF = 19). Amíg a csápok között van (bénán avagy sem), az áldozat minden körben automatikusan elszenved 1d8+2 életpontnyi sebzést a chuul harapásától.

COUATL

Nagy külvilági (Jó, Törvényes)
Életerő dobás: 9d8+18 (58 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb, repülve 60 láb (jó)
VF: 15 (-1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh.
Sebzés: Harapás 1d3+6 és méreg
Oldal/elérés: 5 x 5 (összetekeredve) / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatok, pszionika, méreg, szorítás 2d8+6
Különleges képességek: Telepátia, éteri séta
Mentők: Szív +8, Gyors +9, Akarat +10
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 16, Áll 14, Int 17, Böl 19, Kar 17
Jártasságok: Koncentráció +14, Ismeret (bármelyik három) +8, Hallgatózás +16, Keresés +15, Szándékok Érzékelése +16, Varázslás +15, Észlelés +16, Esés +15
Képességek: Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Csendes Varázs

Éghajlat/terep: Meleg erdőségek
Szerveződés: Magányos, pár vagy csapat (3–6)
Kihívási érték: 10
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig törvényes jó
Fejlesztés: 10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)

Szépségétől, mágikus hatalmától és erényeitől legendássá vált lény. Intelligenciája és jósága miatt tiszteletnek és megbecsülésnek örvend mindazon területeken, ahol megtelepszik egy időre.

Egyike a legszebb lényeknek. Teste egy kígyóé, de a hátán a szivárványszín szárnyak igazán lenyűgözővé teszik. A teste úgy 12 lábnyi hosszú lehet, és a szárnyai kiterjesztve 15 lábnyi helyet igényelnek. A súlya 1800 fontra tehető.

Beszéli a Közös, a Sárkány és a Mennyei nyelvet, de telepatikus képességgel is rendelkezik.

HARC

Ritkán támad meg valakit ok nélkül, habár mindig megtámadja a rajtakapott gonosztevőket. Intelligenciája folytán képes rá, hogy előbb varázslatokat használjon, és csak azután keveredjen közelharcba. Ha a csatában többen is részt vesznek, akkor rendszerint gyorsan megbeszélnek valamilyen stratégiát a harc elején.

Varázslatok: A couatl varázslatai egy 9. szintű mágus varázslatainak felelnek meg, de a lénynek nincs szüksége anyagi komponensekre. Varázsolhat a papi listából is, emellett a Levegő, a Jó és a Törvényes szférákból válogathat magának misztikus varázslatokat.

Pszionika (T): Akaratlagos – *káosz felfedezése, gonosz felfedezése, jó felfedezése, törvényes felfedezése, gondolatok érzékelése, láthatatlanság, síkváltás, átváltozás.* A felsorolt hatások egy 9. szintű mágus varázslataihoz hasonlítanak (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 16), kezdő sebzése 2d4 Erőveszteség (időleges), másodlagos sebzése 4d4 Erőveszteség (időleges).

Szorítás (Sz): A couatl 2d8+6 életpontnyi sebzést okozhat egy sikeres birkózáspróbával az Óriási vagy az ennél kisebb lényeknek. Amíg az egyik ellenfelét szorítja, addig általában varázslatokat alkalmaz a többiekkel szemben.

Telepátia (T): A couatl képes telepátia segítségével kommunikálni bármely olyan lénnyel, amelynek az Intelligenciaértéke legalább 1. A képesség 90 lábnyi távolságon belül használható, és a lény válaszolhat is neki, ha akar – ehhez nem szükséges egyforma nyelvismeret.

Éteri séta (T): A képesség a varázslathoz hasonlóan működik, olyan erősséggel, mintha egy 16. szintű mágus alkalmazná.

Jártasságok: A couatl kedvenc ismeretei közé tartozik az Ismeret (misztikus), a Történelem és a Vadon Ismerete.

	Pici csontváz Pici élőholt	Kicsi csontváz Kicsi élőholt	Közepes termetű csontváz Közepes termetű élőholt
Életerő dobás:	1/4 d12 (1 ép)	1/2 d12 (3 ép)	1d12 (6 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb	30 láb	30 láb
VF:	13 (+2 termet, +1 Ügy)	13 (+1 termet, +1 Ügy, +1 természetes)	13 (+1 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	2 karom +0 kh.	2 karom +0 kh.	2 karom +0 kh.
Sebzés:	Karom 1d2-2	Karom 1d3-1	Karom 1d4
Oldal/elérés:	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek:	Élőholt, immunitások	Élőholt, immunitások	Élőholt, immunitások
Mentők:	Szív +0, Gyors +1, Akarat +2	Szív +0, Gyors +1, Akarat +2	Szív +0, Gyors +1, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 6, Ügy 12, Áll –, Int -, Böl 10, Kar 11	Erő 8, Ügy 12, Áll –, Int -, Böl 10, Kar 11	Erő 10, Ügy 12, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 11
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés

	Nagy csontváz Nagy élőholt	Óriási csontváz Óriási élőholt
Életerő dobás:	2d12 (13 ép)	2d12 (26 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	40 láb	40 láb
VF:	13 (-1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)	13 (-2 termet, +1 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	2 karom +2 kh.	2 karom +4 kh.
Sebzés:	Karom 1d6+2	Karom 1d8+4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	10 x 10 / 15 láb
Különleges képességek:	Élőholt, immunitások	Élőholt, immunitások
Mentők:	Szív +0, Gyors +1, Akarat +3	Szív +1, Gyors +2, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 12, Áll –, Int -, Böl 10, Kar 11	Erő 18, Ügy 12, Áll -, Int -, Böl 10, Kar 11
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés

	Hatalmas csontváz Hatalmas élőholt	Gigászi csontváz Gigászi élőholt
Életerő dobás:	16d12 (104 ép)	32d12 (208 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	40 láb	40 láb
VF:	13 (-4 termet, +1 Ügy, +6 természetes)	13 (-8 termet, +1 Ügy, +10 természetes)
Támadások:	2 karom +10 kh.	2 karom +16 kh.
Sebzés:	Karom 2d6+6	Karom 2d8+8
Oldal/elérés:	20 x 20 / 20 láb	40 x 40 / 25 láb
Különleges képességek:	Élőholt, immunitások	Élőholt, immunitások
Mentők:	Szív +5, Gyors +6, Akarat +10	Szív +10, Gyors +11, Akarat +18
Tulajdonságok:	Erő 22, Ügy 12, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 11	Erő 26, Ügy 12, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 11
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Bármilyen
Kihívási érték:	Pici 1/6; Kicsi 1/4; Közepes 1/3; Nagy 1; Óriási 2; Hatalmas 7; Gigászi 9
Kincsek:	Nincs
Jellem:	Mindig semleges
Fejlesztés:	Pici, Kicsi és Közepes –; Nagy 3 ÉK (Nagy); Óriási 5–15 ÉK (Óriási); Hatalmas 17–31 ÉK (Hatalmas); Gigászi 33–64 ÉK (Gigászi)

Mágikusan mozgatott csont, agyatlan gépezet csupán, amely gonosz mestere parancsait követi.

Ritkán öltözik többe, mint a saját valaha volt ruházata és a vértezete rothadó maradványai. Üres szemgödreiben tűhegynyi vörös fények égnek.

Csak azt teszi, amit parancsolnak neki. Nem képes következtetések levonására vagy önálló cselekedetek kezdeményezésére. Mindezen hiányosságok miatt a neki adott parancsok többnyire egyszerűek, mint például: „Ölj meg mindenkit, aki belép ebbe a terembe!"

A statisztikai rész az emberszerű csontvázakat írja le, más formáknak más értékeik is lehetnek.

HARC

A csontváz addig harcol, amíg teljesen el nem pusztul, végeredményben ezért alkották meg. A veszély, amit egy csapatnyi csontváz jelent, nagy mértékben függ a termetüktől.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rájuk az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek, és emellett energiaelszívásnak sem.

Immunitások (Sz): Immunis a hidegre. Mivel nincsenek belső szerveik, ezért szúró- és vágófegyverek csak a normál sebzésük felét okozzák a csontvázakon.

CSOSZOGÓ

Nagy növény
Életerő dobás: 8d8+24 (60 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb
VF: 20 (–1 termet, +11 természetes)
Támadások: 2 inda +10 kh.
Sebzés: Inda 2d6+5
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Megragadás, szorítás 2d6+7
Különleges képességek: Növény, elektromosság-immunitás, tűzellenállás 30
Mentők: Szív +9, Gyors +2, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 10, Áll 17, Int 7, Böl 10, Kar 9
Jártasságok: Rejtőzködés +0*, Hallgatózás +4, Csendes Mozgás +4

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek, mocsarak és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 6
Kincsek: Egytized érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)

Kívülről a csoszogó, vagy más néven csoszogó domb, rothadó növények halmára emlékeztet. Viszonylag intelligens növénylény nagyjából humanoid testfelépítéssel, és a „mellkasában" egy agy-szerű irányító szervvel.

Ragadozó növényként nagyon csendes, és a természetes környezetében szinte észrevehetetlen. Gyakran csak ki kell nyúlnia az áldozatáért, amikor türelmesen várakozva megtelepszik egy bozótosban, és a zsákmány szinte egyenesen a karjaiba sétál. Könnyedén átkel a vízen, és állítólag éjszaka bekúszik még a gyanútlan utazók táboraiba is. Ugyancsak a kalandozók beszélik azt is, hogy a csoszogó viharban és heves villámlás közepette is kényelmes nyugalommal mozog. Állítólag egy-egy mágus villámmal próbálta megsebezni némelyiket, és nem sikerült. A csoszogó testnek nevezhető része úgy 8 lábnyi széles, bárhonnan is nézzük, de a magassága csak 2 lábnyi a „fejéig".

HARC

A csoszogó két hatalmas, indaszerű végtaggal ragadja és szorítja meg az ellenfeleit.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a csoszogónak sikeres támadást kell végrehajtania mindkét indakarjával, egy maximum Nagy ellenféllel szemben.

Szorítás (Sz): Egy sikeres birkózáspróbával a csoszogó 2d6+7 életpontnyi sebzést okozhat egy maximum Nagy termetű ellenfelének. Szorítás közben a csoszogó mozoghat, de más cselekedetet nem tehet.

Növény: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a leütésre és az átalakításra. Nem kaphat kritikus találatot.

Elektromosság-immunitás (Sz): Fizikailag nem sebződik az elektromosságtól, és az elektromosság-alapú támadások (például a *villámvarázs*) sebzés helyett 1d4 időleges Állóképességvesztést okoznak neki. Azonban ezt is csak óránként 1 pontnyi sebességgel veszíti el.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés, a Hallgatózás és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *+12 bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira mocsaras és erdős területeken.

DELVER

Óriási rendellenesség
Életerő dobás: 15d8+75 (142 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb, ásva 10 láb
VF: 14 (-2 termet, +1 Ügy, +5 természetes)
Támadások: 2 csapás +17 kh.
Sebzés: Csapás 1d6+8 és 2d6 sav
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Sav
Különleges képességek: Savimmunitás, korrodáló nyálka, remegés érzékelése, kő formázása
Mentők: Szív +10, Gyors +6, Akarat +11
Tulajdonságok: Erő 27, Ügy 13, Áll 21, Int 14, Böl 14, Kar 12
Jártasságok: Irányérzék +9, Ismeret (geológia) +9, Hallgatózás +13, Csendes Mozgás +19, Észlelés +13
Képességek: Éberség, Vakharc, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 9
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 16–30 ÉK (Óriási); 31–45 (Hatalmas)

Ez a bizarr lény a föld mélyén él, és a bőréből kinedvezett korrodáló nyálka segítségével fúrja át magát a szilárd köveken.

Szinte szégyenlősnek nevezhető, és többnyire nem harcias teremtmény, de néha előfordulhat néhány kószáló példány, amely nem képes uralkodni a gyilkos vágyain. Főleg köveket eszik, de felfalhat néhány földalapú lényt is, mint például a xorn vagy a földelementálok. Külsőre leginkább egy hatalmas féreg és egy tengeri teknős kereszteződésére hasonlít. Könnycsepp formájú teste nyálkától csillog, bőre márványos szürke, barna vagy okkersárga. Két nagy ásóláb csatlakozik a testéhez, tompa karmaival vájja maga előtt a földet. Útja közben nyálkájával bomlasztja el a sziklákat, és az ennek eredményeképpen kapott zselészerű anyagot maga alá kaparva táplálkozik. A hasa helyén egyetlen hatalmas száj tátong.

Főként sziklákat eszik, de szereti a különböző, fémtartalomtól mentes ásványokat is körülbelül azon a módon, ahogyan az emberek kedvelik a fűszereket. A kalandozók információkat és talán még segítséget is kaphatnak tőle, ha ízletes ásványokat ajánlanak fel neki (értsd: főként drágaköveket). A fém mérgező a számára, de néha rászokik, függővé válik tőle. Ez esetben megtámadhatja a bányászokat is vagy bárkit, akinél fémtárgy van.

A Terran és föld alatti Közös nyelvet beszéli.

HARC

A delver leginkább az alagútjában maradva harcol, amely védi a testét, és ő előrecsaphat ásólábaival.

Ha bajt szimatol, akkor általában fúr magának néhány alagutat, amelyeket alig 1–2 ujjnyi fal választ el egymástól. Ezt a vastagságot pillanatok alatt áttöri, és így gyorsabb helyváltoztatásra képes, mint ahogyan azt a támadói gondolják.

Korrodáló nyálka (Sz): A delver bőréből kinedvezett nyálka erősen bomlasztó anyagot tartalmaz, amely gyakorlatilag a kővel szemben a leghatásosabb.

A delver puszta érintése 2d6 pontnyi sebzést okoz minden szerves anyagon és tárgyon. Fémes lényekkel és tárgyakkal szemben ez a sebzés 4d8 pontnyi, kő- vagy földlapú dolgokkal (például a földelementálokkal) szemben pediglen 8d10 pontnyi. Egy sikeres csapástámadással is otthagy némi nyálkát a találat helyén, ami először 2d6 pontnyi sebzést okoz, azután körönként ugyanennyit a következő két körben. Nagy mennyiségű vízzel vagy gyenge savval (például bor) a nyálka lemosható és semlegesíthető.

A nyálkától az ellenfél vértezete és ruházata azonnal használhatatlanná válik, hacsak nem tesz egy sikeres Gyorsaságmentőt (NF = 22). A delvert érintő fegyverek hasonlóképpen azonnal tönkremennek, hacsak a forgatójuk nem tesz egy sikeres Gyorsaságmentőt (NF = 22).

A természetes fegyvereikkel támadó lények a sikeres találataik után azonnal sebződnek a nyálkától, hacsak nem tesznek egy sikeres Gyorsaságmentőt (NF = 22).

Remegés érzékelése (Sz): A delver bármit megérez 60 lábnyi távolságon belül, amely a talajt érintve mozog.

Kőformázás (Sz): A delver képes a bőrét beborító nyálkát arra használni, hogy időlegesen meglágyítsa vele a követ, és így formázza azt. Minden 10 másodperc alatt 25 köbméter követ lágyíthat meg. Ez olyan, mint egy 15. szintű druida *kőformázás* varázslata.

	Dretch (Tanar'ri) Kis külvilági (Kaotikus, Gonosz)	Quasit Pici külvilági (Kaotikus, Gonosz)	Succubus (Tanar'ri) Közepes külvilági (Kaotikus, Gonosz)
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	3d8 (13 ép)	6d8+6 (33 ép)
Kezdeményezés:	+0	+3 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	20 láb, repülve 50 láb (kiváló)	30 láb, repülve 50 láb (átlagos)
VF:	16 (+1 termet, +5 természetes)	18 (+2 termet, +3 Ügy, +3 természetes)	20 (+1 Ügy, +9 természetes)
Támadások:	2 karom +3 kh., harapás +1 kh.	2 karom +8 kh., harapás +3 kh.	2 karom +7 kh.
Sebzés:	Karom 1d4, harapás 1d4	Karom 1d3-1 és méreg, harapás 1d4-1	Karom 1d3+1
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, tanar'ri megidézése	Varázslatszerű képességek, méreg	Varázslatszerű képességek, képességek, energiaelszívás, tanar'ri megidézése
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 5/ezüst, varázslat-ellenállás 5, tanar'ri képességek	Sebzéscsökkentés 5 / ezüst, varázslat-ellenállás 5, tűz-ellenállás 20, átalakulás, regeneráció 2	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslat-ellenállás 12, tanar'ri képességek, átalakulás, nyelvek
Mentők:	Szív +3, Gyors +3, Akarat +3	Szív +3, Gyors +6, Akarat +4	Szív +6, Gyors +6, Akarat +7
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 10, Áll 10, Int 5, Böl 11, Kar 11	Erő 8, Ügy 17, Áll 10, Int 10, Böl 12, Kar 10	Erő 13, Ügy 13, Áll 13, Int 16, Böl 14, Kar 20
Jártasságok:	–	Rejtőzködés +14, Hallgatózás +6, Észlelés +6, Csendes Mozgás +6, Keresés +4, Varázslás +4	Blöff +11, Koncentráció +7, Álcázás +11*, Rejtőzködés +7, Szabadulóművész +7, Ismeret (bármelyik) +9, Hallgatózás +16, Csendes Mozgás +7, Lovaglás +7, Keresés +9, Észlelés +16
Képességek:	Több Támadás	Ravasz Fegyverhasználat (harapás, karmok)	Kitérés, Mozgékonyság
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, banda (2–4), csapat (6–15), tömeg (10–40)	Magányos	Magányos
Kihívási érték:	2	3	9
Kincsek:	Nincs	Nincs	Általános
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	3–6 ÉK (Kicsi)	4–6 ÉK (Pici)	7–12 ÉK (Közepes)

	Bebilith Óriási külvilági (Kaotikus, Gonosz)	Vizsla Óriási szerkezet	Vrock (Tanar'ri) Nagy külvilági (Kaotikus, Gonosz)
Életerő dobás:	12d8+48 (102 ép)	10d10 (55 ép)	8d8+24 (60 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb, mászva 20 láb	50 láb	30 láb, repülve 50 láb (átlagos)
VF:	25 (–2 termet, +1 Ügy, +16 természetes)	22 (–2 termet, +1 Ügy, +13 természetes)	25 (–1 termet, +2 Ügy, +14 természetes)
Támadások:	Harapás +19 kh., 2 karom +14 kh.	4 karom +12 kh.	2 karom +11 kh., harapás +9 kh., 2 gereblyézés +9 kh.
Sebzés:	Harapás 2d6+9 és méreg, karom 2d4+4 és vértrongálás	Karom 2d6+7	Karom 1d8+4, harapás 1d6+2, gereblyézés 1d4+2
Oldal/elérés:	15 x 15 / 10 láb	10 x 10 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Háló, méreg, vértezet rombolása	Szemsugarak +6 táv., megragadás, célpont fellelése	Varázslatszerű képességek, spórák, rikoltás, romok tánca, tanar'ri megidézése
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 30 / +3, védelmező aura, síkváltás, szaglás, telepátia	Szerkezet, regeneráció 5	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslat-ellenállás 22, tanar'ri képességek
Mentők:	Szív +12, Gyors +9, Akarat +9	Szív +3, Gyors +4, Akarat +3	Szív +9, Gyors +8, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 28, Ügy 12, Áll 18, Int 11, Böl 13, Kar 13	Erő 25, Ügy 13, Áll –, Int –, Böl 11, Kar 1	Erő 19, Ügy 15, Áll 17, Int 14, Böl 14, Kar 12

Jártasságok:	Mászás +21, Rejtőzködés +11, Ugrás +21, Hallgatózás +17, Csendes Mozgás +15, Keresés +14, Szándékok Érzékelése +15, Észlelés +17	–	Koncentráció +14, Rejtőzködés +9, Ismeret (bármelyik) +12, Hallgatózás +13, Csendes Mozgás +13, Keresés +13, Szándékok Érzékelése +13, Varázslás +12, Észlelés +12
Képességek:	Éberség, Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás	-	Kaszabolás, Többszörös Támadás, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos, banda (2–4), csapat (6–15)
Kihívási érték:	9	10	13
Kincsek:	Nincs	Nincs	Általános
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	13–18 ÉK (Óriási); 19–36 ÉK (Hatalmas)	11–15 ÉK (Óriási); 16–30 ÉK (Hatalmas)	9-12 ÉK (Nagy); 13-24 ÉK (Óriási)
	Hezrou (Tanar'ri) Nagy külvilági (Kaotikus, Gonosz)	**Glabrezu (Tanar'ri) Óriási külvilági (Kaotikus, Gonosz)**	**Nalfeshnee (Tanar'ri) Óriási külvilági (Kaotikus, Gonosz)**
Életerő dobás:	9d8+27 (67 ép)	10d8+40 (85 ép)	11d8+44 (93 ép)
Kezdeményezés:	+0	+0	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb	40 láb	30 láb, repülve 40 láb (gyenge)
VF:	26 (–1 termet, +17 természetes)	27 (–2 termet, +19 természetes)	28 (–2 termet, +1 Ügy, +19 természetes)
Támadások:	Harapás +13 kh., 2 karom +8 kh.	2 rákolló +15 kh., 2 karom +13 kh., Harapás +13 kh.	Harapás +15 kh., 2 karom +13 kh.
Sebzés:	Harapás 4d4+5, karom 1d6+2	Rákolló 2d6+7, karom 1d3+3, harapás 1d4+3	Harapás 2d4+6, karom 1d4+3
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 10 / 15 láb	10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, bűz, megragadás, tanar'ri megidézése	Varázslatszerű képességek, megragadás, tanar'ri megidézése	Varázslatszerű képességek, lesújtás, tanar'ri megidézése
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslat-ellenállás 23, tanar'ri képességek, sebzésfelezés	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslatellenállás 21, tanar'ri képességek, mágia érzékelése, igazlátás	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslat-ellenállás 24, tanar'ri képességek, jellem felismerése, láthatatlanság látása
Mentők:	Szív +9, Gyors +6, Akarat +8	Szív +11, Gyors +7, Akarat +10	Szív +11, Gyors +8, Akarat +13
Tulajdonságok:	Erő 21, Ügy 10, Áll 17, Int 14, Böl 14, Kar 14	Erő 25, Ügy 10, Áll 19, Int 16, Böl 16, Kar 16	Erő 23, Ügy 13, Áll 19, Int 22, Böl 22, Kar 16
Jártasságok:	Koncentráció +15, Rejtőzködés +14, Hallgatózás +22, Csendes Mozgás +12, Keresés +14, Varázslás +14, Észlelés +22	Blöff +13, Koncentráció +14, Rejtőzködés +2, Ismeret (bármelyik) +13, Hallgatózás +21, Csendes Mozgás +10, Távolbalátás +13, Keresés +13, Szándékok Érzékelése +13, Varázslás +13, Észlelés +21	Blöff +17, Koncentráció +18, Diplomácia +17, Rejtőzködés +7, Ismeret (misztikus) +16, Hallgatózás +26, Csendes Mozgás +15, Távolbalátás +19, Keresés +20, Szándékok Érzékelése +19, Varázslás +20, Észlelés +26
Képességek:	Vakharc, Kaszabolás, Erőteljes Támadás	Kaszabolás, Több Támadás, Erőteljes Támadás	Kaszabolás, Több Támadás, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, banda (2–4)	Magányos, csapat (1 glabrezu, 1 succubus, 2–5 vrock)	Magányos, csapat (1 nalfeshnee, 1 hezrou 2–5 vrock)
Kihívási érték:	14	15	16
Kincsek:	Általános	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)	11–15 ÉK (Óriási); 16–30 ÉK (Hatalmas)	12–17 ÉK (Óriási); 18–33 ÉK (Hatalmas)

	Marilith (Tanar'ri)	Balor (Tanar'ri)
	Nagy külvilági (Kaotikus, Gonosz)	Nagy külvilági (Kaotikus, Gonosz)
Életerő dobás:	9d8+45 (85 ép)	13d8+52 (110 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	40 láb	40 láb, repülve 90 láb (jó)
VF:	29 (-1 termet, +2 Ügy, +18 természetes)	30 (-1 termet, +1 Ügy, +20 természetes)
Támadások:	Fegyver +13 / +8 kh., 5 fegyver +13 kh., fegyverfarok +11 kh.	*+1 Vorpal Pallos* +18/+13/+8 kh., korbács +17 kh., vagy 2 csapás +19 kh.
Sebzés:	Fegyver 1d8+5, 5 fegyver 1d8+2, fegyverfarok 4d6+2	*+1 Vorpal Pallos* 2d6+8, korbács 1d4+3 és lekötözés, vagy csapás 1d6+7 és félelem
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb (15 láb korbáccsal)
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, megragadás, szorítás 4d6+7, tanar'ri megidézése	Varázslatszerű képességek, félelem, lekötözés, lángoló test, tanar'ri megidézése
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 20 / +2, Varázslat-ellenállás 25, tanar'ri képességek	Sebzéscsökkentés 30/+3, Varázslat-ellenállás 28, tanar'ri képességek, kínhalál
Mentők:	Szív +11, Gyors +8, Akarat +10	Szív +12, Gyors +9, Akarat +13
Tulajdonságok:	Erő 21, Ügy 15, Áll 21, Int 18, Böl 18, Kar 16	Erő 25, Ügy 13, Áll 19, Int 20, Böl 20, Kar 16
Jártasságok:	Blöff +14, Koncentráció +15, Rejtőzködés +10, Hallgatózás +24, Csendes Mozgás +12, Távolbalátás +14, Keresés +14, Szándékok Érzékelése +15, Varázslás +14, Észlelés +24	Blöff +18, Koncentráció +19, Diplomácia +17, Rejtőzködés +13, Ismeret (bármelyik) +13, Hallgatózás +28, Csendes Mozgás +13, Távolbalátás +21, Keresés +20, Szándékok Érzékelése +20, Varázslás +21, Észlelés +29
Képességek:	Kaszabolás, Több Támadás, Fejlett Ügyesség, Harc Több Fegyverrel, Erőteljes Támadás	Kétkezes, Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Harc Két Fegyverrel
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, csapat (1 balor, 1 marilith, 2–5 hezrou)
Kihívási érték:	17	18
Kincsek:	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak, 1d4 mágikus fegyver	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak, korbács, plusz *+1 Vorpal Pallos*
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)	14–19 ÉK (Nagy); 20–39 ÉK (Óriási)

A démonok a Mélység, a legteljesebb káosz és gonoszság síkjának lakói. Ők a legerőszakosabb, a legkapzsibb és a legperverzebbek minden pokoli teremtmény között (a pokoli síkok lakói között).

Sok démon nem elégszik meg a saját hatalmával, ez okból és puszta szeszélyből intelligens lényeket környékeznek meg, hogy eltorzuljon a lelkük és hasonlatos legyen az övékéhez.

A démonok legnagyobb és legváltozatosabb csoportja a tanar'ri, a Mélység legyőzetlen urai. Hihetetlenül sokféle démon létezik, legalábbis külsőre, és eddig még senki sem írta össze minden fajtájukat. Mi is csak azokat soroljuk fel, amelyek a legismertebbek a halandók számára. Ha a leírás nem jegyzi másképpen, akkor a démonok az Abyssal, a Mennyei és a Sárkánynyelvet beszélik.

HARC

A démonok tűzes természetűek, és bármilyen lényt megtámadhatnak csupán a harc puszta élvezetéért – még más démonokat is. Szeretik elrémíteni az áldozataikat, mielőtt megölik őket, és gyakran eszik is belőlük. Számos démon képes sötétséget teremteni, és egy csapatnyi belőlük biztosan kihasználja ezt, mielőtt megtámad valakit.

Tanar'ri megidézése (V): A tanar'ri típusú démonok képesek megidézni más tanar'ri típusú démonokat, mintha a *szörnyidézés* varázslatot használnák. Azonban csak korlátozott esélyük van a sikerre, amit egy százalékos dobás formájában adunk meg. Rontás esetén egyetlen tanar'ri sem válaszol az idézésre. A megidézett lények 1 óra múltán visszatérnek oda, ahonnan jöttek. Amely démont megidézték, az 1 óra hosszáig nem képes használni a saját megidéző képességét.

A legtöbb tanar'ri nem szívesen használja ezt a képességét. Egész egyszerűen csak azért, mert ezután tartoznak a megidézett lénynek. Főként végszükség esetében nyúlnak ehhez az eszközhöz.

TANAR'RI KÉPESSÉGEK

Immunitások (Sz): Immunisak a mérgekre és az elektromosságra.

Ellenállások (Sz): Hideg, tűz és savellenállás 20 értékkel rendelkeznek.

Telepátia (T): Képesek telepatikusan kommunikálni bármely lénnyel, amely 100 lábnyi távolságon belül van, és legalább egy nyelvet beszél. Némelyik démonfajtánál előfordulhatnak korlátozások.

DRETCH

Szánalmas, de így is veszélyes lény. Az ideje nagy részét azzal tölti ki, hogy hordákban járja a vidéket és fosztogatja a békésebb népek településeit vagy a tanar'ri seregekben szolgál.

Zömök humanoid duzzadt, szinte teljesen szőrtelen testtel. A bőre sápadt, bézsszínű, néhol betegesen kékes árnyalatokkal. Húsos ajkai mögött számos kis agyar sorakozik, a haja ritkás és borzas. Úgy 4 lábnyi magas.

Beszélni nem tud, de képes telepátiával kommunikálni.

HARC

Lassú, ostoba és nem túl hatékony harcos. Az ellenfelek le-győzéséhez főként a túlerőre hagyatkozik, és gyakran idézi meg a fajtársait, hogy növelje a győzelem esélyét. A vereség első látható jelére elmenekül, hacsak nincs jelen egy hatalmasabb démon, hogy harcba kényszerítse. A nagyobb rokonaitól való félelem erősebb benne, mint a haláltól való félelem.

Amikor irányítás nélkül harcol, akkor gyakran elfelejti használni a varázslatszerű képességeit.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *sötétség, rémisztés, telekinézis.* Naponta egyszer – *bűzfelhő.* A képességek úgy működnek, mint egy 2. szintű mágus varázslatai (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Tanar'ri megidézése (V): A dretch naponta egyszer megidézhet egy másik dretchet, amire 35% esélye van.

Telepátia (T): 100 lábnyi távolságon belül képes telepatikusan kommunikálni minden olyan lénnyel, amely megérti az Abyssal nyelvet.

QUASIT

Ravasz démon, amelyet gyakran meg lehet találni kaotikus gonosz varázshasználók mellett, mint tanácsadót és kémet.

Természetes formájában úgy 2 lábnyi magas, és 8 fontot nyom. Kicsiny humanoidnak tűnik, hegyes szarvakkal és denevérszárnyakkal. Kezei és lábai megnyúltak, vékony ujjakkal és hosszú karmokkal. A bőre zöld, fekélyes.

HARC

Habár a többi démonhoz hasonlóan szomjazza a dicsőséget, valójában nagyon gyáva. Jellemző rá, hogy lesből támad és átalakulási vagy láthatatlanná tevő képességét használják a harc előtt. Támadás után szinte azonnal visszahúzódik, hogy ismét az előbb leírt képességei valamelyikének segítségével jusson az ellenfél közelébe. Menekülésekor félelemkeltő képességével akadályozza meg az esetleges üldözést.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *jóság érzékelése, mágia érzékelése, láthatatlanság* (csak rá hat). Naponta egyszer – *félelemokozás* (mint a varázslat, de csak a démon körül, 30 lábnyi sugarú területen hat). A képességek úgy működnek, mint egy 6. szintű mágus varázslatai (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Hetente egyszer képes alkalmazni a *közösség* képességét, ekkor hat kérdést tehet fel (12. szintű paphoz hasonlóan alkalmazza).

Méreg (Sz): Karmok, Szívósságmentő (NF = 13), kezdő sebzése 1d4 időleges Ügyességvesztés, másodlagos sebzése 2d4 időleges Ügyességvesztés.

átalakulás (T): Akaratlagosan felvehet más, az eredeti alakjától eltérő alakot egy általános cselekedetként. Ez olyan, mintha egy 12. mágus alkalmazná a hasonló nevű varázslatát, azzal a kivétellel, hogy minden quasit csak egy-két formát képes felvenni, ami nem nagyobb Közepes termetűnél. A leggyakoribb ilyen formáik a denevér, a béka, az óriás százlábú és a farkas.

Regeneráció (Sz): Normális sebzést szenvednek el a savtól, a szent és az áldott fegyverektől.

SUCCUBUS

A legszebb tanar'ri-démon (talán minden démon között), és csak annak él, hogy megkísértse a halandókat.

Rendszerint kábítóan szépséges humanoidként jelenik meg, tökéletes testalkattal és hibátlan bőrrel. Rendszerint női alakot vesz fel, de esetlegesen előfordulhat ennek az ellenkezője is (ez utóbbi fajt incubus néven nevezik). A természetes formája szoborszerű, humanoid test, nagy denevérszárnyakkal és gonoszan csillogó szemekkel. Úgy 6 lábnyi magas.

HARC

Nem harcos és ha teheti, akkor inkább elmenekül. Ha mégis küzdelemre kényszerül, akkor a karmait használja, de szívesebben fordítja egymás ellen az ellenfeleit.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *személy elbájolása, jövőbelátás/jövőbehallás, sötétség, megszentségtelenítés, jó érzékelése, gondolatok érzékelése, végzet, éteri séta* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy), *sugalmazás, hibátlan teleport* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy). Naponta egyszer – *szentségtelen fertőzés.* A képességek úgy működnek, mint egy 12. szintű mágus varázslatai (mentő NF = 15 + a varázslat szintje).

Energiaelszívás (T): A succubus képes elszívni egy halandó életerejét, ha szexuális érintkezésbe kerül vele (már egy csókkal is). Ha az áldozat nem akarja a csókot, akkor a démonnak sikeres megragadást kell végrehajtania, ami lehetőséget ad az ellentámadásra. A succubus csókja vagy ölelése egy szint elvesztését okozza, és az áldozat tehet egy Bölcsességpróbát (NF = 15), hogy egyáltalán észreveszi-e. A szintvesztés elkerülhető egy Szívósságmentővel (NF = 18).

Tanar'ri megidézése (V): Naponta egyszer 10% esélye van rá, hogy megidézzen egy balort.

átalakulás (T): A succubus képes felvenni bármilyen humanoid formát a Kicsitől a Nagy termetig. Ez a képesség hasonló az azonos nevű varázslathoz, de csak a humanoid formákat engedi meg.

*Amikor a succubus ezt a képességét használja, akkor +10 bónuszt kap az Álcázáspróbáira.

Nyelvek (T): Folyamatosan működő képesség, a hatása megegyezik a hasonló nevű varázslatéval, és mintha egy 12. szintű mágus alkalmazná. Általában arra használja, hogy szóban kommunikáljon a halandókkal, és a telepátiát főként a többi ördöggel való kapcsolattartásra tartogatja.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés próbáira.

BEBILITH

Hatalmas, ragadozó, pókszerű démon, amely más démonokra vadászik. Kedvenc zsákmánya a tanar'ri, de nem túl válogatós – bárkire lecsap.

Formátlan póknak tűnik sötét, foltos, kitines testtel. A legelső két lába ijesztő tüskékben végződik, és agyarakkal telt szájából folyamatosan mérgező nyál csepeg.

Nem beszél, de megérti az Abyssal nyelvet. Telepatikus képessége segítségével képes kommunikálni.

HARC

Megtámad bárkit, akit meglát. Általában felkapja az egyik ellenfelét, és rá összpontosítja a támadásait. A hálójának segítségével elszigeteli az áldozatát a társaitól.

háló (Sz): A bebilith naponta négyszer képes erős hálót kilőni egy hasi szervéből. Néhány kivételtől eltekintve ez olyan, mint a *háló* varázslat. A hatótávolsága 30 lábnyi, a háló megmarad és nem

mágikus, nem lehet mágiával elűzni. Az elkerülés és a hálóból való kitörés Nehézségi Fokozata 20. Ha tűz éri, akkor 75% az esély rá, hogy nem ég el (erre minden körben dobni kell).

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 20), kezdő sebzése 1d6 időleges Állóképesség-vesztés, másodlagos sebzése 2d6 időleges Állóképesség-vesztés. Könnyen semlegesíthető, a levegőre jutva szinte azonnal elveszíti az erejét, és rossz szagú nyálkává változik.

Vértezet megrongálása (Sz): A bebilith képes széttépni a vértezeteket a karmaival. Ha az ellenfélnek vértezete és pajzsa is van, akkor dobj 1d6-ot: a képesség 1–4 esetén a vértezetre, 5–6 esetén a pajzsra hat.

Amikor a bebilith a karomtámadásával eltalálja az ellenfelét, akkor dobj birkózáspróbát a démonnak. A mágikus vértezet vagy pajzs bónuszát add hozzá az ellenfél dobásához. Ha a bebilith nyer, akkor az ellenfél vértezete vagy pajzsa tönkremegy, használhatatlanná válik.

Védelmező aura (T): A bebilith körül folyamatosan védelmező aura áll fenn, amely úgy működik, mint egy *védelmező kör káosz, gonoszság, jóság, törvény ellen* varázslat. Olyan erős, mint egy 12. szintű mágus varázslata. A bebilith ezek közül rendszerint a káosz ellenit használja, de ezt minden körben megváltoztathatja egyetlen ingyenes cselekedetért. Az aura mágiával semlegesíthető, de a következő körében a bebilith egy ingyenes cselekedetként újra megalkothatja azt (az aura védelméből adódó módosítókat nem számoltuk bele a lény statisztikáiba).

Síkváltás (T): Csak önmagára képes hatni vele, egyébiránt a hatás megegyezik a hasonló nevű varázslatéval.

Jártasságok: A bebilith kitines testének színe miatt a lény +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

VIZSLA

A vizslát romlott mágia alkotta, hogy a démonurak bérgyilkosa, harcosa és szolgálója legyen.

Leginkább óriási pókra hasonlít, de a legelső négy lába pengeszerű karmokban végződik. Ahogyan a neve is mutatja, leginkább arra használják, hogy elveszett vagy vágyott tárgyakat kutasson fel, elszökött rabszolgákat vagy ellenfeleket vigyen az ura színe elé.

Harc

Főként a négy karmával támad, de a szemsugarai sokkalta halálosabbak.

Szemsugarak (T): A vizsla képes a szemeiből kilőni négy különböző fajta sugarat, maximum 100 lábnyi hatótávolságig. Minden körben két sugarat használhat, de minden sugár csak 6 körönként egyszer alkalmazható. Ha fizikai támadást hajt végre, abban a körben nem használhatja a szemsugarait.

Minden hatásra a sugárforma szabályai érvényesek (keresd a varázslatok célzásáról szóló részt a *Játékosok könyvében*). A mentő NF = 16.

Tűz: 12d6 sebzést okoz a célpontnak, és körülötte 5 lábnyi sugarú körben mindenkinek (nekik megengedett egy Gyorsaságmentő a sebzés felezése érdekében).

Fagy: 12d6 fagysebzést okoz a célpontnak.

Elektromosság: 12d6 sebzést okoz a célpontnak.

Kővéváltoztatás: A célpontnak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia, különben maradandóan kővé változik.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a vizslának sikeres támadást kell végrehajtania a harapásával. A fogvatartás ez esetben azt jelenti, hogy az ellenfelét a szájában tartja, általában így viszi el a dolgokat az urának.

Célpont megtalálása (V): Amikor arra utasítják, hogy találjon meg egy lényt vagy tárgyat, akkor a vizsla ezzel a képességével meghatározhatja a célpont helyét.

Szerkezet: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, a betegségekre és a betegségekhez hasonló hatásokra. Nem kaphat kritikus találatot, végzetes sebet, nem lehet elszenvedője tulajdonságvesztésnek, és emellett energiaelszívásnak sem.

Regeneráció (Sz): A szent és az áldott fegyverek normál sebzést okoznak.

A csonkolt végtagjait visszaillesztheti, ami 1 percet vesz igénybe. A fő test elvesztett részeit egy nap alatt növeszti vissza.

VROCK

Olyan, mint egy nagytermetű ember és egy keselyű kereszteződése. Őrként és elit csapatokban szolgál a nála hatalmasabb démonok alatt. Úgy 8 lábnyi magas, erős és ínas lábakkal. A testét szürke tollak borítják, és a feje egy keselyűéhez hasonlít. A csőre és a karmai nagyon élesek.

Harc

Rettenthetetlen harcosként betör az ellenfél sorai közé, hogy akkora károkat okozzon, amekkorát csak lehet. A levegőbe ugorva rövid ideig lebeg, majd lecsap és a karmaival marcangolja az ellenfeleit. sötétségteremtő képességét csak óvatosan használja, mivel ez semlegesíti a jobban kedvelt *tükörkép* képessége hatását.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *sötétség, megszentségtelenítés, jó érzékelése, mágia érzékelése, tömeg elbájolása, tükörkép, telekinézis, hibátlan teleport* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy). A képességei egy 12. szintű mágus varázslataival megegyező hatásúak (mentő NF = 11 + a varázslat szintje).

Spórák (Sz): A testéből minden harmadik körben spórák tömkelegét képes kiadni. A démon körül 5 lábnyi távolságig a spórák automatikusan 1d8 életpontnyi sebzést okoznak minden lénynek, majd átütik a bőrt és növekedni kezdenek, és 10 körön keresztül minden körben újabb 1d2 pontnyi sebzést okoznak. Ezen idő leteltével az áldozatot már beborítják a spórákból kinőtt indák, amelyek a bőrében keltek ki. A *méreg késleltetése* varázslat megállíthatja a spórák növekedését a hatóidő leteltéig. Az *áldás*, a *méreg semlegesítése* vagy a *betegség levétele* varázslat elpusztítja a spórákat, de ugyanez történik akkor is, ha az áldozatot behintik egy üvegcse szentelt vízzel.

Kábító rikoltás (T): Óránként egyszer a vrock fültépő rikoltást képes kiadni magából. 30 lábnyi távolságon belül minden lénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 17), máskülönben 1 körre elkábul.

Romok tánca (T): A képesség használatához legalább öt vrock szükséges, akik kört alkotva vadul vonaglani és kántálni kezdenek. Ha ezt 3 körön át megtehetik, akkor hatalmas energia szabadul fel és csap ki minden irányba, 100 lábnyi távolságig. A területen belül minden nemdémoni lény 2d20 életpont-sebzést szenved el (Gyorsaságmentő felezi, NF = 15). Ha a létrehozás ideje alatt (3 kör) a démonok köre megtörik, akkor a hatás nem jön létre.

Tanar'ri megidézése (V): Naponta egyszer a vrock 35% eséllyel megidézhet 2d10 dretchet vagy egy másik vrockot.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

HEZROU

Démoni seregparancsnok, aki egész egységeket irányít a harcban.

Olyan, mint valami hatalmas, nagyjából humanoid béka, az elülső lábai helyén karokkal. Járhat felegyenesedve és négykézláb is, de mindig állva harcol. Széles szájában tompa, de erős fogak sorakoznak, és hátán hosszú csonttüskék sora fut végig. Felegyenesedve 7 lábnyi magas.

Harc

Talán jobban élvezi a közelharcot, mint egy vrock. Mohón támad, és olyan gyorsan akar eredményeket elérni, amilyen gyorsan lehetséges.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *tárgy életre keltése, istenkáromlás, villanás, káoszkalapács, mélyebb sötétség, megszentségtelenítés, jó érzékelése, mágia érzékelése, jó elűzése, jó elleni varázskör, lángteremtés, féregidézés, hibátlan teleport* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy), *szentségtelen fertőzés*. Naponta háromszor – *gázalak*. Mindezen képességek úgy működnek, mint egy 13. szintű mágus varázslatai (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Bűz (Sz): A hezrou bőre rossz szagú, mérgező folyadékot nedvezik mindig, amikor elkapja a harc heve. 10 láb távolságon a tanar'ri-démonok kivételével minden lénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 17), máskülönben émelyegni kezd. Egészen addig, amíg a hatóterületen marad, az áldozat csak az öklendezésre és a hányásra képes, tehetetlen és még a hatóterületből kikerülve is 1d4 körig a hatás alatt marad. Akinek sikerült a mentődobása, az –2 morális büntetést kap a támadásdobásaira, de egy napra immunissá válik a hezrou szagára. A *méreg késleltetése* vagy a *méreg semlegesítése* varázslat megszünteti a hatást.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a démonnak mindkét karomtámadásával sikeres találatot kell bevinnie egy maximum Közepes termetű lénynek.

Tanar'ri megidézése(V): A hezrou naponta egyszer, 35% eséllyel megidézhet 4d10 dretchet vagy egy másik hezrout.

Sebzésfelezés (Sz): A hezrou ellen minden nem mágikus támadás, beleértve a bűvös fegyverek találatait is, csak a sebzés felét okozza. A képesség hatása nem adódik össze a Sebzéscsökkentés-képesség hatásával. Mindig az a képesség érvényesül, amelyik által a démon kevesebbet sebződik.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

GLABREZU

Mint a succubus, eme démon is a halandók megkísértésével foglalkozik, de szívesebben hat a hatalomvágyukra, mint a szenvedélyeikre. Ugyanakkor harcban is jelentékeny ellenfélnek számít.

A magasba tornyosul (úgy 15 lábnyi magas), a testalkata erőt sugároz, arányosan izmos. Négy karja közül kettő karmos kezekben végződik, kettő pedig erős, rákolló-szerű végtagokban. Feje kutyaszerű, a fogai élesek és átható tekintetű, lila szemek koronázzák meg a külsejét. A bőre színe változó, a mélyvörös és a koromfekete között van.

Harc

Gyakran kibúvót keres a harc alól, de ha mégis küzdeni kell, azt teljes erőbedobással teszi.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *lángoló kezek, káoszkalapács, személy elbájolása, zavarodottság, halálharang, mélyebb sötétség, megszentségtelenítés, jó érzékelése, mágiaűzés, növesztés, tükörkép, gravitáció megfordítása, összezúzás, szentségtelen fertőzés*. Mindezen képességek egy 10. szintű mágus varázslatainak felelnek meg (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Mindemellett a glabrezu képes a *hibátlan teleport* hatását is létrehozni (önmagára és maximum 50 fontnyi tárgyra hatva vele), egy 12. szintű mágushoz hasonlóan. Naponta hétszer használhatja a *hatalomszó* és a *kábítás* képességeket, egy 15. szintű mágushoz hasonlóan.

Megragadás (Sz): A képesség használatához sikeresen kell támadnia az egyik rákollójával egy maximum Közepes termetű ellenfélre. Ha fogva tartja az ellenfelét, akkor az minden körben automatikusan elszenvedi a rákolló sebzését.

Tanar'ri megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van rá, hogy megidézzen 4d10 dretchet vagy 1d2 vrockot, vagy 20% esélye van megidézni egy másik glabrezut.

Mágia érzékelése (T): Folyamatosan érzékeli a mágiát. Ez a képesség egy 12. szintű mágusvarázslat hatásának felel meg.

Igazlátás (T): Folyamatosan működő képesség, egy 12. szintű pap varázslatának felel meg.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

NALFESHNEE

Úgy 20 lábnyi magas, és úgy néz ki, mint egy majom és egy vaddisznó hatalmas, elhízott keveréke. Szeret az elkárhozott lelkek felett ítélkezni.

Hatalmas erejének minden szikrájára szüksége van, hogy elbírja a saját testét, és a hátából kinőtt kicsiny, tollas szárnyai látszólag képtelenek felemelni a hatalmas tömeget. Ennek ellenére képes a repülésre. Vörös szemei rubintokként ragyognak, és tekintete olyan érzést kelt, mintha egyetlen pillantással át tudná döfni vele a lelket és ki tudna szippantani belőle minden energiát.

Harc

Úgy tekint a harcra, mint valami alacsonyabbrendű dologra, a vérszomj azonban gyakran felülkerekedik ezen a nézetén. Először többnyire csapásképességét alkalmazza az ellenfelei elkábítására, és összezúzza őket, amíg harcképtelenek.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *átalakulás, villámidézés, káoszkalapács, fagyos érintés, halálharang, mélyebb sötétség, megszentségtelenítés, mágia érzékelése, elmetompítás, feledés, nagyobb mágiaűzés, láthatatlanság* (csak önmagára), *jó elleni varázskör* (csak önmagára), *tükörkép, holtak feltámasztása, lassítás, hibátlan teleport* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy), *szentségtelen aura, szentségtelen fertőzés, háló.* Mindezen képességek egy 12. szintű mágus varázslatainak felelnek meg (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Csapás (T): Naponta háromszor a démon képes egy szentségtelen fényből teremtett glóriát alkotni, amelytől szivárványszín fények játszadoznak a teste körül. Egy körrel később ezek a fények hirtelen minden irányban kitörnek, és 60 lábnyi távolságon belül minden lény 15 pontnyit sebződik tőlük (Gyorsaságmentő felezi, NF = 18). Emellett akit eltalálnak, annak dobnia kell egy Akaraterő-mentőt is (NF = 18), amelynek sikertelensége esetén 1d10 körre kábult tehetetlenségbe dermed, közben a legrémületesebb álmai és látomásai kísértik. Ha megtámadják, akkor az áldozat megkapja a teljes VF-értékét, de a védekezésen kívül semmit sem tehet. Csak a többi tanar'ri immunis a képességnek a hatására.

Tanar'ri megidézése (V): Naponta kétszer 50% esélye van megidézni 1d4 vrockot, 1d4 hezrout vagy 1 glabrezut, vagy 20% esélye van megidézni egy másik nalfeshnee-t.

Jellemérzékelés (T): Azonnal érzékeli mindazon lények jellemét, amelyekre ránéz.

Láthatatlanság látása (T): Folyamatosan ható képesség, egy 12. szintű mágus varázslatára hasonlít.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

MARILITH

Tábornok és stratéga, ravaszságban és zsenialitásban gyakran felveszi a versenyt a balorral. Többnyire főhadnagyként szolgál a nagyobb démonkirályok alatt.

Deréktól lefelé óriási kígyó, zöld pikkelyekkel borított testtel, de deréktól felfelé vonzó humanoid nő. Mind a hat karjában tart valamilyen fegyvert, nemegyszer mágikust. A testét és a karjait mindenhol ékszerek díszítik. Állva csak 7 lábnyi magas, de összetekeredett kígyótestükkel együtt 20 lábnyit tesz ki.

Harc

Habár szakértője a seregszintű stratégiának, imádja a közelharcot és nem szívesen szalasztja el a lehetőségeket rá. Mind a hat kezében fegyvert tart, és a legjobb karjára kap plusz egy fegyveres támadást. Ritkán veti bele magát meggondolatlanul a küzdelembe, előbb mindig megpróbálja felmérni a helyzetet. Általában nem hagyja ki a számításból a terep nyújtotta előnyöket vagy az ellenfelei képességeit sem, ha már itt tartunk.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *halottmozgatás, átok átadása, káoszkalapács, gyilkos felhő, nyelvek értése, sötétség, megszentségtelenítés, jó érzékelése, törvény érzékelése, mágia érzékelése, komoly sebek okozása, jó elleni varázskör* (csak önmagára), *varázsfegyver, vetített kép, átalakulás, tűzijáték, láthatatlanság látása, összezúzás, telekinézis, hibátlan teleport* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy), *szentségtelen aura, szentségtelen fertőzés.* Mindezen képességek egy 13. szintű mágus varázslatainak felelnek meg (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Megragadás (Sz): A képesség használatához sikeres farkcsapás-támadást kell végrehajtania egy maximum Közepes termetű ellenféllel szemben. Ha megragadta, akkor megszoríthatja áldozatát.

Szorítás (Sz): Sikeres birkózáspróbával a marilith 4d6+7 pontnyi sebzést okozhat egy maximum Közepes termetű lénynek. Az áldozatnak ekkor Szívósságmentőt kell dobnia, amelynek sikertelensége esetén elveszíti az eszméletét annyi időre, amíg a démon fogva tartja, plusz 2d4 körre.

Tanar'ri megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van arra, hogy megidézzen 4d10 dretchet, 1d4 hezrout vagy egy nalfeshnee-t, vagy 20% esélye van megidézni egy glabrezut vagy egy másik marilithet.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

Képességek: A Fejlett Ügyesség és a Harc Több Fegyverrel képességeket bónuszként kapja meg. Ezeket a természetes képességeivel kombinálja, így a marilith minden karjával levonások nélkül támadhat.

BALOR

A legnagyobb és a legiszonytatóbb démonok közül való, mindenhol rettegést és bánatot terjeszt.

Rémisztő, hatalmas humanoid (12 láb magas), sötétvörös bőrrel és zömök, karmos kezekkel. Óriási szárnyain természetellenes sebességgel repül, a teste körül gyakran kísérteties lángnyelvek játszadoznak.

Harc

Karddal és korbáccsal fegyverkezik fel, imádja a közelharcot. Ha szorongatott helyzetbe kerül, akkor félelemkeltő és *szimbólum* képességeit használja, majd elteleportál.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *istenkáromlás, mélyebb sötétség, megszentségtelenítés, jó érzékelése, törvény érzékelése, félelem, nagyobb mágiaűzés, tűzijáték, mágia olvasása, sugalmazás, szimbólum* (bármelyik), *telekinézis, hibátlan teleport* (önmaga és maximum 50 fontnyi tárgy), *nyelvek* (csak önmagára), *istenkáromlás, szentségtelen aura, szentségtelen fertőzés, tűzfal.* Naponta egyszer – *tűzvihar, implózió.* Mindezen képességek egy 20. szintű mágus varázslatainak felelnek meg (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Félelem (T): Akit egy balor csapása eltalál, annak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 19), máskülönben 1d6 körre rémület hatása alá kerül és elmenekül.

Lekötözés (Sz): A balor korbácsa ugyanúgy lekötözheti a démon ellenfelét, mint egy hálótámadás. A korbács maximális hatótávolsága 40 láb, ez maximum 10 lábnyit növekedhet, és a fegyver 20 életponttal rendelkezik (keresd a hálótámadásról szóló szabályokat a *Játékosok könyvében*). A korbácsnak nincs terület-lefedése, de sikeres találatkor a balor és az áldozat szembeállított Erőpróbát tesz. Ha a balor nyer, akkor azonnal a lángoló testéhez rántja az ellenfelét (lásd lentebb). A célpont a balor testéhez ragad egészen addig, amíg ki nem tud szabadulni a korbács fogságából.

Lángoló test (T): A balor egyetlen ingyenes cselekedetként tomboló lángokkal boríthatja be a saját testét. Ő maga nem sérül a lángoktól, de bárki, akit magához húz, az körönként 4d6 pontnyi sebzést szenved el.

Vorpal kard (T): Minden balor *+1*-es *Vorpal Pallost* forgat, mely úgy néz ki, mint egy markolattal rendelkező lángnyelv vagy villám. A kardnak van *jó érzékelése* varázslatszerű képessége, amely egy 12. szintű mágus varázslatához hasonlóan működik, de csak 30 lábnyi távolságon belül.

Mágia érzékelése (T): Folyamatosan érzékeli a mágiát. Ez a képesség egy 20. szintű mágusvarázslat hatásának felel meg.

Láthatatlanság látása (T): Folyamatosan ható képesség, egy 20. szintű mágus varázslatára hasonlít.

Tanar'ri megidézése (V): Naponta egyszer megidézhet (nem kell dobnia rá) 4d10 dretchet, 1d4 hezrout, egy nalfeshnee-t, egy glabrezut, egy marilithet vagy egy másik balort.

Kínhalál (Sz): Ha elpusztítják, a balor teste vakító fényvillanás kíséretében felrobban, és 100 lábnyi távolságon belül 50 pontnyi sebzést okoz élőnek és élettelennek egyaránt (Gyorsaságmentő ezt felezi, NF = 20).

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

DESTRACHAN

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 8d8+24 (60 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 16 (-1 termet, +1 Ügy, +6 természetes)
Támadások: 2 karom +9 kh.
Sebzés: 2 karom 1d6+4
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Pusztító hangok, visszaverődő hangok
Különleges képességek: Vaklátás, védelem a hangoktól
Mentők: Szív +5, Gyors +3, Akarat +10
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 12, Áll 16, Int 12, Böl 18, Kar 12
Jártasságok: Rejtőzködés +7, Irányérzék +10, Hallgatózás +25, Csendes Mozgás +10
Képességek: Kitérés, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bárhol a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy néhány (3–5)
Kihívási érték: 8
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges gonosz
Fejlesztés: 9–16 ÉK (Nagy); 17–24 ÉK (Óriási)

A földalatti járatok eme lakója intelligencia nélküli bestiának tűnik. Valójában a destrachan egy hihetetlenül gonosz szadista.

A hüllőszerű szörny tartása görnyedt, a végtagjai hatalmas karmokban végződnek. A feje olyan, mint egy nagy cső, vonások nélküli simaságát csak nagy füle és kerek, fogatlan szája bontja meg. A destrachan mindkét összetett felépítésű füle három részből áll, így a hangoknak olyan széles skáláját képes érzékelni velük, amiről az ember még álmodni sem képes. A hallása segítségével tesz mindent, a vaksága nem akadályozza a vadászatban sem.

Csőszerű szájából különféle hangenergiákat képes kiadni, és gondosan fókuszálni azokat egy-egy célpontra. A pusztító energiákkal akár egy kőfalat is leomlaszthat. Mindehhez ösztönösen olyannyira ért, hogy képes kiválasztani azt a hangfrekvenciát, amellyel a különböző anyagokra hatni lehet.

A halál és a bánat az ő eledele. Gyakran betör lakott földalatti településekre, hogy szintiszta gonoszságból csak pusztítson és romboljon. Képes rá, hogy a hangjával utat fúrjon magának a földbe-kőbe, és a felszín alatt közlekedjen. Néha nem öli meg az áldozatát, hanem elviszi szörnyű rejtekébe, és ott fogva tartva kínozza a szerencsétlent.

Élő lény nem akarhat szövetkezni vele, bár élőholtak és külvilágiak néha egyezségre jutnak ezzel a szörnyeteggel, csak hogy ne őket támadja meg.

Nem beszél nyelveket, de megérti a Közöst.

HARC

A karmait csak végszükség esetén használja vagy arra, hogy kivégezze a hangtámadásokkal legyengített ellenfeleit. Intelligens, és ki tudja használni a meglepetés előnyeit. Először többnyire a fém vértezetekre és fegyverekre támad, csak azután próbálja meg megbomlasztani a húst.

Pusztító hangok (T): Képes hangenergiából csóvát (a szabályok szerint kúpforma) képezni maga előtt, amelynek a maximális hatótávolsága 80 láb. Képes a hangját úgy formázni, változtatni, hogy a pusztító hatást a különböző anyagokhoz igazítsa.

Hús: Megbomlasztja a húst, és megrepeszti a csontot. Sebzése 4d6 életpont, de ezt egy sikeres Gyorsaságmentő felezi (NF = 15).

Idegek: Közvetlen fizikai hatás helyett a destrachan okozhat idegi sérülést is. Ez 6d6 pontnyi háttérsebzést jelent, amelyet egy sikeres Gyorsaságmentő felez (NF = 15).

Anyagok: A destrachan a hangjával törhet fát, követ, fémet vagy üveget, attól függően, hogy milyen frekvenciájú hangenergiát használ. A hatás alá kerülő tárgyak mindegyikének Szívósságmentőt kell dobni (NF = 15), sikertelenség esetén szilánkokra törnek. A maximum 30 életponttal rendelkező tárgyak (vagy tárgyrészek) többnyire eleve a hatás alá kerülnek.

Visszaverődő hangok (T): Használhatja a falakat, a mennyezetet, de még a padlót is arra, hogy a fentebb leírt hanghatások bármelyikével köz-vetetten, egy viszonylag sima felületről visszaverve támadjon (kivéve azt, amelyik megkárosíthatja a visszaveréshez használt felületet). Ilyenkor a támadás mindenre hat, ami a lénytől számított 30 lábnyi távolságon belül van, de ő immunis a saját képességeire.

Vaklátás (Sz): 100 lábnyi távolságon belül bármit legalább olyan jól képes érzékelni, mint egy látó élőlény.

Védelem a hangoktól (Sz): A hangos zajok és a hang alapú varázslatok normálisan hatnak a lényre, de az általánosnál kevésbé sebezhetőek az egyéb hangalapú támadásoktól (+4 bónusz minden mentődobásra), mivel képesek lezárni a fülüket. Az a destrachan, amelynek a hallását megszüntetik, gyakorlatilag vaknak számít, minden célpontját teljesen elrejtőzöttnek kell venni (lásd a rejtőzködés szabályait a *Játékosok könyvében*).

Jártasságok: Talán a világegyetem legkifinomultabb hallószervével rendelkezik, ezért +10 faji bónuszt kap minden Hallgatózáspróbájára.

	Deinonikusz Nagy bestia	Elazmoszaurusz Óriási bestia	Megaraptor Óriási bestia
Életerő dobás:	4d10+12 (34 ép)	5d10+25 (52 ép)	8d10+32 (76 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	60 láb	20 láb, úszva 50 láb	60 láb
VF:	16 (–1 termet, +2 Ügy, +5 természetes)	13 (–2 termet, +2 Ügy, +3 természetes)	16 (–2 termet, +2 Ügy, +6 természetes)
Támadások:	Gereblyézés +6 kh., 2 karom +1 kh., harapás +1 kh.	Harapás +9 kh.	Gereblyézés +9 kh., 2 karom +4 kh., harapás +4 kh.
Sebzés:	Gereblyézés 2d6+4, karom 1d3+2, harapás 2d4+2	Harapás 2d8+12,	Gereblyézés 2d8+5, karom 1d4+2 harapás 2d6+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	10 x 20 / 10 láb	10 x 10 / 15 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +7, Gyors +6, Akarat +2	Szív +9, Gyors +6, Akarat +2	Szív +10, Gyors +8, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 10	Erő 26, Ügy 14, Áll 20, Int 2, Böl 13, Kar 9	Erő 21, Ügy 15, Áll 19, Int 2, Böl 15, Kar 10
Jártasságok:	Rejtőzködés +7, Ugrás +13, Hallgatózás +11, Észlelés +11, Vadon Ismerete +9	Hallgatózás +2, Észlelés +5	Rejtőzködés +5, Ugrás +14, Hallgatózás +12, Észlelés +12, Vadon Ismerete +10
Éghajlat/terep:	Meleg erdők, dombok, síkságok, mocsarak	Meleg vizek	Meleg erdők, dombok, síkságok, mocsarak
Szerveződés:	Magányos, pár, néhány (3–6)	Magányos, pár	Magányos, pár, néhány (3–6)
Kihívási érték:	3	5	6
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	5–8 ÉK (Nagy)	6–15 ÉK (Óriási)	9–16 ÉK (Óriási); 17–24 ÉK (Hatalmas)

	Triceratops Óriási bestia	Tirannoszaurusz Óriási bestia
Életerő dobás:	16d10+112 (200 ép)	18d10+72 (171 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb	40 láb
VF:	18 (-2 termet, –1 Ügy, +11 természetes)	14 (–2 termet, +1 Ügy, +5 természetes)
Támadások:	Öklelés +15 kh.	Harapás +20 kh.
Sebzés:	Öklelés 2d8+7	Harapás 5d8+13
Oldal/elérés:	10 x 20 / 10 láb	10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások:	Roham kétszeres sebzésért, taposás	Megragadás, egészben lenyelés
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +17, Gyors +9, Akarat +6	Szív +15, Gyors +12, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 20, Ügy 9, Áll 25, Int 1, Böl 12, Kar 7	Erő 28, Ügy 12, Áll 19, Int 2, Böl 15, Kar 10
Jártasságok:	Hallgatózás +8, Észlelés +8	Hallgatózás +11, Észlelés +11
Éghajlat/terep:	Meleg erdők, dombok, síkságok	Meleg erdők, dombok, síkságok, mocsarak
Szerveződés:	Magányos, pár, csorda (5–8)	Magányos, pár
Kihívási érték:	7	8
Kincsek:	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	17–32 ÉK (Hat.); 33–48 ÉK (Gig.)	19–36 ÉK (Hatalmas); 37–54 ÉK (Gigászi)

A dinoszauruszok, vagy más néven gyíkszörnyek ősi bestiák, amelyek talán a sárkányokkal is rokonságban vannak.

Amely jellegzetességekkel a ragadozó gyíkszörnyek és a sárkányok egyaránt rendelkeznek, azok között ott vannak az éles fogak, a vad hajlamok, a jól fejlett területérzék, és a vadászatra való hajlam. A növényevő dinoszauruszok rendszerint nem túl agresszívek, csak sebesülten vagy a kicsinyeiket védelmezve támadnak, esetleg ha meglepik őket és megijednek.

Számos formában és termetben ismertek. A nagyobb fajták bőre rendszerint szürkésbarna vagy drappszínű, míg a kisebbek esetében széles skálán változnak az élénkebb színek. Többségük bőre rücskös, érdes.

Többségük vad, elszigetelt helyeken él, ahol már ritkábban találni humanoidokat: elzárt völgyekben, elérhetetlen fennsíkokon, trópusi szigeteken, dzsungelek és mocsarak mélyén.

HARC

A dinoszauruszok legnagyobb előnye a termetük és a sebességük. A gyors ragadozók többnyire rejtve maradnak, amíg nem találnak alkalmat a kirohanásra. A hatalmas növényevők inkább megpróbálnak áttaposni az ellenfeleiken.

DEINONIKUSZ

Ezt a gyors ragadozót gyakran hiszik velociraptornak, de az utóbbi név egy kisebb dinoszauruszt jelöl.

12 lábnyi testhossza ellenére is csak 6 lábnyi magas, farkát az egyensúlyozás érdekében egyenesen maga, mögé nyújtja, és így képes a teljes súlyát a hátsó lábaira helyezni. A teljes súlyát, ami 600 font körül mozog.

A bőre világos színekben pompázik, amitől leginkább egy trópusi madárra hasonlít. Világoszöld, narancs, és sárga vagy vörös színek váltják egymást a hátán, a hasán pediglen a testének alapszíne fut végig egy széles, jóval világosabb sávban. A háta lehet foltos vagy csíkos.

Harc

Harcban a sebességének, az éles karmainak, a fogainak és a gereblyéző mozdulattal húsba tépő hátsó lábainak gyilkos kombinációját alkalmazza. Vadászat közben a zsákmánya felé fut, felugrik, és mindkét hátsó lábának karmaival támad először, ami egyetlen támadásnak számít. Ha önmagánál nagyobb lénnyel találkozik, akkor gyakran az elülső karmaival kapaszkodik meg az ellenfelén, és továbbra is próbál a hátsó, erősebb karmaival beletépni. Az első támadás után általában a mellső karmaival és a harapásával küzd tovább.

A dinoszauruszokhoz képest viszonylag nagy méretű aggyal rendelkezik, és ravasz taktikát alkalmazva néha falkában vadászik. Ilyenkor egymás után támadnak, csak a hátsó lábaikat használják, és így mindegyiküknek alkalma van rohamozni. Ekkor a gereblyéző támadás sebzése 2d6+6 pontnyi.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap az Ugrás, a Rejtőzködés, a Hallgatózás, az Észlelés és a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

ELAZMOSZAURUSZ

Vaskos, ovális testű dinoszaurusz, a lábai helyén uszonyokkal, a farka és a nyaka hosszú, kígyószerű. Teljes, 50 lábnyi testhosszának szinte felét a nyaka teszi ki. A lény testsúlya úgy 5000 fontot tesz ki. Akik csak a fejét, a nyakát és a hosszú farkát látják kibukkanni a vízből, azok hatalmas kígyónak vélhetik.

Harc

Agresszív, és szinte bármit megtámad. Erős, gyors, és nagyon jól manőverezik a vízben. Gyorsan fordul és újra támad. Vadászat közben kiemeli a vízből a fejét, kicsit hátrafeszíti, hogy előrecsapva elkapja a zsákmányát.

MEGARAPTOR

Ez a lény a deinonikusz egy nagyobb változata, hasonló a szokásokkal és képességekkel. Ha falkában vadászik, akkor gereblyéző támadásának sebzése 2d8+7 pontnyi.

TRICERATOPS

Ez a hatalmas növényevő igen ingerlékeny, és könnyen rávehető a támadásra. 6 lábnyi hosszú fejét és a lágyabb nyakát egy óriási csontpajzs védi felülről, amelyből két nagyobb szarv mered előre (egyenként úgy 3 lábnyi hosszúak). Orrán egy rövidebb szarv helyezkedik el. A triceratops teste 24 lábnyi hosszú, és a súlya körülbelül 20 000 fontnyira tehető.

Harc

Gyakran megtámad bármely legalább Nagy termetű lényt, amely belép a területére, és felökleli azt. A kisebb lényeken csak megpróbál áttaposni.

Taposás (Sz): A triceratops megtaposhatja a maximum Közepes termetű ellenfeleket, ilyenkor 2d12+5 pontnyi sebzést okoz. Amely ellenfél nem kíván visszatámadni, az dobhat egy Gyorsaságmentőt (NF = 23) a sebzés felezésének érdekében.

TIRANNOSZAURUSZ

A ragadozó dinoszauruszok közül ezt a gyíkszörnyet tartják a legfélelmetesebbnek.

Hatalmas méretei és 8 tonnás súlya ellenére a tirannoszaurusz igen gyors. Hatalmas feje majdnem 6 lábnyi hosszú, a fogai 3–6 ujjnyi hosszúak. Az orrától a farkáig több, mint 50 lábnyi hosszú teremtmény.

Szinte mindent megeszik, ami a fogai közé kerül, és sok időt eltölt azzal, hogy a zsákmányának tetemét szopogatja, közben persze elüldözi a kisebb ragadozókat és a dögevőket.

Harc

Gyakorlatilag bármit elkezdhet üldözni, és nem válogat, ha evésről van szó. A taktikája nagyon egyszerű 37–54 ÉK (Gigászi) rohand le és harapj.

Megragadás (Sz): Ezen képességének használatához a tirannoszaurusznak sikeres találatot kell bevinnie harapástámadásával egy maximum Közepes termetű lény ellen.

Egészben lenyelés (Sz): Ha megragadta, akkor a tirannoszaurusz megpróbálhatja lenyelni a maximum Közepes termetű ellenfelét egy sikeres birkózáspróbával. A lenyelt lény 2d8+8 pontnyi zúzósebzést szenved el minden körben, plusz 8 pontnyi savsebzést a tirannoszaurusz gyomornedveitől. A lenyelt lény kivághatja magát a gyíkszörny gyomrából a karmaival vagy Kicsi, esetleg Pici vágófegyverekkel, ehhez 25 pontnyi sebzést kell okoznia a gyomorfalnak (VF = 20). Ha kijutott, akkor az izmok lezárják mögötte a lyukat, így egy másik lenyelt lénynek is ki kell vágnia magát.

A tirannoszaurusz gyomrában két Közepes termetű, négy Kicsi, nyolc Pici, tizenhat Pöttöm vagy harminckét Apró lény fér el.

DÖGEVŐ FÉREG

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 3d8+6 (19 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, mászva 15 láb
VF: 17 (–1 termet, +2 Ügy, +6 természetes)
Támadások: 8 csáp +3 kh., harapás –2 kh.
Sebzés: Csáppal bénítás, harapás 1d4+1
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Bénítás
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +3, Gyors +3, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 15, Áll 14, Int 1, Böl 15, Kar 6
Jártasságok: Mászás +10, Hallgatózás +6, Észlelés +6
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület
Szerveződés: Magányosan vagy fészekben (2–5)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Nagy); 5–9 ÉK (Óriási)

A dögevő féreg félelmetes földalatti ragadozó, amelyet leginkább a paralizáló csápjai miatt rettegnek. Halálig tartó elszántsággal védelmezi a területét.

A féreg soklábú, gyűrűs teste úgy 9 lábnyi hosszúra növekszik meg, és leginkább úgy néz ki, mint egy óriási zöld csontféreg és egy polip kereszteződése. A feje alól nyolc vékony csáp tekeredik elő, melyeknek mindegyike nagyjából 2 lábnyi hosszú és ragadós, bénító mérget termel. A lényt gyakran kellemetlen szag kíséri, és általában ez figyelmezteti a kalandozókat a közeledtére. Mint sok más hibrid szörnyeteg, a dögevő féreg is valamilyen kísérletezés eredményeképpen jöhetett létre.

HARC

Éles látását és kifinomult szaglását használja, hogy felkutassa a tetemeket és a potenciális zsákmányt. Amikor támad, akkor mind a nyolc csápjával egyszerre csap előre, és megpróbálja megbénítani az áldozatát. A csápok olyan lágy húsból vannak, hogy nem okoznak sebzést. A megbénított áldozatot a lény agyonharapja, és ha van rá ideje, akkor leszopogatja a csontjait is. Ez az intelligencia nélküli szörnyeteg addig támad, amíg mozgó ellenfelet lát maga körül.

Bénítás (Sz): Akit a dögevő féreg csápjai elérnek, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 13), máskülönben 2d6 percre megbénul.

DRAKONNE

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 9d10+27 (76 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb, repülve 30 láb, (gyenge)
VF: 18 (-1 termet, +2 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh., 2 karom +7 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+4, karom 2d4+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Üvöltés
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +9, Gyors +8, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 15, Áll 17, Int 6, Böl 12, Kar 12
Jártasságok: Hallgatózás +12, Észlelés +13
Képességek: Vakharc, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg sivatagok, dombságok és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, pár vagy csapat (5–10)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 10–12 ÉK (Nagy); 13–27 ÉK (Óriási)

A drakonne egyesíti önmagában az oroszlán és a sárgarézszín sárkány legveszélyesebb tulajdonságait.

Távolról hatalmas oroszlánnak tűnik két hatalmas szárnnyal a vállain. Azonban közelebbről jobban láthatóak a különbségek. A bőrét vastag, sárgaréz színű pikkelyek borítják és a sörénye sokkalta sűrűbb és durvább, mint egy oroszláné. Hatalmas karmokkal és agyarakkal rendelkezik, a szemei nagyok és általában ugyanolyan színűek, mint a pikkelyei. Állva úgy 12 lábnyi magas, és összesen körülbelül 700 fontot nyom.

Nem feltétlenül támadja meg az idegeneket. Szólnak híresztelések a tehetetlen utazókat gondolkodás nélkül felzabáló szörnyetegről, de ezek a szóbeszédek inkább a nemtörődömség művei, és nem a gondosan megfigyelt tények eredménye. Azonban mindig megtámadja azokat a lényeket, akik meghívó nélkül lépnek be a rejtekébe vagy veszélyeztetik a területét. Így lehetséges az is, hogy a barlangján keresztülbotladozó kalandozók gyakran célpontjai a haragjának, illetve azok a parasztok is, akik a területén akarnak megtelepedni az engedélye nélkül. Aki nem veszélyezteti a rejtekét vagy egyszerűen csak áthalad a területén, az rendszerint nem is találkozik vele.

Állatokat tartan élelemforrásaként, például kecskéket vagy juhokat, mert ezek nem támadnak vissza ebéd előtt. Humanoidokat csak a fentebb leírt esetekben támadnak meg, illetve ha más étek nem akad a környéken.

A Sárkánynyelvet beszéli.

HARC

A drakonne szárnyai csak rövid távolságon alkalmasak a repülésre, maximum 10–30 percig szállítják a lényt. Azonban harcban

kétségtelenül hatásosan használja őket. Ha az ellenfelei lerohanják vagy körbeveszik, akkor felröppen a levegőbe és keres egy jobban védhető helyet. Nem szívesen harcol a levegőben, mert csak lassan tud repülni, és problémái vannak az irányváltással is.

Üvöltés (T): 1d4 körönként a drakonne iszonytató üvöltést képes szabadjára ereszteni. 120 lábnyi távolságon belül, a saját fajtáját kivéve minden lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), máskülönben a félelem legyengíti őket. 2d6 környi időtartamra elveszítik az Erőértékük felét. A 8-nál több Életerő Kockával rendelkező lények semlegesíthetik a hatást egy sikeres Szívósságmentővel (NF = 15). A legyengített ellenfelek egy napra immunissá válnak a drakonne üvöltésére.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

DRIÁD

Közepes termetű fey
Életerő dobás: 2d6 (7 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 12 (+2 Ügy)
Támadások: Tőr +1 kh.
Sebzés: Tőr 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatszerű képességek
Különleges képességek: Szimbiózis
Mentők: Szív +0, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 15, Áll 11, Int 14, Böl 15, Kar 18
Jártasságok: Állatempátia +9, Szakma (bármelyik) vagy Ismeret (bármelyik) +6, Szabadulóművész +7, Rejtőzködés +7, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +7, Szándékok Érzékelése +7, Észlelés +9, Vadon Ismerete +7
Képességek: Éberség, Kitérés, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek
Szerveződés: Magányos, néhány (4–7)
Kihívási érték: 1
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Közepes)

Kivételesen szépséges fatündér, akit a nagyobb erdőségek mélyén lehet fellelni. A kalandozók számára néha hasznos információk vagy segítség forrása is lehet.

A lény még a többi erdőlakó számára is misztikusak teremtménynek tűnik. Egyes mesék szerint a megőrült driádok jóképű elf és ember férfiakat csábítanak el, fognak el és tartanak rabságban, hogy kínozhassák őket. De valójában a driádok csak nagyon ritkán érintkeznek bárki mással a saját fajtájukon kívül, így a mesék is csak mesék maradnak.

A driád külsőre leginkább egy fiatal elf nőre hasonlít, a szemei erőteljes színűek, mint a borostyán, a lila és a smaragdzöld. A bőre és a haja színe az évszakokkal együtt változik. Tavasszal és nyáron a bőre enyhén bronzos tónusú, és a haja a tölgyfa levelének zöldjében pompázik. Ősszel a haja aranysárgára vagy vörösre változik, és s bőre színe kicsit elsötétedve igazodik ehhez. Télen mindkettő kifehéredik.

Bár többnyire magányosan jelenik meg, ritka esetekben többen (maximum heten) is lehetnek. Beszéli a Közös, az Elf és a Szilván nyelvet.

HARC

Szégyenlős, intelligens és erőszakellenes. Megveti a harcot, és ha teheti, akkor elkerüli. Ha veszélybe kerül, akkor az irányítása alá von egy vagy több ellenfelet a *személy elbájolása* képességével. Az elbűvöltek segíthetnek neki a többiek ellenében, vagy fedezhetik a menekülését. Azonban ha a fáját támadják meg, akkor őrült küzdelembe kezd.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan képes kommunikálni a növényekkel (mint a *beszéd növényekkel* varázslat), emellett képes utazni a fákban (mintha a *dimenzióajtó* varázslatot használná, egy 7. szintű mágusvarázslatnak megfelelő hatással), hogy elérje a saját tölgyfáját. Naponta háromszor képes alkalmazni a *személy elbájolása* varázslatot (egy 4. szintű mágusnak megfelelően). Ennek hatása ellen a célpont dobhat Akaraterő-mentőt (NF = 15), amelynek elrontása esetén 4 órára a hatás alá kerül.

Szimbiózis (T): Minden driád misztikus módon kötődik egy köznapi tölgyfához, és sohasem mehet el 300 méternél távolabbra tőle. Ha mégis megteszi, akkor megbetegszik, és 4d6 órán belül meghal. A driád tölgyfája nem mágikus.

DRIDER

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 6d8+18 (45 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, mászva 15 láb
VF: 17 (–1 termet, +2 Ügy, +6 természetes)
Támadások: 2 rövidkard +3 kh., harapás +0 kh., vagy rövid íj +5 táv.
Sebzés: Rövidkard 1d6+2, rövidkard 1d6+1, harapás 1d4+1, rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 10 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatok, varázslatszerű képességek, méreg
Különleges képességek: Varázslatellenállás 14
Mentők: Szív +5, Gyors +4, Akarat +8
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 15, Áll 16, Int 15, Böl 16, Kar 16
Jártasságok: Mászás +14, Koncentráció +10, Rejtőzködés +8, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +7, Varázslás +10, Észlelés +9

Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Vérszomjas lény, amely a föld mélyén rejtőzködve a melegvérű zsákmányra vár.

Ezen különös teremtmény feje és teste egy drow elfé, de az alteste és a lábai egy óriáspóké. A sötét drow istennő, Lolth teremtette meg a fajt. Amikor egy átlag feletti képességekkel rendelkező sötét elf eléri a 6. szintet a kasztjában, akkor az istennő egy különleges próbának vetheti alá. A bukás egy újabb drider születését jelenti.

Elbukott az istennője próbáján, és ezért száműzték az addigi otthonából. A drider és a drow faj szenvedélyesen gyűlölik egymást.

Beszéli a Drow, a Közös és a Mélységi Közös nyelvet.

HARC

Ritkán szalasztja el a lehetőséget, hogy megtámadjon valakit, főként, ha előtte el tud rejtőzni. Először rendszerint egy varázslattal támad, és gyakran ellevitál az ellenfél közeléből.

Varázslatok: A drider lehet 6. szintű pap vagy mágus. A drider papok a következő szférák közül választhatnak: Káosz, Pusztítás, Gonosz, Trükkök.

Varázslatszerű képességek: Naponta egyszer – *táncoló fények, sötétség, káosz érzékelése, gonosz érzékelése, jó érzékelése, törvény érzékelése, tündértűz, levitáció.* Mindezen képességek egy 6. szintű mágus va-rázslatainak felelnek meg (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

A drider papok emellett naponta egyszer alkalmazhatják a jövőbelátás/jövőbehallás, a *hazugság érzékelése,* a *mágiaűzés* és a *sugalmazás* varázslatokat, 6. szintű hasz-nálóként.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 16), kezdő és másodlagos sebzése 1d6 időleges Erővesztés.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kapa Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

Képességek: Kétkezesség, Harci Alkalmazások, Harc Két Fegyverrel
Éghajlat/terep: Föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, csapat (1–2 és 7–12 Közepes termetű pókszörny)
Kihívási érték: 7

	Jann Közepes termetű külvilági	Dzsinnek Nagy külvilági (Levegő, Kaotikus, Jó)	Efreet Nagy külvilági (Tűz, Törvényes, Gonosz)
Életerő dobás:	6d8+6 (33 ép)	7d8+14 (45 ép)	10d8+20 (65 ép)
Kezdeményezés:	+6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	20 láb, repülve 10 láb (kiváló) láncingben; alap 30 láb, repülve 20 láb (kiváló)	20 láb, repülve 60 láb (kiváló)	20 láb, repülve 40 láb (kiváló)
VF:	18 (+2 Ügy, +1 természetes, +5 láncing)	16 (-1 termet, +4 Ügy, +3 természetes)	18 (–1 termet, +3 Ügy, +6 természetes)
Támadások:	Szablya +9/+4 kh., vagy hosszú íj +8/+3 táv.	Csapás +10/+5 kh.	Csapás +15/+10 kh.
Sebzés:	Szablya 1d8+4, vagy hosszú íj 1d8	Csapás 1d8+6	Csapás 1d8+9 és 1d6 tűz
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek	Varázslatszerű képességek, levegőmester, forgószél	Varázslatszerű képességek, hő
Különleges képességek:	Síkváltás, telepátia, tűz-ellenállás 30, elementál teherbírás	Síkváltás, telepátia, savimmunitás	Síkváltás, telepátia
Mentők:	Szív +6, Gyors +7, Akarat +7	Szív +7, Gyors +9, Akarat +7	Szív +9, Gyors +10, Akarat +9
Tulajdonságok:	Erő 16, Ügy 15, Áll 12, Int 14, Böl 15, Kar 13	Erő 18, Ügy 19, Áll 14, Int 14, Böl 15, Kar 15	Erő 23, Ügy 17, Áll 14, Int 12, Böl 15, Kar 15
Jártasságok:	Becslés +8, Koncentráció +7, Szakma (bármely kettő) +7, Szabadulóművész +6, Hallgatózás +8, Csendes Mozgás +6, Lovaglás +6, Szándékok Érzékelése +6, Észlelés +8	Becslés +9, Koncentráció +9, Szakma (bármelyik) +11, Szabadulóművész +11, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +9, Ismeretek (bármelyik) +9, Szándékok Érzékelése +9, Varázslás +9, Észlelés +9	Blöff +12, Koncentráció +16, Szabadulóművész +13, Megfélemlítés +11, Hallgatózás +12, Csendes Mozgás +13, Szándékok Érzékelése +11, Varázslás +11, Észlelés +12
Képességek:	Harci Reflexek, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Mozgékonyság	Harci Reflexek, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Harci Alkalmazások	Harci Reflexek, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Harci Alkalmazások
Éghajlat/terep:	Bármely föld	Bármely föld	Bármely föld
Szerveződés:	Magányos, társaság (2–4), banda (6–15)	Magányos, társaság (2–4), banda (6–15)	Magányos, társaság (2–4), banda (6–15)
Kihívási érték:	4	5	8
Kincsek:	Általános	Általános	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Általában semleges	Mindig kaotikus jó	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	7–9 ÉK (Közepes); 10–18 ÉK (Nagy)	8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)	11–15 ÉK (Nagy); 16–30 ÉK (Óriási)

Emberszerű lények, akik az elemi síkokon laknak. Híresek az erejükről, a ravaszságukról és a szemfényvesztésben való jártasságukról.

Néha a fajtársaikkal semleges találkozóhelynek (vagy küzdőtérnek) használják az Anyagi Síkokat vagy hogy olyasféle javakat gyűjtsenek, amelyek nem találhatóak meg a saját síkjukon.

HARC

Gyakran megpróbálják kicselezni az ellenfeleiket, hogy bebizonyítsák az elmebeli képességeik „felsőbbrendűségét". Nem annyira büszkék, hogy szorongatott helyzetben ne meneküljenek el. Ha csapdába esnek, akkor alkudozni kezdenek, kincseket ígérnek vagy más érdekes dolgot a szabadulásukért és az életükért cserében.

Síkváltás (V): Képesek belépni bármelyik elemi síkra, az Asztrális Síkra és bármelyik Anyagi Síkra. A képességgel még hat másik lényt vihetnek magukkal, ha azok mind fizikai kapcsolatban vannak a dzsinnel. A képesség minden másban megegyezik a hasonló nevű varázslattal.

Telepátia (T): 100 láb távolságon belül képesek telepatikusan kommunikálni bármely olyan lénnyel, amelyik ismer valamilyen nyelvet.

JANN

A leggyengébb dzsinn fajok egyikének tagja. Lénye a négy legfőbb elemből tevődik össze, és ezért többnyire kénytelen az anyagi síkok valamelyikén maradni. Leginkább a sivatagokat és a rejtett oázisokat kedveli, ahol zavartalanul és biztonságban élhet.

A jann társadalom nagyon nyitott, a férfiakat és a nőket egyenlőekként ismerik el. Törzsekben élnek, amelyeket egy sejk vagy egy-két vezír irányít. A kivételesen nagyhatalmú sejkek az *amír*

címet kapják, és szükség idején hatalmas jann erőket (néha velük szövetséges embereket is) képesek összegyűjteni.

A legtöbb törzs nomád életmódot folytat, tevéket, kecskéket vagy birkákat terel oázisról-oázisra. A jann minden tekintetben embernek látszik, és gyakran össze is tévesztik az emberekkel. Egészen addig, amíg valaki meg nem támadja. Egy jann törzs területe mérföldek százaira nyúlhat el minden irányban.

Beszéli a Közös, emellett az Aquan, az Auran, az Ignan vagy a Terran és a Mennyei, az Abyssal, vagy a Pokoli nyelvek valamelyikét.

Harc

Erős, bátor, és ha megtámadják, akkor félretesz minden kedvességet. Harc közben ritkán áll meg egy helyben, inkább láthatatlanná válik vagy felröppen a levegőbe, és így próbál előnyösebb helyzetbe kerülni.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *láthatatlanság*. Naponta kétszer – *növesztés, beszéd állatokkal*. A képességek úgy működnek, mint egy 12. szintű mágus varázslatai (mentő NF = 11 + a varázslat szintje). Naponta egyszer képesek az *étel és víz teremtése* papi varázslatot 7. szintűként használni, és képesek az *éteri séta* papi varázslatot 1 óra hosszáig, 12. szintűként használni.

Elementál teherbírás (Sz): Képesek életben maradni a Levegő, a Tűz, a Föld és a Víz Elemi Síkján, maximum 48 órán keresztül. Ha nem sikerül visszatérniük egy Anyagi Síkra, akkor ez idő letelte után óránként automatikusan sebződnek egy pontnyit, amíg meghalnak vagy sikerül valahogyan visszatérniük.

DJINN

A Levegő Elemi Síkjáról származó dzsinn. A fajtája ott hatalmas lebegő szigeteken él, amelyek 1000 métertől több mérföldnyi szélesig bármekkorák lehetnek. Épületek, udvarok, kertek, szökőkutak és szobrok tarkítják ezeket a szigeteket, és egy-egy sejk uralkodik felettük.

A djinn társadalom élén a kalifa áll, akit nemesek és hivatalnokok (vezírek, bejek, amírok, sejkek, sarifok és malikok) szolgálnak. A kalifa rendelkezik minden djinn vagyonnal két napi utazás távolságig, és a tanácsadója hat vezír, akik a birtokok rendben tartásáért felelnek.

Ha egy birtokot nagyobb erők támadnak meg, akkor egy hírvivőt (rendszerint a legfiatalabb djinnt) küldenek a szomszédos birtokra, amely segítséget kér és maga is útnak indít egy hírvivőt a következő birtokra, így hamarosan az egész djinn nemzet tudomást szerez a támadásról.

Egy djinn úgy 10 és fél lábnyi magas, emellett körülbelül 100 fontnyi súlyú. Beszéli az Auran, a Mennyei, a Közös és az Ignan nyelveket.

NEMES DJINN

Néhány djinn (a teljes népesség 1%-a) „nemes", és bármelyik olyan nem dzsinn lénynek teljesítheti három kívánságát, aki képes őt fogságba ejteni. A nemes djinn nem tesz másféle szolgálatot, és amint teljesítette mindhárom kívánságot, azonnal kiszabadul a fogságból. Egy nemes djinn statisztikái megegyeznek egy 10 Életerő Kockás efreet statisztikáival (lásd fentebb).

Harc

Nem igazán kedveli a közelharcot, inkább mágikus és egyéb képességeit használja minden ellenfelével szemben. Az a djinn, akit felülmúlnak egy harc során, rendszerint forgószéllé változva elmenekül.

Levegőmester (Sz): A levegőben harcoló lények –1 levonást szenvednek minden támadás- és sebzésdobásukra, amikor egy djinn ellen harcolnak.

Forgószél (T): A djinn tízpercenként egyszer képes forgószéllé változni, és ezt az alakot 7 körön át tarthatja fenn. Forgószélként repülhet, és így a repülési sebességével mozog.

A forgószél az aljánál 5 lábnyi széles, és a tetejénél maximum 30 lábnyi széles lehet, emellett maximum 50 lábnyi magas. A djinn meghatározhatja a pontos magasságot, de ennek legalább 10 lábnyinak kell lennie.

Ha a forgószél felkapja őket, akkor a maximum Közepes termetű lények megsebződhetnek. Amikor a forgószél elér egy ilyen lényt, akkor annak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 20), máskülönben 3d6 életpontnyit sebződik. Emellett dobnia kell egy másik sikeres Gyorsaságmentőt is vagy a forgószél a magasba emeli, és ezután minden körben automatikusan sebződik 1d8 pontot. A repülni tudó lények minden körben megpróbálhatnak kitörni a forgószél fogságából egy újabb Gyorsaság-mentővel (NF = 20). Siker esetén a lény még elszenvedi az abban a körben aktuális sebzést, de sikerül kikerülnie a tomboló djinn markából.

Ha elfogta forgószélként, akkor a djinn kedve szerint kidobhatja magából az ellenfelét, oda ejtve, ahol a forgószél éppen van.

Ha a forgószél alja a földet éri, akkor egy hatalmas, örvénylő porfelhőt alkot. Ennek a felhőnek a középpontja megegyezik a forgószél középpontjával, és az átmérője egyenlő a forgószél magasságának a felével. Korlátozza a látást (még a sötétben látást is) 5 lábnyi távolságra. A felhőben az 5 lábnyinál távolabb lévő lények feles takarásban vannak (lásd a fedezékekről szóló részt a *Játékosok könyvében*), míg az ennél is távolabb lévők teljes takarásba kerülnek a többiek elől. Akik belekerülnek a felhőbe, azoknak a varázsláshoz sikeres Koncentrációpróbát kell tenniük (NF = 20).

Varázslatszerű képességek: Körönként egyszer – *láthatatlanság* (csak önmagára). Naponta egyszer – *élelem és víz teremtése, bor teremtése* (mint a *víz teremtése*, csak borral), *nagyobb teremtés* (ha növényi anyagot teremt, az maradandó lesz), *ismétlődő kép, széljárás*. Ezek a képességek megegyezően működnek egy 20. szintű mágus varázslataival (mentő NF = 12 + a varázslat szintje). Naponta egyszer a djinn képes *gázalakot* (mint a varázslat) felvenni, maximum 1 órányi időre.

EFREET

A Tűz Elemi Síkjának dzsinnje. Azt beszélik, hogy a teste bazaltból, bronzból és az ezeket összeolvasztó lángokból tevődik össze. Híres arról, hogy gyűlöli a szolgaságot, és hatalmas bosszúvágy

ébredhet benne, kegyetlen és bárkit képes félrevezetni. Elsődleges otthona a mesés Sárgaréz Város, de a Tűz Síkján szinte bárhol összefuthatunk vele. Ősi ellenfele az összes djinn, és a találkozásaik mindig harccal kezdődnek.

Az efreet társadalom felett a nagyszultán uralkodik, aki a Sárgaréz Városban lakik. Tanácsadói számos bej, amír és malik, akik a síkon folyó ügyekben dönthetnek. Emellett hat pasa is szolgál alatta, akik az Anyagi Síkokkal kapcsolatos ügyeket felügyelik.

A Sárgaréz Város egy hatalmas citadella, amelyben ott lakik az efreet faj nagy része. A sík legforróbb részein lebeg, és izzó magmatengerek övezik. A város egy izzó, sárgaréz félgömbön nyugszik, ami úgy negyven mérföld átmérőjű. A legmagasabb tornyok tetején emelkedik a nagyszultán palotája, amely állítólag elképzelhetetlen mennyiségű kincset rejt magában. A város népessége számban messze fölülmúlja az Anyagi Sík legnagyobb városaiét is.

Egy efreet 12 lábnyi magas, és nagyjából 2000 fontot nyom. Beszéli az Ignan, az Auran és a Pokoli nyelveket.

Harc

Imádja félrevezetni és összezavarni az ellenfeleit. Mindezt legalább annyira a szórakozás kedvéért teszi, mint harci taktikából.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *lángteremtés, tűzijáték*. Naponta egyszer – három *kívánság* teljesítése (csak nemdzsinneknek), *mágia érzékelése, növesztés, gázalak, láthatatlanság, maradandó kép, átalakulás, tűzfal*. Mindezen képességek úgy működnek, mint egy 18. szintű mágus varázslatai (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Hő (Sz): Az efreet lángvörös teste 1d6 tűzsebzést okoz, ha közelharcban hozzáérnek, illetve minden körben, ha megragadják és fogva tartják.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, kétszeres sebzés hidegtől, kivéve sikeres mentődobás esetén.

ÉJBOSZORKA

Közepes termetű külvilági (Gonosz)
Életerő dobás: 8d8+8 (44 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb
VF: 20 (+1Ügy, +9 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+6 és betegség
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatszerű képességek, álomkísértet
Különleges képességek: Immunitások, varázslatellenállás 25, sebzéscsökkentés 20 / +3
Mentők: Szív +9, Gyors +9, Akarat +10
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 12, Áll 12, Int 15, Böl 15, Kar 12
Jártasságok: Blöff +11, Koncentráció +12, Megfélemlítés +11, Hallgatózás +14, Lovaglás +11, Szándékok Érzékelése +12, Varázslás +13, Észlelés +14
Képességek: Éberség, Harci Alkalmazások, Lovas Harc

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, hátason (1 lény egy rémálmon ülve), szövetség (3 lény rémálmon ülve)
Kihívási érték: 9
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 9–16 ÉK (Közepes)

Könyörtelen és kényszeresen gonosz. Az éjboszorka az alsóbb síkokról származik, amelyeknek lakói éheznek az élő húsra és az ártatlan lelkekre.

Külsőre először iszonytatóan ronda ember-nőnek tűnhet. A bőre kékeslila, mintha egyetlen hatalmas zúzódás borítaná el az egészet, számtalan var, hólyag és fekély tarkítja. A haja hollófekete, és a töredezett fogai olyan veszélyesek, mint egy oroszlán agyarai. A szemei izzanak, mint két felhevített széndarab, és halovány vörös fényt árasztanak magukból, ami a szóbeszédek szerint a bennük rejlő gonoszság kisugárzása.

Beszéli a Pokoli, az Abyssal és a Mennyei nyelveket.

HARC

Ha a győzelem valószínű, akkor megtámad bármilyen jó jellemű élőlényt.

Halálos harapásával képes átszakítani még a fémből készült vértezeteket is. Előszeretettel gyakorolja az *altatás* képességét az ellenfelein.

Betegség (Sz): Démonláz - harapás, Szívósságmentő (NF = 18), a lappangási ideje egy nap, a sebzése 1d6 időleges Állóképességcsökkenés. Azután minden nap újabb sikeres Szívósság-mentőt kell dobni vagy az áldozat elszenved 1 pontnyi maradandó Állóképesség-csökkenést (keresd a betegségekről szóló részt a *Kalandmesterek könyvében*).

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *káosz érzékelése, gonosz érzékelése, törvény érzékelése, jó érzékelése, mágia érzékelése, mágikus lövedék, átalakulás, altatás, gyengeség sugara*. Mindezen képességek egy 8. szintű mágus varázslataihoz hasonlóan működnek (mentő NF = 11 + a varázslat szintje). Az éjboszorka akaratlagosan alkalmazhatja az *éteriség* képességet (mint egy 16. szintű mágus), amíg birtokolja a *Szívkövet* (lásd lentebb).

Álomkísértet (T): Az éjboszorka képes belépni a kaotikus és a gonosz jelleműek álmaiba egy különleges tárgyat használva, amelyet mindenki *Szívkő* néven ismer. A *Szívkő* segítségével éterivé válik és belebeg az áldozat álmaiba. Ha egyszer már bejutott, akkor napkeltéig ott marad, és az áldozat a szörnyű rémálmok mellett 1 pontnyi maradandó Állóképesség-elszívást is elszenved. Akinek ily módon csökken nullára az Állóképesség-értéke, az meghal. Mindezt csak egy másik éteri lény akadályozhatja meg azzal, hogy elpusztítja az éjboszorkát.

Immunitások (Sz): Immunis a tűzre és a hidegre, a bűbájra, az altatásra és a félelemre.

SZÍVKŐ

Minden éjboszorka magánál hord egy követ, amely azonnal meggyógyít minden betegséget, amely a hordozójára támad. Emellett +2 ellenállás-bónuszt ad minden mentődobásra. Amelyik éjboszorka elveszíti ezt a különleges eszközt, az nem képes alkalmazni az *éteriség* képességet, amíg nem készít magának újat (ami nagyjából egy hónapot vesz igénybe). A jó jellemű lények is részesülhetnek a *Szívkő* adományaiból, de nem kapják meg az *éteriség* képességét, és az eszköz tíz használat után magától összetörik.

	Éjszárny Óriási élőholt	Éjjáró Óriási élőholt	Éjféreg Hatalmas élőholt
Életerő dobás:	17d12 (110 ép)	21d12 (136 ép)	25d12 (162 ép)
Kezdeményezés:	+8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+4 (+4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	20 láb, repülve 60 láb (jó)	40 láb, repülve 20 láb (gyenge)	30 láb, fúrva 60 láb
VF:	28 (–2 termet, +4 Ügy, +16 természetes)	26 (–2 termet, +2 Ügy, +16 természetes)	28 (–4 termet, +22 természetes)
Támadások:	Harapás +15 kh.	2 csapás +20 kh.	Harapás +25 kh., tüske +20 kh.
Sebzés:	Harapás 2d6+13 és átalakulás	Csapás 2d6+12	Harapás 4d6+17, tüske 2d8+8 és méreg
Oldal/elérés:	20 x 10 / 10 láb	10 x 10 / 15 láb	30 x 30 (feltekeredve) / 10 láb
Különleges támadások:	Éjjáró képességek, mágiaelszívás	Éjjáró képességek, tárgy összezúzása, gonosz tekintet	Éjjáró képességek, megragadás, egészben lenyelés, energiaelszívás, méreg
Különleges képességek:	Élőholt, éjjáró képességek	Élőholt, éjjáró képességek	Élőholt, éjjáró képességek, remegés érzékelése
Mentők:	Szív +5, Gyors +9, Akarat +15	Szív +7, Gyors +9, Akarat +17	Szív +8, Gyors +8, Akarat +21
Tulajdonságok:	Erő 29, Ügy 18, Áll -, Int 20, Böl 20, Kar 18	Erő 35, Ügy 14, Áll -, Int 20, Böl 20, Kar 18	Erő 45, Ügy 10, Áll -, Int 20, Böl 20, Kar 18
Jártasságok:	Koncentráció +16, Irányérzék +19, Hallgatózás +22, Csendes Mozgás +20, Varázslás +19, Észlelés +22	Koncentráció +19, Rejtőzködés +12*, Hallgatózás +22, Csendes Mozgás +19, Varázslás +19, Észlelés +22	Koncentráció +18, Irányérzék +7, Hallgatózás +22, Csendes Mozgás +20, Varázslás +17, Észlelés +22
Képességek:	Éberség, Vakharc, Harci Alkalmazások, Harci Reflexek, Kitérés, Repülve Támadás, Fejlesztett Kritikus (harapás), Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás	Éberség, Vakharc, Harci Alkalmazások, Kaszabolás, Harci Reflexek, Nagyobb Kaszabolás, Fejlesztett Kritikus (csapás), Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás, Elválasztás	Éberség, Vakharc, Harci Alkalmazások, Fejlesztett Kritikus (harapás), Fejlesztett Kritikus (tüske), Jobb Kezdeményezés, Vasakarat, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt
Szerveződés:	Magányos, pár, csapat (3–6)	Magányos, pár, banda (2–4)	Magányos, pár
Kihívási érték:	14	16	18
Kincsek:	Általános	Általános	Általános
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	18–25 ÉK (Óriási); 26–51 ÉK (Hatalmas);	22–31 ÉK (Óriási); 32–63 ÉK (Hatalmas)	26–75 ÉK (Gigászi)

Hatalmas élőholtak, amelyeket a sötétség és a mindent elsöprő gonoszság teremtett meg. Fagyos rosszindulat lebeg körülöttük súlyosan, egy téli reggelen nyitva hagyott koporsó szagával átitatva.

Tudnak olvasni, és megértenek minden nyelvet. Ők azonban csak és kizárólag telepátia útján kommunikálnak.

HARC

Az éjjárók mindhárom ismert változata nagyhatalmú lény, egyéni képességekkel. Harci taktikáik is ezen képességeiktől függenek, de mindhárman előszeretettel alkalmazzák a *gyorsítás* varázslatszerű képességet.

Élőholtak: Immunisak a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rájuk az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehetnek elszenvedői kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

ÉJJÁRÓ KÉPESSÉGEK

Minden éjjáró rendelkezik az itt leírt különleges képességekkel.

Fagyos aura (T): Iszonytató hideget árasztanak magukból, amely 60 lábnyi sugarú aura formájában jelenik meg. Bár az élőlényeknek nem okoz sebzést, a fagy azonnal megront minden ételt és folyadékot, ami az aurába kerül. Emellett tönkreteszi a szentelt vizet, a mágikus italokat, az olajokat és az aromákat, hacsak a tárgynak nem lehet Szívósságmentőt dobni (NF = 22). Amelyik tárgynak ez sikeres, az egy napig immunissá válik annak az éjjárónak az aurájára.

Aki valaha is érezte a csontig hatoló hideget, az azonnal felismeri az éjjáró auráját. Ha újra találkoznak, akkor az éjjáró nem tudja meglepni mindazokat, akik már ismerik a fajtáját.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *betegség okozása, személy elbájolása, gyilkos felhő, zavarodottság, sötétség, mágiaűzés, gyorsítás, személy fogvatartása, láthatatlanság.* Éjszakánként egyszer – *halálos érintés.* Ezen képességek mindegyike egy olyan mágus varázslataihoz hasonlóan működik, akinek a szintje egyenlő az éjjáró Életerő Kockáinak számával (mentő NF = 14 + a varázslat szintje).

Élőholtak megidézése (T): Négyóránként egyszer az éjjárók képesek élőholt teremtményeket megidézni: 2–5 árny, 1–2 wraith, 1 lidérc vagy 1 szellem válaszolhat a szólításukra. Az élőholtak 1d10 körön belül érkeznek meg, és 1 óra hosszáig szolgálják az éjjárót, majd visszatérnek oda, ahonnan jöttek.

Irtózás a napfénytől (Sz): Rettegnek minden fénytől, ezért a természetes napfényben (ehhez nem elég egy *napfény* varázslat hatása) -4 levonást kapnak minden támadásdobásukra.

Hidegimmunitás (Sz): Immunisak a hideg és a fagy hatásaira.

Ellenállások (Sz): Sav, tűz és elektromosság ellenállás 50 értékkel rendelkeznek.

Varázslatimmunitás (T): A 6. vagy alacsonyabb szintű varázslatok és varázslatszerű képességek nem hatnak rájuk, mintha az alkalmazónak nem sikerült volna felüldobnia az éjjáró ellenállását.

Mágia érzékelése (T): Folyamatosan képesek érzékelni a mágiát, mintha egy 20. szintű mágus varázslatát alkalmaznák. Az éjjárók egyetlen ingyenes cselekedetként megszüntethetik vagy felfüggeszthetik a képesség hatását.

Láthatatlanság látása (T): Folyamatosan ható képesség, egy 20. szintű mágus varázslatára hasonlít. Az éjjárók egyetlen ingyenes cselekedetként megszüntethetik vagy felfüggeszthetik a képesség hatását.

Telepátia (T): 100 lábnyi távolságon belül képesek telepatikusan kommunikálni minden olyan lénnyel, amely megért legalább egy nyelvet.

Sebzéscsökkentés (T): Minden éjjáró rendelkezik a sebzéscsökkentés 25 / +3 képességével.

ÉJSZÁRNY

Ez az iszonytató lény úgy néz ki, mint tömör sötétségből lévő, hatalmas denevér.

Harc

Az éjszakai égen lopakodik, és onnan csap le az áldozatára. Szinte teljesen láthatatlan, csak azért lehet észrevenni, mert eltakarja a csillagokat.

Mágiaelszívás (T): Képes meggyengíteni a mágikus vértezeteket, fegyvereket és pajzsokat egy sikeres érintés-támadással. A célpont tárgynak Szívósság-mentőt kell dobni (NF = 20) vagy elveszít egy „pluszt" (például egy +2-es kardból +1-es lesz). Az a tárgy, amelyből minden mágiát kiszippantott, elveszíti minden egyéb hatalmát is (például a beleépített varázslatokat), és ezután minden tekintetben hétköznapi tárgynak számít. A *gonosz elűzése* varázslat, amit a tárgyra alkalmaznak, visszaállítja annak erejét. Feltéve, hogy ezt a varázshasználó szintjével egyenlő napon belül teszik meg.

ÉJJÁRÓ

20 láb magas humanoid színtiszta sötétségből.

Harc

Sötét helyeken jár, ahol meglepheti az óvatlanokat és azokat, akik nem ismerik még a körülötte lengő fagyos hideget.

Tárgy összezúzása (T): Elpusztíthat bármely fegyvert vagy tárgyat maximum Nagy méretűig (még a mágikusakat is, csak az ereklyéket nem) azáltal, hogy a két keze közé veszi. Az összezúzás egy általános cselekedetet jelent. Ha a tárgy még az ellenfélnél van, akkor az éjjárónak sikeres lefegyverző-támadást kell végrehajtania.

Gonosz tekintet (T): Átokvarázs, 30 lábnyi távolságon belül hat, Akaraterő-mentő (NF = 24). A megátkozott ellenfelek -4 morális büntetést kapnak minden támadásdobásukra, a próbáikra és a mentődobásaikra is. A *gonosz elűzése* vagy az *átoklevétel* varázslat megszünteti a hatást.

Jártasságok: *Sötétben +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködés jártasságpróbáira.

ÉJFÉREG

A szörnyeteg talán a lila féreghez hasonlítható, de a színe teljesen fekete. A teste nagyjából 7 lábnyi átmérőjű, és a fogakkal teletűzdelt szájától a tüskés farkáig közel 100 lábnyi hosszú.

Harc

Az éjféreg a földben ássa magát előre, és onnan támad ki. A föld leárnyékolja a fagyos auráját mindaddig, amíg ki nem tör alóla.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a harapástámadásával kell célba találnia. Ha sikeres, akkor automatikusan a harapássebzését okozza, és megpróbálhatja lenyelni az ellenfelét.

Egészben lenyelés (Sz): Az éjféreg megpróbálhatja lenyelni a maximum Óriási termetű ellenfelét, ha előzőleg sikeresen megragadta. A lenyelt lény 2d8+12 zúzósebzést és 1d8 savsebzést szenved el minden körben, ráadásul alanya lehet az éjféreg energiaelszívó képességének. A lenyelt lény egy sikeres birkózáspróbával kimászhat, ekkor az éjféreg szájába tér vissza, ahonnan egy újabb sikeres birkózáspróbával szabadulhat ki. A lenyelt lény emellett választhatja azt is, hogy kivágja magát a karmaival vagy Kicsi, esetleg Pici vágófegyverrel 35 pontnyi sebzést okozva (VF = 24). Ha a lény kijutott, akkor az izmok összezárják a lyukat mögötte, és a következő lenyelt lénynek ugyanígy ki kell vágnia magát.

Egy éjféreg gyomrában két Óriási, négy Nagy, nyolc Közepes, tizenhat Kicsi, harminckét Pici vagy Apró lény fér el.

Energiaelszívás (T): Ha az éjféreg gyomrába élőlény kerül, akkor az minden körben elszenved egy szintcsökkenést. Ez elkerülhető egy Szívósságmentővel (minden körben dobni kell rá, NF = 24).

Méreg (Sz): Faroktüske, Szívósságmentő (NF = 22), első és másodlagos sebzése 2d6 időleges Erőveszteség.

Remegés érzékelése (Sz): Az éjféreg automatikusan érzékel minden olyan dolgot, amely 60 lábnyi távolságon belül a mozgása közben érinti a talajt.

	Légelementál, kicsi Kicsi elementál (Levegő)	Légelementál, közepes Közepes elementál (Levegő)	Légelementál, nagy Nagy elementál (Levegő)
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	4d8+8 (26 ép)	8d8+24 (60 ép)
Kezdeményezés:	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+9 (+5 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+11 (+7 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	Repülve 100 láb (kiváló)	Repülve 100 láb (kiváló)	Repülve 100 láb (kiváló)
VF:	17 (+1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)	18 (+5 Ügy, +3 természetes)	20 (-1 termet, +7 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	Csapás +5 kh.	Csapás +8 kh.	Csapás +12/+7 kh.
Sebzés:	Csapás 1d4	Csapás 1d6+1	Csapás 2d6+3
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Levegőmester, forgószél	Levegőmester, forgószél	Levegőmester, forgószél
Különleges képességek:	Elementál	Elementál 10/+1	Elementál, sebzéscsökkentés
Mentők:	Szív +0, Gyors +6, Akarat +0	Szív +3, Gyors +9, Akarat +0	Szív +5, Gyors +13, Akarat +0
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 17, Áll 10, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 12, Ügy 21, Áll 14, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 14, Ügy 25, Áll 16, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +5	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +11, Észlelés +11
Képességek:	Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás)	Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás)	Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés

	Légelementál, óriási Óriási elementál (Levegő)	Légelementál, nagyobb Óriási elementál (Levegő)	Légelementál, idősebb Óriási elementál (Levegő)
Életerő dobás:	16d8+64 (136 ép)	21d8+84 (178 ép)	24d8+96 (204 ép)
Kezdeményezés:	+13 (+9 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+14 (+10 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+15 (+11 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	Repülve 100 láb (kiváló)	Repülve 100 láb (kiváló)	Repülve 100 láb (kiváló)
VF:	21 (–2 termet, +9 Ügy, +4 természetes)	26 (–2 termet, +10 Ügy, +8 természetes)	27 (–2 termet, +11 Ügy, +8 természetes)
Támadások:	Csapás +19/+14/+9 kh.	Csapás +23/+18/+13 kh.	Csapás +27/+22/+17/+12 kh.
Sebzés:	Csapás 2d8+6	Csapás 2d8+7	Csapás 2d8+9
Oldal/elérés:	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb
Különleges támadások:	Levegőmester, forgószél	Levegőmester, forgószél	Levegőmester, forgószél
Különleges képességek:	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2	Elementál, sebzéscsökkentés 15 / +3
Mentők:	Szív +9, Gyors +19, Akarat +5 Akarat +7	Szív +11, Gyors +22, Akarat +8	Szív +12, Gyors +25,
Tulajdonságok:	Erő 18, Ügy 29, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 20, Ügy 31, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 22, Ügy 33, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +18, Észlelés +18	Hallgatózás +23, Észlelés +23	Hallgatózás +26, Észlelés +26
Képességek:	Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés	Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés, Mozgékonyság	Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés, Mozgékonyság

Az elementálok az elsődleges elemek megtestesülései. Olyan vadak és veszélyesek, mint azok az erők, amelyek megteremtették őket.

HARC

Az elementálok változó harci képességekkel és szokásokkal rendelkeznek, de mindegyikük ugyanabba a lénytípusba tartozik, így bizonyos képességeik megegyeznek.

Elementálok: Immunisak a mérgekre, az altatásra, a leütésre és a bénításra. Nem kaphatnak kritikus találatot.

LÉGELEMENTÁL

A légelementál a világ leggyorsabb és legügyesebb lényei közé sorolható. Nem igazán hagyja el az otthonát, kivéve ha megidézik egy varázslattal.

Megjelenésre formátlan, kavargó köd. Itt-ott sötétebb részek tarkítják, ezek jelenítik meg a lény száját és a szemeit.

A légelementál az Auran nyelvet beszéli, de csak ritkán használja. A hangja leginkább egy tornádó magas tónusú zúgására vagy egy éjféli vihar mély mennydörgésére hasonlít.

Harc

A sebessége és a repülési képességei kiváló légi harcosokká teszik a lényt.

Levegőmester (Sz): Amikor egy légelementál ellen küzdenek, akkor a levegőben harcoló lények -1 levonást szenvednek minden támadás- és sebzésdobásukra.

Forgószél (T): A légelementál tízpercenként egyszer képes forgószéllé változni, és ezt az alakot 1 körön át tarthatja fenn minden 2 Életerő Kockája után. Repülhet, és így a repülési sebességével mozog.

A forgószél az aljánál 5 lábnyi széles, és a tetejénél maximum 30 lábnyi széles lehet, emellett maximum 50 lábnyi magas, ez utóbbi az elementál termetétől függ. A légelementál

meghatározhatja a pontos magasságot, de ennek legalább 10 lábnyinak kell lennie.

Ha a forgószél felkapja őket, akkor az elementálnál legalább egy kategóriával kisebb termetű lények megsebződhetnek (a részletekért lásd a lenti táblázatot). Amikor a forgószél elér egy ilyen lényt, akkor annak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia, máskülönben megsebződik. Emellett dobnia kell egy másik sikeres Gyorsaságmentőt is, vagy a forgószél a magasba emeli, és ezután minden körben automatikusan az írt életpont-mennyiséget sebzi rajta. A repülni tudó lények minden körben megpróbálhatnak kitörni a forgószél fogságából egy újabb Gyorsaságmentővel. Siker esetén a lény még elszenvedi az abban a körben aktuális sebzést, de sikerül kikerülnie a tomboló elementál markából.

Ha forgószélként elfogta, akkor a légelementál kedve szerint kidobhatja magából az ellenfelét, oda ejtve, ahol a forgószél éppen van. A megidézett elementál mindig kidobja magából az áldozatait mielőtt visszatér a saját síkjára. Ha a forgószél alja a földet éri, akkor egy hatalmas, örvénylő porfelhőt alkot. Ennek a felhőnek a középpontja megegyezik a forgószél középpontjával, és az átmérője egyenlő a forgószél magasságának a felével. Korlátozza a látást (még a sötétben látást is) 5 lábnyi távolságra.

A felhőben az 5 lábnyinál távolabb lévő lények feles takarásban vannak (lásd a fedezékekről szóló részt a *Játékosok könyvében*), míg az ennél is távolabb lévők teljes takarásba kerülnek a többiek elől. Akik belekerülnek a felhőbe, azoknak a varázsláshoz sikeres Koncentrációpróbát kell tenniük.

Légelementálok mérete

Termet	Mag.	Súly	Forgószél Mentő NF	Forgószél Sebzés	Forgószél Mag.
Kicsi	4 láb	1 font	11	1d4	10–20 láb
Közepes	8 láb	2 font	13	1d6	10–30 láb
Nagy	16 láb	4 font	16	2d6	10–40 láb
Óriási	32 láb	8 font	22	2d8	10–50 láb
Nagyobb	36 láb	10 font	25	2d8	10–60 láb
Idősebb	40 láb	12 font	27	2d8	10–60 láb

FÖLDELEMENTÁL

A földelementál hihetetlenül erős és szívós. Nagyobb termettel szinte bármit képes porrá zúzni. Nem igazán hagyja el a saját síkját, csak ha megidézik. Nagy, kőszerű humanoid. Amikor megidézik egy Anyagi Síkra, akkor mindig annak a dolognak az anyagát veszi fel, amit a mágus a megidézéséhez használt (por, homok, kő, értékes fémek, ékkövek, stb.). Az elementál arca hideg, kifejezéstelen, egy lyukszerű száj és két, drágakő-ragyogású szem uralja.

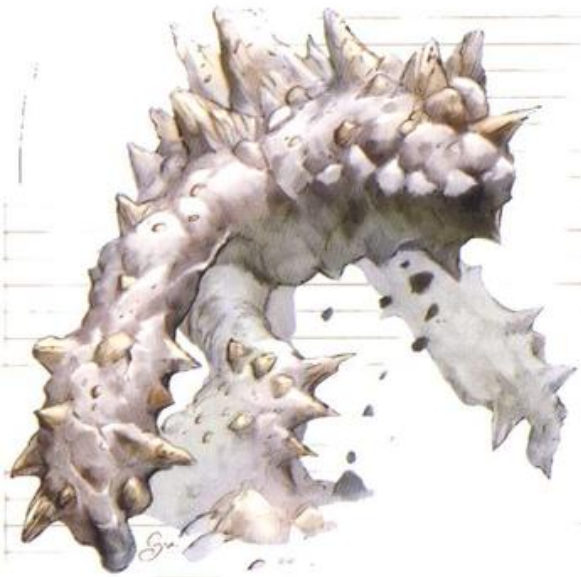
A Terran nyelvet beszéli, de ritkán használja. A hangja olyan, mint egy mély alagútban a visszhang, egy földrengés robaja vagy a kőhöz ütődő kő koppanása.

Földelementálok mérete

Termet	Mag.	Súly	Termet	Mag.	Súly
Kicsi	4 l.	80 f.	Óriási	32 l.	48 000 f.
Közepes	8 l.	750 f.	Nagyobb	36 l.	54 000 f.
Nagy	16 l.	6 000 f.	Idősebb	40 l.	60 000 f.

	Földelementál, kicsi Kicsi elementál (Föld)	Földelementál, közepes Közepes elementál (Föld)	Földelementál, nagy Nagy elementál (Föld)
Életerő dobás:	2d8+2 (11 ép)	4d8+12 (30 ép)	8d8+32 (68 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	20 láb	20 láb
VF:	17 (+1 termet, -1 Ügy, +7 természetes)	18 (–1 Ügy, +9 természetes)	18 (–1 termet, –1 Ügy, +10 természetes)
Támadások:	Csapás +5 kh.	Csapás +8 kh.	Csapás +12/+7 kh.
Sebzés:	Csapás 1d6+4	Csapás 1d8+7	Csapás 2d8+10
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Földmester, lökés	Földmester, lökés	Földmester, lökés
Különleges képességek:	Elementál	Elementál	Elementál, sebzéscsökk. 10 / +1
Mentők:	Szív +4, Gyors -1, Akarat +0	Szív +7, Gyors +0, Akarat +1	Szív +10, Gyors +1, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 8, Áll 13, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 21, Ügy 8, Áll 17, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 25, Ügy 8, Áll 19, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +5	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +11, Észlelés +11
Képességek:	Erőteljes Támadás	Erőteljes Támadás	Erőteljes Támadás, kaszabolás

	Földelementál, óriási Óriási elementál (Föld)	Földelementál, nagyobb Óriási elementál (Föld)	Földelementál, idősebb Óriási elementál (Föld)
Életerő dobás:	16d8+80 (152 ép)	21d8+105 (199 ép)	24d8+120 (228 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	20 láb	20 láb
VF:	18 (-2 termet, -1 Ügy, +11 természetes)	20 (–2 termet, -1 Ügy, +13 természetes)	22 (–2 termet, -1 Ügy, +15 természetes)
Támadások:	Csapás +19/+14/+9 kh.	Csapás +23/+18/+13 kh.	Csapás +27/+22/+17/+12 kh.
Sebzés:	Csapás 2d10+13	Csapás 2d10+15	Csapás 2d10+16
Oldal/elérés:	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb
Különleges támadások:	Földmester, lökés	Földmester, lökés	Földmester, lökés
Különleges képességek:	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2	Elementál, sebzéscsökkentés 15 / +3
Mentők:	Szív +15, Gyors +4, Akarat +5	Szív +17, Gyors +6, Akarat +7	Szív +19, Gyors +7, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 29, Ügy 8, Áll 21, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 31, Ügy 8, Áll 21, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 33, Ügy 8, Áll 21, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +18, Észlelés +18	Hallgatózás +23, Észlelés +23	Hallgatózás +26, Észlelés +26
Képességek:	Erőteljes Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Hasítás	Erőteljes Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Hasítás Fejlesztett Kritikus (csapás)	Erőteljes Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Hasítás Fejlesztett Kritikus (csapás)



Harc

Bár a földelementál lassan mozog, mégsem lehet figyelmen kívül hagyni a támadását. Olyan könnyedén hatol át a szilárd talajon vagy a köveken, mint ahogy egy ember sétál a szabad levegőn. Azonban nem tud úszni, és ha víz kerül elé, akkor meg kell kerülnie vagy a meder mélyén, a talajban, alatta halad át (ez utóbbit nem szívesen teszi).

Földmester (Sz): Ha harc közben ő és az ellenfele is érinti a talajt, akkor +1 bónuszt kap a támadására és a sebzésére egyaránt. Ha az ellenfele vízi vagy légi teremtmény, akkor a földelementál -4 levonást kap a támadására és a sebzésére is (ezek a módosítók nincsenek feltüntetve a statisztikákban).

Lökés (Sz): Az elementál egy támadással a földre küldheti az ellenfelét anélkül, hogy ezzel lehetőséget adna a visszatámadásra. A Földmester-képesség adta harci módosítók ekkor hozzáadódnak az Erő-próbához.

TŰZELEMENTÁL

A tűzelementál gyors és ügyes. Tüzes testének a puszta érintésétől is lángra gyúlnak az éghető anyagok.

A tűzelementál úgy néz ki, mint egy magas lángnyelv, amelyből két karszerű végtag nyúlik ki oldalt. Mozgás közben ezek a karok

	Tűzelementál, kicsi Kicsi elementál (Tűz)	Tűzelementál, közepes Közepes elementál (Tűz)	Tűzelementál, nagy Nagy elementál (Tűz)
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	4d8+8 (26 ép)	8d8+24 (60 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+9 (+5 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	50 láb	50 láb	50 láb
VF:	15 (+1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)	16 (+3 Ügy, +3 természetes)	18 (-1 termet, +5 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	Csapás +3 kh.	Csapás +6 kh.	Csapás +10/+5 kh.
Sebzés:	Csapás 1d4 és 1d4 tűz	Csapás 1d6+1 és 1d6 tűz	Csapás 2d6+3, 2d6 tűz
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Égetés	Égetés	Égetés
Különleges képességek:	Elementál, tűz altípus	Elementál, tűz altípus 10 / +1, tűz altípus	Elementál, sebzéscsökkentés
Mentők:	Szív +0, Gyors +4, Akarat +0	Szív +3, Gyors +7, Akarat +1	Szív +5, Gyors +11, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 12, Ügy 17, Áll 14, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 14, Ügy 21, Áll 16, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +5	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +11, Észlelés +11
Képességek:	Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás)	Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás) Kitérés	Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás),

	Tűzelementál, óriási Óriási elementál (Tűz)	Tűzelementál, nagyobb Óriási elementál (Tűz)	Tűzelementál, idősebb Óriási elementál (Tűz)
Életerő dobás:	16d8+64 (136 ép)	21d8+84 (178 ép)	24d8+96 (204 ép)
Kezdeményezés:	+11 (+7 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+12 (+8 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+13 (+9 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	50 láb	50 láb	50 láb
VF:	19 (–2 termet, +7 Ügy, +4 természetes)	24 (–2 termet, +8 Ügy, +8 természetes)	25 (–2 termet, +9 Ügy, +8 természetes)
Támadások:	Csapás +17/+12/+7 kh.	Csapás +21/+16/+11 kh.	Csapás +25/+20/+15/+10 kh.
Sebzés:	Csapás 2d8+6 és 2d8 tűz	Csapás 2d8+7 és 2d8 tűz	Csapás 2d8+8, 2d8 tűz
Oldal/elérés:	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb
Különleges támadások:	Égetés	Égetés	Égetés
Különleges képességek:	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2, tűz altípus	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2, tűz altípus	Elementál, sebzéscsökkentés 15 / +3, tűz altípus
Mentők:	Szív +9, Gyors +17, Akarat +5	Szív +11, Gyors +20, Akarat +7	Szív +12, Gyors +23, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 18, Ügy 25, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 20, Ügy 27, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 22, Ügy 29, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +18, Észlelés +18	Hallgatózás +23, Észlelés +23	Hallgatózás +26, Észlelés +26
Képességek:	Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés, Mozgékonyság Ugró Támadás	Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés, Mozgékonyság, Ugró Támadás	Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (csapás), Kitérés, Mozgékonyság,

visszahúzódnak a lény testébe, majd egy pillanat múlva újra kicsapódnak belőle, mint lángnyelvek egy tomboló tűzviharból. Az arc jelenlétének egyetlen mutatója a két dühösen izzó, kék lángnyelv, amelyek a szemeket alkotják. Nem képes megérinteni a vizet vagy más, nemgyúlékony folyadékot. Egy nagyobb vízfelület áthatolhatatlan gátat képez előtte, amelyet csak átugorhat vagy megkerülhet. Az Ignan nyelvet beszéli, de ritkán használja. A hangja olyan, mint egy hatalmas máglya ropogása és sziszegése.

TŰZELEMENTÁLOK MÉRETE

Termet	Mag.	Súly	Égés-mentő NF
Kicsi	4 láb	1 font	11
Közepes	8 láb	2 font	14
Nagy	16 láb	4 font	17
Óriási	32 láb	8 font	22
Nagyobb	36 láb	10 font	24
Idősebb	40 láb	12 font	26

Harc

Dühödt harcos, aki vadul és egyenesen támad az ellenfeleire. Kifejezetten élvezi, ha az Anyagi Síkok lakóit és tárgyait égetheti hamuvá.

Égetés (Sz): Akiket egy tűzelementál csapása eltalál, azoknak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobniuk, máskülönben lángra kapnak. A tűz 1d4 körön át ég (keresd a kigyulladásról szóló részt a *Kalandmesterek könyvében*). A lángra kapott lény megpróbálhatja eloltani magán a tüzet. A tűzelementált a természetes fegyvereikkel eltaláló lények ugyanúgy elszenvedik a tűzsebzést, mintha az elementál találta volna el őket. Sikertelen Gyorsaságmentő esetén ugyanúgy lángra is kapnak. A mentődobás Nehézségi Fokozata a tűzelementál termetétől függ, ezeket a számokat a fenti termettáblázatban találhatod.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, kétszeres sebzés fagytól, kivéve sikeres mentődobás esetén.

VÍZELEMENTÁL

	Vízelementál, kicsi Kicsi elementál (Víz)	Vízelementál, közepes Közepes elementál (Víz)	Vízelementál, nagy Nagy elementál (Víz)
Életerő dobás:	2d8+2 (11 ép)	4d8+12 (30 ép)	8d8+32 (68 ép)
Kezdeményezés:	+0	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 90 láb	20 láb, úszva 90 láb	20 láb, úszva 90 láb
VF:	17 (+1 termet, +0 Ügy, +6 természetes)	19 (+1 Ügy, +8 természetes)	20 (-1 termet, +2 Ügy, +9 természetes)
Támadások:	Csapás +4 kh.	Csapás +6 kh.	Csapás +10/+5 kh.
Sebzés:	Csapás 1d6+3	Csapás 1d8+4	Csapás 2d8+7
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Vízmester, áztatás, örvény	Vízmester, áztatás, örvény	Vízmester, áztatás, örvény
Különleges képességek:	Elementál	Elementál 10/+1	Elementál, sebzéscsökkentés
Mentők:	Szív +4, Gyors +0, Akarat +0	Szív +7, Gyors +2, Akarat +1	Szív +10, Gyors +4, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 10, Áll 13, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 16, Ügy 12, Áll 17, Int 4, Böl 11, Kar 11	Erő 20, Ügy 14, Áll 19, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +5	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +11, Észlelés +11
Képességek:	Erőteljes Támadás	Erőteljes Támadás	Erőteljes Támadás, Kaszabolás

	Vízelementál, óriási Óriási elementál (Víz)	Vízelementál, nagyobb Óriási elementál (Víz)	Vízelementál, idősebb Óriási elementál (Víz)
Életerő dobás:	16d8+80 (152 ép)	21d8+105 (199 ép)	24d8+120 (228 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Ügy)	+5 (Ügy)	+6 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 90 láb	20 láb, úszva 90 láb	20 láb, úszva 90 láb
VF:	21 (–2 termet, +4 Ügy, +9 természetes)	22 (–2 termet, +5 Ügy, +9 természetes)	23 (–2 termet, +6 Ügy, +9 természetes)
Támadások:	Csapás +17/+12/+7 kh.	Csapás +21/+16/+11 kh.	Csapás +25/+20/+15/+10 kh.
Sebzés:	Csapás 2d10+10	Csapás 2d10+12	Csapás 2d10+13
Oldal/elérés:	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb	10 x 5 / 15 láb
Különleges támadások:	Vízmester, áztatás, örvény	Vízmester, áztatás, örvény	Vízmester, áztatás, örvény
Különleges képességek:	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2, tűzimmunitás	Elementál, sebzéscsökkentés 10 / +2, tűzimmunitás	Elementál, sebzéscsökkentés 15 / +3, tűzimmunitás
Mentők:	Szív +15, Gyors +9, Akarat +5	Szív +17, Gyors +12, Akarat +7	Szív +19, Gyors +14, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 24, Ügy 18, Áll 21, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 26, Ügy 20, Áll 21, Int 6, Böl 11, Kar 11	Erő 28, Ügy 22, Áll 21, Int 6, Böl 11, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +18, Észlelés +18	Hallgatózás +23, Észlelés +23	Hallgatózás +26, Észlelés +26
Képességek:	Erőteljes Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Hasítás	Erőteljes Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Hasítás, Fejlesztett Kritikus (csapás)	Erőteljes Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Hasítás, Fejlesztett Kritikus (csapás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: Kicsi 1, közepes 3, nagy 5, Óriási 7, nagyobb 9, idősebb 11
Kincsek: Nincs
Jellem: Rendszerint semleges
Fejlesztés: Kicsi 3 ÉK (Kicsi); Közepes 5–7 ÉK (Közepes); Nagy 9–15 ÉK (Nagy); Óriási 17–20 ÉK (Óriási); Nagyobb 22–23 ÉK (Óriási); Idősebb 25+ ÉK (Óriási)

Egy vízelementál legalább annyira kiszámíthatatlan és gyilkos erejű tud lenni, mint a viharos tenger.

Olyan, mint egy hatalmas, tornyosuló hullám, amelyből két oldalra kisebb hullámok nyúlnak ki karok gyanánt. Szemként két mélyzöld gömb mered előre a hullám elülső részéből. A vízelementál maximum 180 lábnyi távolságra képes elhagyni azt a vizet, amelynek a segítségével megidézték.

Beszéli az Aquan nyelvet, de csak ritkán használja. A hangja olyan, mint a sziklás parton megtörő hullámok robaja vagy mint a viharos óceán dübörgése.

Harc

A vízelementál legszívesebben valamely nagyobb vízben harcol, ahol könnyedén eltűnhet a hullámok alatt, és újra feltörhet az ellenfelei körül bárhol.

Vízmester (Sz): Ha ő és ellenfele is érintik a vizet harc közben, akkor +1 bónuszt kap a támadására és a sebzésére. Ha az ellenfele a föld elemhez tartozó lény, akkor a vízelementál –4 levonást kap a támadására és a sebzésére (ezek a módosítók nincsenek feltüntetve a statisztikák között).

A vízelementál komoly fenyegetést jelenthet azokra a hajókra, amelyek az útjába kerülnek. A lény könnyedén felboríthatja a kisebb vízi járműveket (az elementál Életerő Kockáinak ötszöröse egyenlő a felborítható hajó hosszával méterben), és megállíthatja a közepeseket (az elementál Életerő Kockáinak tízszerese egyenlő a megállítható hajó hosszával méterben). Még a nagyobb vízi járművek (az elementál Életerő Kockáinak hússzorosa egyenlő a hajó hosszával méterben) sebességét is a felére csökkentheti.

Áztatás (Sz): Az elementál érintése kioltja a fáklyákat, a tábortüzeket, a nyitott lámpásokat és minden más nem mágikus, nyílt tüzet, amelyek maximum Nagy méretűek. A mágikus tüzeket úgy olthatja ki az érintésével, mintha egy az Életerő Dobásával megegyező szintű mágusként a *mágiaűzés* varázslatot alkalmazná.

Örvény (T): A vízelementál tízpercenként egyszer képes örvénynyé változni, és ezt az alakot 1 körön át tarthatja fenn minden 2 Életerő Kockája után. Ebben az alakjában az úszási sebességével mozoghat.

Az örvény 5 lábnyi széles az aljánál, és maximum 30 lábnyi széles a tetejénél, ez az elementál termetétől függ. A vízelementál meghatározhatja a pontos magasságot, de ennek is legalább 10 lábnyinak kell lennie.

Ha az örvény felkapja őket, akkor az elementálnál legalább egy termetkategóriával kisebb lények megsebződnek (a részletekért lásd a lenti táblázatot). Amikor az örvény elér egy ilyen lényt, akkor annak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia, máskülönben sebződik. Emellett dobnia kell egy másik sikeres Gyorsaságmentőt is vagy az örvény a mélybe rántja és ezután minden körben automatikusan a leírt pontmennyiséget sebződik. Az úszni tudó lények minden körben megpróbálhatnak kitörni az örvény fogságából egy újabb Gyorsaságmentővel. Siker esetén a lény még elszenvedi az abban a körben aktuális sebzést, de sikerül kikerülnie a tomboló elementál markából.

Ha örvényként elfogta, akkor a vízelementál kedve szerint kidobhatja magából az ellenfelét, ott hagyva, ahol az örvény éppen van. Egy megidézett elementál mindig kidobja magából az áldozatait mielőtt visszatér az otthonába.

Ha az örvény alja érinti a meder alját, akkor egy hatalmas, örvénylő sárfelhőt alkot. A sárfelhő középpontja megegyezik az örvény középpontjával, és az átmérője egyenlő az örvény magasságának a felével. Korlátoz mindenféle látást (még a sötétben látást is) 5 lábnyi távolságra. Az 5 lábnál távolabb lévő lények feles takarásban vannak (lásd a fedezékekről szóló részt a *Játékosok könyvében*), és az ennél is távolabb lévők teljes takarásba kerülnek a többiek elől. Akik belekerülnek a felhőbe, azoknak a varázsláshoz sikeres Koncentrációpróbát kell tenniük (az NF megegyezik a fenti Gyorsaságmentőkével).

ÉLETRE KELLTETT TÁRGYAK

	Pici tárgy Pici szerkezet	Kicsi tárgy Kicsi szerkezet	Közepes tárgy Közepes szerkezet
Életerő dobás:	1/2d10 (2 ép)	1d10 (5 ép)	2d10 (11 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+1 (Ügy)	+0
Sebesség:	40 láb (50 láb lábakon, 60 láb több lábon, 80 láb kerekeken)	30 láb (40 láb lábakon, 50 láb több lábon, 70 láb kerekeken)	30 láb (40 láb lábakon, 50 láb több lábon, 70 láb kerekeken)
VF:	14 (+2 termet, +2 Ügy)	14 (+1 termet, +1 Ügy, +2 természetes)	14 (+4 természetes)
Támadások:	Csapás +1 kh.	Csapás +1 kh.	Csapás +2 kh.
Sebzés:	Csapás 1d3–1	Csapás 1d4	Csapás 1d6+1
Oldal/elérés:	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben
Különleges képességek:	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben
Mentők:	Szív +0, Gyors +2, Ak –5	Szív +0, Gyors +2, Ak –5	Szív +0, Gyors +2, Ak –5
Tulajdonságok:	Erő 8, Ügy 14, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1	Erő 10, Ügy 12, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1	Erő 12, Ügy 10, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1

	Nagy tárgy Nagy szerkezet	Óriási tárgy Óriási szerkezet	Hatalmas tárgy Hatalmas szerkezet
Életerő dobás:	4d10 (22 ép)	8d10 (44 ép)	16d10 (88 ép)
Kezdeményezés:	+0	–1 (Ügy)	–2 (Ügy)
Sebesség:	20 láb (30 láb lábakon, 40 láb több lábon, 60 láb kerekeken)	20 láb (30 láb lábakon, 40 láb több lábon, 60 láb kerekeken)	10 láb (20 láb lábakon, 30 láb több lábon, 50 láb kerekeken)
VF:	14 (–1 termet, +5 természetes)	13 (–2 termet, –1 Ügy, +6 természetes)	12 (–4 termet, –2 Ügy, +8 természetes)
Támadások:	Csapás +5 kh.	Csapás +9 kh.	Csapás +15 kh.
Sebzés:	Csapás 1d8+4	Csapás 2d6+7	Csapás 2d8+10
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb (hosszú) 5 x 5 / 10 láb (magas)	10 x 20 / 10 láb (hosszú) 10 x 10 / 15 láb (magas)	20 x 40 / 10 láb (hosszú) 20 x 20 / 20 láb (magas)

Különleges támadások:	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben
Különleges képességek:	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben	Lásd a szövegben
Mentők:	Szív +1, Gyors +1, Ak –4	Szív +2, Gyors +1, Ak –3	Szív +5, Gyors +3, Ak +0
Tulajdonságok:	Erő 16, Ügy 10, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1	Erő 20, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1	Erő 24, Ügy 6, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1

	Gigászi tárgy
	Gigászi szerkezet
Életerő dobás:	32d10 (176 ép)
Kezdeményezés:	–3 (Ügy)
Sebesség:	10 láb (20 láb lábakon, 30 láb több lábon, 50 láb kerekeken)
VF:	11 (–8 termet, –3 Ügy, +12 természetes)
Támadások:	Csapás +25 kh.
Sebzés:	Csapás 4d6+13
Oldal/elérés:	40 x 80 / 15 láb (hosszú) 40 x 40 / 25 láb (magas)
Különleges támadások:	Lásd a szövegben
Különleges képességek:	Lásd a szövegben
Mentők:	Szív +10, Gyors +7, Ak +5
Tulajdonságok:	Erő 28, Ügy 4, Áll –, Int –, Böl 1, Kar 1

Éghajlat/terep:	Bármely föld vagy a föld mélyén
Szerveződés:	Pici: Csoport (4); Kicsi: Párban; Közepes, Nagy, Óriási, Hatalmas, Gigászi: Magányos
Kihívási érték:	Pici 1/2; Kicsi 1; Közepes 2; Nagy 3; Óriási 5; Hatalmas 7; Gigászi 10
Kincsek:	Nincs
Jellem:	Mindig semleges
Fejlesztés:	–

Az életre keltett tárgyak sokféle termetben, formában és színben előfordulnak. A létezésüket az olyan varázslatoknak és természetfeletti képességeknek köszönhetik, mint például a *tárgyak életre keltése*.

HARC

Az életre keltett tárgyak csupán az életre keltőjük parancsainak engedelmeskedve harcolnak. A parancsokat kérdés nélkül követik, és mindig mindent úgy csinálnak, hogy a legjobban kihasználják a képességeiket. Mivel nincs szükségük sem pihenésre, sem lélegzetvételre, igencsak teherbíró szolgáknak számítanak.

Szerkezetek: Immunisak minden elmebefolyásoló hatásra (képzetek, bűbáj, zavarás, morális hatások) ugyanúgy, mint a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre és a nekromantikus hatásokra is.

Az életre keltett tárgyak egy vagy több különleges tulajdonsággal is rendelkezhetnek, a formájuktól függően.

Vakítás (Sz): A lap formájú életre keltett tárgy befedheti önmagával a nála maximum három kategóriával nagyobb ellenfelét úgy, hogy eltakarja a világot annak szemei elől. Ehhez egy birkózáspróbát kell tennie, amelynek sikeressége esetén az ellenfele fejére telepszik, és onnan már valószínűleg csak letépni vagy levágni lehet. A megvakított ellenfél nem dobhat Észlelésre, Keresésre vagy Nyomkövetésre, és –6 levonást kap minden olyan próbájára (a fejére csavarodott tárgy miatt), ami kapcsolatos az érzékeléssel.

Szorítás (Sz): A rugalmas anyagú életre keltett tárgyak, mint például egy kötél, egy inda vagy egy rongyszőnyeg automatikusan zúzósebzést okozhatnak egy sikeres birkózáspróbával, amellyel megragadnak egy náluk maximum egy termetkategóriával nagyobb lényt.

A legalább Nagy termetű életre keltett tárgyak akár egyszerre több lény ellen is megpróbálhatnak ilyen módon támadni. Feltéve, hogy azok legalább két termetkategóriával kisebbek nála.

Taposás (Sz): A legalább 10-es keménységű és legalább Nagy termetű életre keltett tárgyak képesek megtaposni a náluk legalább két termetkategóriával kisebb lényeket. Aki nem akar visszatámadni, az jogosult egy Gyorsaságmentőre (NF = 10 + a tárgy ÉK-inak a fele), hogy felezze a sebzést.

Keménység (Sz): Az életre keltett tárgyak keménysége mindig egyenlő az életre keltésük előtti keménységükkel (lásd a tárgyak sérüléseiről szóló részt a *Játékosok könyvében*).

Gyorsabb (Sz): Az életre keltett tárgyak sebességét megadtuk a statisztikák között, és ebbe beleszámítottuk azt is, hogy a tárgyak pattognak, csúsznak, görögnek a földön. Azok a tárgyak, amelyeknek legalább két lábuk van (létra, szobor, stb.), ennél némileg gyorsabb mozgásra képesek, és 10 lábnyi sebességbónuszt kapnak. Amely tárgyaknak ennél több lába van (székek, asztalok, stb.), azok természetesen még gyorsabban mozoghatnak, és emiatt 20 lábnyi sebességbónuszt kapnak. A kerekekkel bíró tárgyak mozgása sokkalta simább, ezért 40 lábnyi sebességbónuszt kapnak.

A tárgyaknak lehetnek egyéb mozgási módjaik is. Egy fából készült tárgy például fennmarad a víz tetején, és ilyenkor a szárazföldi sebességének a felével úszhat. Egy kötélnek vagy hasonló alakú tárgynak lehet mászási sebessége (ugyancsak fele a szárazföldi sebességének), de egy papírlap például repülhet is (a normál sebességének a felével, és szegényes manőverezési képességgel).

ELFEK

Közepes termetű humanoid (Elf)
Életerő dobás: 1d8-1 (3 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +3 steppelt bőrvért, +1 kis pajzs)
Támadások: Hosszúkard +1 kh., vagy hosszú íj +2 táv.
Sebzés: Hosszúkard 1d8, vagy hosszú íj 1d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Elf jellemzők
Mentők: Szív +1, Gyors +1, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 13, Áll 8, Int 11, Böl 11, Kar 11
Jártasságok: Rejtőzködés +1, Hallgatózás +3, Keresés +3, Észlelés +2
Képességek: Fegyverfókusz (hosszú íj)

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdőségek
Félelf - Bármely földön
Vízi - Mérsékelt vizek
Drow - Bármely földmélyi terület
Szürke - Mérsékelt erdők és hegyek
Vad - Mérsékelt és meleg erdőségek
Erdei - Mérsékelt erdőségek
Szerveződés: Társaság (2–4), egység (11–20 fő, kettő 3. szintű őrmester, egy 3.–6. szintű vezető), csapat (30–100 fő, 20% nem harcos, minden 10 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, három 7. szintű kapitány)
Kihívási érték: 1/2 vagy 1 (drow)
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus jó
Drow – Általában semleges gonosz
Erdei – Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Az elfek az erdők védelmezői, hosszú életük során magas szinten kitanulhatják a kardforgatást és a mágiát.

Szépséges, emberszerű lények átlagosan 5 lábnyi magassággal, és 100 fontnyinál alig nagyobb testsúllyal. A többségük bőre sápadt, a hajuk általában sötét, a szemeik mélyzöldek és nem nő arcszőrzetük. Fő táplálékukat gyümölcsök és gabonafélék teszik ki, csak ritkán vadásznak. Kedvelik a színes ruhákat, amelyeket általában az erdő színéhez illő, zöldesszürke köpönyeggel egészítenek ki. Kedvelik a szép dolgokat, és a nemes mívű ékszerektől a drágakövekig sok mindennel díszítik a tárgyaikat és a ruháikat egyaránt.

Főként az Elf nyelvet beszélik, de sok elf ismeri a Közös és a Szilván nyelveket is. A törpékhez hasonlóan az elfek is kiváló iparosok, bár ők inkább a fához és a nemesfémekhez értenek. Más fajok tagjai általában megbecsülik az elf tárgyakat, és számos elf közösség a kézművessége segítségével tartja fenn magát, az alkotásaikkal kereskednek.

Az otthonától távol járó elfek többsége harcos kasztú, a statisztikák ilyen lényt írnak le első szinten (a harcos kasztról többet tudhatsz meg a *Kalandmesterek könyvéből* és a *Játékosok könyvéből*).

HARC

Az elfek óvatos harcosok, és ha lehetőségük adódik rá, akkor egyaránt időt fordítanak az ellenfél és a harctér felmérésére. Kihasználják a rejtekhelyeket és a hosszú íjhoz való tehetségüket ugyanúgy, mint a köpönyegük rejtőszínét. A közelharcnál jobban kedvelik az íjat, és sokszor csak fedezékből lőnek, majd eltűnnek, mielőtt megtalálnák őket. Próbálják addig ismételni ezt a taktikát, amíg az ellenfél el nem fogy. Az eddig írtak mellett a kedvelt fegyvereik közé tartozik a rövid íj és a rapír is. Közelharcban kecsesek és halálosak, bonyolult mozdulataikat sokszor megbámulják más népek harcosai. Harcban a mágusaik gyakran alkalmazzák az *altatás* varázslatot, mert ez nem hat a fajtársaikra, csak az ellenfélre.

Elf Jellemzők (Sz): Az elfek számos faji képességgel rendelkeznek:

- Kaszttól függetlenül értenek a hosszú kardhoz, a rapírhoz, a hosszú íjhoz, az összetett íjhoz, a rövid íjhoz és az összetett rövid íjhoz.
- Immunisak a mágikus altatásra.
- Látás kevés fénynél: Az embereknél kétszer jobban látnak csillag-, hold-, fáklyafénynél és hasonló fényviszonyoknál.
- +2 faji bónuszt kapnak minden Keresés, Észlelés és Hallgatózás jártasságpróbára. Az elf, aki csupán elhalad egy rejtekajtó 5 lábnyi körzetében, úgy jogosult a Keresespróbára, mintha aktívan kutatna a rejtekajtó után.

ELF TÁRSADALOM

Az elfek hiszik, hogy az egyén függetlensége és szabadsága sokkalta fontosabb, mint a civilizált társadalom rideg felépítményei, ezért kis csapatokban utaznak, a többségük félnomád életmódot folytat. A csapatok tagjai elismerik maguk felett egy nemes vezető névleges uralmát, és a csapatok vezetői ugyanígy tekintenek egy elf monarchára (aki egyébként szintén egy félnomád csapatot vezet).

Harmóniában élnek a természettel, és csak időleges táborokat építenek az erdő fái közé – vagy a fák ágai közé, hogy védettséget szerezzenek a ragadozókkal szemben. Sokszor tartanak állat-őröket, vagy esetleg idomított óriás sasok figyelik a magasból a településeiket. Egy elf településen a nem harcosok száma úgy 20%-a a harcosokénak. Az elf társadalom hisz az egyenlőségben, így a nők és a férfiak egyaránt megtalálhatóak szinte minden szerepkörben.

Hosszú élettartamuk folytán igen türelmesek, és képesek igazán élvezni a természet szépségeit. Nem látják igazi értelmét a rövidtávú javaknak, és inkább olyan dolgok után kutatnak, amelyek képesek éveken át elszórakoztatni őket. Ilyen például a zene, a mesemondás, a művészetek és a tánc. Az elf kézművesség remekei, az elf zene, és a hasonló kincsek elfeledtetik a tényt, hogy részben az elf harcosok feladata az erdők mélyén lapuló gonosz elűzése is.

Az elfek keveset esznek, és bár mindenevők, sokkal több növényi táplálékot vesznek magukhoz, mint bármilyen állati eredetű dolgot. Ez részben a természetszeretetükből ered (hiszik, hogy a termések begyűjtésével sokkalta kevesebb kárt okoznak a természetnek, mint az állatok legyilkolásával), és részben abból, hogy kevesebb táplálékkal is beérik, mint az emberek.

Az elfek főistene Corellon Larethian, aki a faj teremtője és védelmezője.

AZ ALFAJOK

Eddig a legismertebb alfaj tagjait, a nemes elfeket írtuk le. Létezik még öt másik nagy alfaj, és mellettük ott vannak a félelfek is. Bennük még éppen elég elf karakterisztika van ahhoz, hogy itt írjuk le őket.

Félelfek

A félelf valójában nem egy elf-alfaj, de gyakran összetévesztik őket. Sokukat száműzik a szüleik közösségéből, és az elfek vagy az emberek befogadják őket (attól függően, hogy hogyan viszonyul az adott közösség a félvérekhez). A félelfek gyakran öröklik a szüleik legjellegzetesebb vonásait és tulajdonságait. Így gyakran előfordul, hogy egy félvízi elfnek a bőre zöldes árnyalatú, egy féldrow bőre szürke, a haja világos színű, és így tovább. A félelfek között nincs igazán jellemző kaszt, az emberekhez hasonlóan szinte bármit választhatnak.

Félelf jellemzők (Sz): Ezek megegyeznek az elf jellemzőkkel, kivéve az alábbi megjegyzést.

- Csak +1 faji bónuszt kapnak a Keresés, az Észlelés és a Hallgatózás jártasságpróbáikra. A félelfek nem érzékelik a rejtekajtók közelségét.

Vízi elfek

Nevezik őket tengeri elfeknek is, ők a szárazföldön lakó elfek vizek mélyén élő rokonai. Az óceánok és tengerek mélyén élnek olyan szövetségesekkel, mint a delfinek és a bálnák. A bőrük színe rendszerint zöldes-ezüst, a hajuk a smaragdzöldtől a mélykékig bármilyen lehet, a kéz- és lábujjaik között kis hártya feszül. A víz alatt háromágú szigonyokkal, lándzsákkal és hálókkal harcolnak.

A tipikus vízi elfek tulajdonságértékei a következőek: Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 9, Böl 11, Kar 11. A vízi elfek kedvenc kasztja a harcos.

Számos vízi elf Corellon helyett Mélységi Sashelas, egy tengermélyi istenség hatalmában hisz, aki a tudás és a szépség istennője.

Vízi elf jellemzők (Sz): Ezek megegyeznek az elf jellemzőkkel, kivéve az alábbi megjegyzéseket.

- Sebesség: Úszva 40 láb.
- Kopoltyúk: A vízi elfek a vízen kívül az Állóképességük értékével egyenlő óra hosszáig képesek életben maradni (azután megfulladnak, erről lásd a *Kalandmesterek könyvének* idevágó részét).
- Látás kevés fénynél: négyszer olyan messzire látnak csillag-, hold-, fáklya, stb. fénynél, mint az emberek.

Drow elfek

Más néven sötét elfekként ismerik a szépek népének eme elfajzott, föld alatt megbúvó alfaját. A bőrük színe szénfekete, a hajuk fakó, szinte fehér. Valamivel alacsonyabbak és vékonyabb testalkatúak, mint a felszíni rokonaik, a szemeik általában vöröses fénnyel izzanak. A társadalmuk matriarchális, és a papság irányítja, kegyetlen ridegséggel.

A drow Lolth, a pókistennő hatalmában hisznek. A nők között a kedvelt kaszt a pap, és a következő szférák közül választhatnak kettőt: Káosz, Pusztítás, Gonosz, Trükkök.

A tipikus drow férfiak tulajdonságértékei: Szív 10, Ügy 13, Áll 8, Int 13, Böl 11, Kar 9. A tipikus drow nők tulajdonságértékei: Erő 10, Ügy 13, Áll 8, Int 13, Böl 11, Kar 13. Gyakran használnak apró nyílvetőket, és a lövedékek hegyét erős méreggel kenik be.

Mérgezett nyilak: Szívósságmentő (NF = 17), balsiker esetén 1 perc után eszméletlenség. Az áldozatnak tennie kell egy újabb sikeres Szívósságmentőt (NF = 17), vagy 2d4 órán át eszméletlen marad.

Drow jellemzők (Sz): Ezek megegyeznek az elf jellemzőkkel, kivéve az alábbi megjegyzéseket. A drow elfek nem a megszokott elf fegyverekhez értenek.

- Rendelkeznek varázslat-ellenállás 11 + kaszt-szint képességgel.
- +2 faji bónuszt kapnak az Akaraterő-mentőre a varázslatokkal és a varázslatszerű képességekkel szemben.
- Varázslatszerű képességek: Naponta egyszer – *táncoló fények, sötétség, tündértűz.* A képességek úgy működnek, mint egy a drow kaszt-szintjével megegyező szintű mágus varázslatai.
- Sötétben látás maximum 120 lábnyi távolságig, ez az elf *látás kevés fénynél* helyett van.
- *Fényvakság (Sz):* A hirtelen, erős fényhatások (mint a napfény vagy az azonos nevű varázslat) 1 körre megvakítják a drow elfeket. Emellett erős fényben mindig –1 levonást kapnak minden támadás-dobásukra, mentődobásukra és próbájukra.

Szürke elfek

A legnemesebbek és a legelőkelőbbek az összes elf közül. Magasabbak, és a fizikai szépségük is kiemelkedőbb a rokonaikénál, de a hírnevük szerint arrogánsak és hivalkodóak (mármint elf mérce szerint). Az bizonyos, hogy hajlamosak a visszavonultságra, és a hegyvidéki citadelláikba csak kevés más fajú lényt engednek be. A legjellemzőbb külső vonásaik között az ezüstszín haj és a borostyánsárga szemek vagy az aranyszín haj és a lilás árnyalatú szemek szerepelnek. Szívesen öltözködnek fehér, ezüst, sárga vagy arany színekbe, mélykék vagy lila köpennyel.

Az átlagos szürke elf tulajdonságértékei a következőek: Erő 8, Ügy 13, Áll 8, Int 13, Böl 10, Kar 11.

Vad elfek

A vad elfek, vagy más néven a grugakok, barbár törzsekben élnek. A bőrük sötétbarna, a hajuk színe a világosbarnától a feketéig terjed, és korosodva ezüstös-fehérré világosodik. Egyszerű állatbőrökbe és durva szövetekbe öltözködnek. Bár a rokonaik őket tekintik vadaknak, szerintük pont a többiek veszítették el az elf lényeget önmagukból, amikor rászoktak az építkezésre. Nomád életmódot folytatnak, és sokuk felveszi a barbár kasztot.

A tipikus vad elf tulajdonságértékei a következőek: Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 9, Böl 10, Kar 11.

Erdei elfek

Más néven a szilván faj, amelynek tagjai az ősi erdőségek mélyén élnek. A hajuk sárga vagy rezes-vörös, és testalkatra izmosabbak a többi alfajnál. A zöld és a földszín sötétebb árnyalataiba öltöznek, hogy jobban igazodjanak a természetes környezetükhöz. Az otthonaikat gyakran óriás baglyok, néha leopárdok vagy pumák (használd a leopárd statisztikáit) őrzik, kedvelt kasztjuk a kalandor.

A tipikus erdei elfek tulajdonságértékei a következőek: Erő 12, Ügy 13, Áll 8, Int 9, Böl 11, Kar 9.

AZ ELF KARAKTEREK

Az elf karakterek között sok mágus van, a vezetőik szinte mindig mágusok.

ELTŰNŐ BESTIA

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 6d10+18 (51 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 16 (–1 termet, +2 Ügy, +5 természetes)
Támadások: 2 csáp +9 kh., harapás +4 kh.
Sebzés: Csáp 1d6+4, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb (15 láb a csápokkal)
Különleges képességek: Eltűnés, ellenállás távolsági támadásoknak
Mentők: Szív +8, Gyors +7, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 15, Áll 16, Int 5, Böl 12, Kar 8
Jártasságok: Rejtőzködés +12, Hallgatózás +3, Csendes Mozgás +7, Észlelés +6
Képességek: Éberség, Kitérés

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdőségek, dombságok vagy hegységek és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, falka (6–10)
Kihívási érték: 4
Kincsek: 1 / 10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak

Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: 7–9 ÉK (Nagy); 10–18 ÉK (Óriási)

Vad lopakodó, leginkább egy zöldesen izzó szemű, hatlábú pumához hasonlít. A vállaiból két hatalmas csáp nőtt ki.

Finom szőrű, kékesfekete bunda, macskaszerű testalkat és fej jellemzi. Egy bengáli tigris méreteivel rendelkezik, holmi 10 lábnyi hosszú, és körülbelül 500 fontot nyom. Két csápjának vége kiszélesedik, és ezen a részen kampós csontkinövések tarkítják őket.

Szeret játszadozni az étellel, de szinte bármit felfal, amit el tud kapni. Minden más lényre zsákmányként tekint, és ezen okból szinte bármit megtámad. Mélyről fakadóan gyűlöli a villanó kutyákat, és mindkét faj gondolkodás nélkül megtámadja a másikat, ha az útjaik keresztezik egymást.

HARC

A csápjai végén növő kampós csontocskákkal csap végig az ellenfelein, és ha közelebb jut, akkor harap.

Eltűnés (T): A bestia körül folyamatosan éles fények szikráznak a levegőben, és emiatt nehéz meghatározni a lény pontos elhelyezkedését. Bármely ellene irányuló közelharci vagy távolsági támadás esetén 50% az esély arra, hogy a támadás mellé talál. Ez a szabály nem vonatkozik az olyan támadókra, akik a látáson kívül más módon is képesek érzékelni a lényt. *Igazlátás* segítségével érzékelhető a lény pontos elhelyezkedése, de a *láthatatlanság látása* ez esetben nem működik.

Ellenállás távolsági támadásoknak (T): Az eltűnési képessége miatt a bestia +2 bónuszt kap minden mentődobásra a varázslatokkal és az egyéb mágikus távolsági támadásokkal szemben, amelyeket rá célozzák (kivéve a távolsági érintéstámadásokat).

Jártasságok: Az eltűnési képességének köszönhetően a bestia +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

EMÉSZTŐ

Közepes termetű mágikus bestia
Életerő dobás: 8d10+24 (68 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 60 láb
VF: 17 (+2 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Gereblyézés +11 kh.
Sebzés: Gereblyézés 1d8+4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Sav
Különleges képességek: Szaglás, savimmunitás
Mentők: Szív +9, Gyors +8, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 17, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +11, Hallgatózás +6, Ugrás +7, Észlelés +6
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek, földmélyi területek
Szerveződés: Magányos vagy falka (3–6)
Kihívási érték: 6
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 9–12 ÉK (Közepes); 13–24 ÉK (Nagy)

Ez a gyors ragadozó olyan erős savat képes előrelövellni, amely ragadós pocsolyává változtathat egy egész embert.

Szinte bárhol előfordulhat, ahol zsákmányt talál magának. A sivatagoktól a gőzölgő dzsungelekig mindenhol összefutottak már vele. Leginkább egy ragadozó dinoszauruszra emlékeztet az erős hátsó lábaival és az egyensúlyozásra használt farkával. A feje hosszúkás, elöl egy szívószerv-szerű szájjal, és a homlokán egy csőszerű képződménnyel, amelyből savat lövell az áldozatára.

Úgy 5 lábnyi magas, és fejétől a farkáig 8 lábnyi hosszú teremtmény.

HARC

Gyakorlatilag egy vadászó-zabáló gépezet. Amikor nem éhes (ritka eset), akkor lefekszik valahol, és megpróbál elkerülni minden más élőlényt. Vadászat közben többnyire a könnyű célpontokat kutatja. Lerohanja és leköpi őket savval. Ha ez nem ölte volna meg az áldozatot, akkor erős hátsó karmaival gereblyéz végig rajta, amíg nem képes újra savat köpni rá.

Sav (Sz): 20 láb hosszú csövében (a szabályok szerint kúpforma) képes savat lövellni az ellenfelére, 4d8 pontnyi sebzést okozva mindennek és mindenkinek a lefedett területen. Ezt a képességét csak 1d4 körönként egyszer használhatja. A lény emellett képes egy koncentrált savfolyamot létrehozni, amely 8d8 sebzést okoz egyetlen, 5 lábnyi távolságon belül lévő célpontnak. A sikeres Gyorsaságmentő (NF = 17) mindkét esetben felezi a sebzést.

Jártasságok: A rejtőszíne +4 faji bónuszt ad a lénynek minden Rejtőzködéspróbájára. Erőteljes hátsó lábai miatt +4 faji bónuszt kap az Ugrásprobáira.

ÉTERI FOSZTOGATÓ

Közepes termetű mágikus bestia
Életerő dobás: 2d10 (11 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb
VF: 14 (+1 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +4 kh.
Sebzés: Harapás 1d6+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Éteri séta
Mentők: Szív +3, Gyors +4, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 12, Áll 11, Int 7, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +6, Észlelés +6
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 5–7 ÉK (Közepes); 8–15 ÉK (Nagy)

Agresszív ragadozó, amely képes gyorsan mozogni az Éteri és az Anyagi Síkok között.

A lény az Éteri Síkon él és vadászik. Szokásai, egyéni jellemzői javarészt ismeretlenek. Csak keveseknek adatott meg, hogy a természetes környezetében hosszabb ideig megfigyelhessék. Az Anyagi Síkokon csak azokra a rövid időtartamokra jelenik meg, amikor zsákmányt kutat. Feltételezhető, hogy a fajon belül nincs a megszokott értelemben vett szilárd társadalmi rend és kultúra és minden cselekedetük mozgatórugója az egyéni létfenntartás.

A megjelenésre különös, hogy finoman fogalmazzunk. Első látásra két lábon járó gyíknak vagy dinoszaurusznak tűnhet. Vastag bőre foltos, rücskös és szokatlan tapintású, a világoskéktől a sötétliláig terjedő színben. A lény leginkább zavarba ejtő jellegzetessége a fej hiánya. A feje helyén csak egy hatalmas száj tátong, három termetes csáprágóval keretezve, belül pedig csillogó feketén sorakozó fogak sokasága díszíti. A szájat három kicsiny szem övezi, nagyjából középen a csáprágók között.

Nem beszél ismert nyelvet. A támadások túlélői szerint képes vékony, sipító hangot kiadni magából az Anyagi Síkon, amelynek tónusa a lény aktuális egészségi állapotától függ.

HARC

Ha egyszer meglelte a zsákmányát, akkor gyorsan átlép az Anyagi Síkra, és meglepetésből támad. Megharapja az ellenfelét, és sietve visszavonul az Éteri Síkra. Ha komolyabban megsebesül, akkor visszatér a saját síkjára, nem folytatja a harcot.

Éteri séta (T): Az éteri fosztogató képes egy ingyenes cselekedetként átlépni az Éteri Síkról egy Anyagi Síkra vagy visszatérni a saját síkjára. Ez mindig egy mozgáscselekedet (vagy egy mozgáscselekedet része). A képesség hatása megegyezik a hasonló nevű varázslatéval, mintha egy 15. szintű mágus alkalmazná.

ÉTERI TOLVAJ

Közepes termetű rendellenesség
Életerő dobás: 5d8 (22 ép)
Kezdeményezés: +8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb
VF: 17 (+4 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +3 kh.
Sebzés: Harapás 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Éteri séta, mágia érzékelése
Mentők: Szív +1, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 18, Áll 11, Int 7, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +8, Zsebmetszés +12, Észlelés +8
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs érme, általános javak, kétszeres tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 6–7 ÉK (Közepes); 8–15 ÉK (Nagy)

Az éteri tolvaj bizarr külsejű teremtmény. Leküzdhetetlen vágyat érez arra, hogy elcsenje az utazók felszerelését. A képesség, hogy szabadon átjárhat az Anyagi és az Éteri Síkok között, ideális tolvajjá teszi.

Az Anyagi Síkokon lakik olyan rejtekhelyen, amelyeket kétségtelenül az elutasítás légköre leng körbe. Szereti az olyan elzárt, szinte elérhetetlen helyeket, mint például a kiszáradt kutak mélye vagy beomlott bányák belső részei, esetleg a romos épületek pincéje.

Úgy néz ki, mint valami rémálombeli képzelgés. Négy és fél lábnyi magas, a teste zsákszerű és gumószerű fejét hosszú, vastag nyak tartja. Négy hosszú, csontos karja és egyetlen lába van. Gyöngyszürke bőrét fémes kék és türkizszín foltok tarkítják. Nem beszél semmilyen nyelven.

HARC

Az Éteri Síkon megbújva leselkedik a zsákmányra várva. Amint megleli, azonnal belép az Anyagi Síkra, és elkapja az óvatlan áldozatot. Megpróbál lekapni valamilyen tárgyat róla, és gyorsan visszahúzódik az Éteri Síkra. Ekkor az is lehet, hogy beleharap egyet az áldozatába, csak a megzavarás végett. Ha sikerül valamit elcsennie, akkor azonnal visszaindul a rejtekhelyére, hogy megnézze mit talált. Ha komolyabban megsebesül, akkor inkább visszavonul az Éteri Síkra, és nem folytatja a harcot.

Bármilyen egyszerű dolog felkeltheti az érdeklődését. A gyorsabban gondolkodó áldozatok könnyedén visszaszerezhetik tőle a zsákmányt, ha elég gyorsan cselekednek és visszaveszik a tulajdonukat mielőtt a tolvaj elillanhatna vele. Vannak, akik csillogó, de értéktelen dolgokat akasztanak magukra, ha hírét veszik, hogy egy efféle tolvaj jár a környéken. Állítólag jó orra van a mágiához, ezért egy *Nystul mágikus aurájával* vagy *folytonos lángokkal* megbűvölt tárgy szinte ellenállhatatlan kihívást jelent a számára. Szerencsére a legtöbbször megelégszik az átlagos dolgokkal is.

Éteri séta (T): Az éteri tolvaj képes egy ingyenes cselekedettel átlépni az Éteri Síkról egy Anyagi Síkra vagy visszatérni az Éterire. Ez mindig mozgáscselekedet (vagy egy mozgás-cselekedet része). A képesség egyébiránt megegyezik a hasonló nevű varázslattal, mintha egy 15. szintű mágus alkalmazná.

Mágia érzékelése (T): Folyamatosan érzékeli a körülötte lévő mágiát, mintha a *mágia érzékelése* varázslat hatása alatt állna. Akaratlagosan felfüggesztheti vagy megszüntetheti ezt a képességét egyetlen ingyenes cselekedetként.

ETTERCAP

Közepes termetű rendellenesség
Életerő dobás: 5s8+5 (27 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, mászva 30 láb
VF: 14 (+3 Ügy, +1 természetes)
Támadások: Harapás +3 kh., 2 karom +1 kh.
Sebzés: Harapás 1d8 és méreg, karom 1d3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Háló, méreg
Különleges képességek: Látás kevés fénynél

Mentők: Szív +2, Gyors +4, Akarat +6
Tulajdonságok: Str 10, Ügy 17, Áll 13, Int 6, Böl 15, Kar 8
Jártasságok: Mászás +8, Szakma (bármelyik) +2, Rejtőzködés +3*, Hallgatózás +10, Észlelés +10*
Képességek: Több Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek
Szerveződés: Magányos, pár, csapat (1–2 és 2–4 Közepes termetű pókszörny)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges gonosz
Fejlesztés: 6–7 ÉK (Közepes); 8–15 ÉK (Nagy)

Nem túl intelligens, de ravasz raga-dozó. Gyakran megtalálni pókszörnyek társaságában, és a nagy férgekhez hasonlóan ő is képzett vadász és csapdaállító.

Ijesztő lény, leginkább egy torz ember és egy igen kövér pók kereszteződésére hasonlít. 6 lábnyi magas, a karjai és a lábai hosszúak, vékonyak. A teste gömbszerű, és a fejét egy pár fekete szemgolyó díszíti, amelyek kidüllednek pókszerű pofájából. Szemei olyannyira érzékenyek, hogy a lény a leghalványabb fénynél is jól lát.

A sötét árnyak közt bujkálva sokszor magányosan jár, és csak annak él, hogy egyen és szaporodjon. Gyakran megtelepszik egy forgalmas út mellett, ahol bővebben akad élelem. Imádja a még élő húst, és gyakran jóllakik a tehetetlen áldozatból, még mielőtt az meghalna.

Közeli rokonságban áll a pókokkal, és gyakran úgy tartja őket, mint az emberek a juhokat. Időnként előfordul, hogy afféle házi kedvencként néhány pókszörnyet is tart maga mellett. Ezek olyan hűségesek hozzá, mint a kutya az emberhez.

Beszéli a Közös nyelvet.

HARC

Nem bátor lény, de a ravasz csapdáival képes helyettesíteni ezt a hiányosságát, és az ellenfeleinek nem marad ideje fegyvert rántani. Ha mégis közelharcba keveredne, akkor éles karmait és mérgező harapását használja.

Háló (Sz): Naponta nyolcszor képes pókhálót szőni, és azt az ellenfeleire dobni. Ez hasonló a hálótámadáshoz, de a maximális hatótávolsága 50 lábnyi, ami 10 lábnyit növekedhet. A hálója csak a maximum Közepes termetű ellenfelekkel szemben hatásos (keresd a hálóval való támadásokra vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*). Sikeres találat esetén a célpont helyhez lesz kötve és nem mozoghat.

A lekötözött lény egy sikeres Szabadulóművész jártasságpróbával (NF = 20) kiszabadulhat vagy egy sikeres Erőpróbával (NF = 26) széttépheti a hálót. A háló 6 életponttal rendelkezik, és a tűztől kétszeresen sebződik.

A kilőtt háló helyett az ettercap alkothat ragadós lapokat is a hálójából, ezekkel 5–60 négyzetlábnyi területet fedhet le. Általában repülő lényeket próbál vele elfogni, de alacsonyra kifeszítve a földi áldozatok is beleragadhatnak. A háló felé tartó lényeknek sikeres Észlelespróbát kell tennie (NF = 20) ahhoz, hogy felfedezzék a csapdát. Máskülönben egyenesen belesétálnak/repülnek és beleragadnak, mintha egy sikeres hálótámadás áldozatai lennének. A szabadulási próbálkozásokra vagy a háló széttépésére az áldozat +5 bónuszt kap, ha van a közelben valami, amibe bele tud kapaszkodni vagy a föld elég közel van ahhoz, hogy támasztékul szolgáljon a lábaknak. A háló minden 5 lábnyi területen 6 életponttal rendelkezik, és a tűztől kétszeresen sebződik.

Az ettercap a mászási sebességével mozoghat a saját hálójában, és a háló szálainak megérintésével képes érzékelni bármely beleragadt lény pontos elhelyezkedését.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 13), kezdő sebzése 1d6 időleges Ügyességveszteség, másodlagos sebzése 2d6 időleges Ügyességveszteség.

Jártasságok: *Az árnyékokban elrejtőzve az ettercap +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és az Észlelés jártasságpróbáira.

ETTIN

Nagy óriás
Életerő dobás: 10d8+20 (65 ép)
Kezdeményezés: +3 (–1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb
VF: 18 (–1 termet, –1 Ügy, +7 természetes, +3 bunda)
Támadások: 2 nagy bunkó +12/+7 kh. vagy 2 hosszú lándzsa +5/+0 táv.
Sebzés: Nagy bunkó 1d10+6, vagy hosszú lándzsa1d8+6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Kiváló harc két fegyverrel
Különleges képességek: Sötétben látás 90 láb
Mentők: Szív +9, Gyors +2, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 23, Ügy 8, Áll 15, Int 6, Böl 10, Kar 11
Jártasságok: Hallgatózás +10, Keresés +0, Észlelés +10
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Hideg és mérsékelt hegységek, dombok és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, banda (2–4), csoport (1–2 és 1–2 barnamedve), csapat (3–5 és 1–2 barnamedve), kolónia (3–5 fő, 1–2 barnamedve és 7–12 ork vagy 9–16 goblin)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Kétfejű óriás, az éjszaka kegyetlen vadásza. Két feje miatt igen éber teremtmény, kiváló őr és felderítő.

Az arca az orkokéhoz hasonlít, a bőre a rózsaszíntől a barnásig bármilyen színű lehet. Ha teheti, akkor nem túl gyakran fürdik és ettől a bőrükre tapadt kosz vastag, szürke réteget alkot (és szintén emiatt olyan ritka a kellemes szagú ettin). A haja hosszú, bogos és fésületlen. Nagy fogai sárgásak, és gyakran szuvasak. A kifejlett egyedek úgy 13 lábnyi magasak, és 5200 fontot nyomnak. Az átlagos élettartamuk körülbelül 75 esztendő.

A faj nem rendelkezik saját nyelvvel, de beszéli az Ork, a Goblin vagy az Óriásnyelv valamelyik tájszólását. Aki kommunikálni akar vele, annak ismernie kell ezen nyelvek valamelyikét, és dobnia kell egy sikeres Intelligenciapróbát is (NF = 15) ahhoz, hogy megértse az ettint. Minden információjellegű mondatra próbát kell dobni. Ha a másik lény beszél kettőt a felsorolt nyelvek közül, akkor a próbához tartozó NF-érték csak 10, illetve ha mind a hármat, akkor csak 5. Az ettinek egymás között minden nehézség nélkül beszélgetnek még az alacsony intelligenciájuk ellenére is. A magányos ettin gyakran üti el az időt azzal, hogy saját magával beszélget.

HARC

Bár nem túl intelligens, de ravasz harcos. Gyakran elrejtőzik a kiszemelt áldozat lehetséges útvonalán, és a nyílt harc helyett lesből támad. Azonban ha a közelharc elkezdődött, akkor dühödt erővel képes támadni, amíg minden ellenfele meg nem hal.

Kiváló harc két fegyverrel (Sz): Az ettin mindig bunkót vagy lándzsát tart mind a két kezében. Mivel mindkét feje egy-egy kezet irányít, ezért nem szenvedi el a kétkezes harcból adódó levonásokat.

Jártasságok: Két feje miatt +2 faji bónuszt kap minden Észlelés, Hallgatózás és Keresés jártasságpróbájára.

AZ ETTIN TÁRSADALOM

A rejtekét mindentől távoli, sziklás területeken szereti kialakítani. Sötét, földalatti barlangokban él, ahol mindent körbeleng a rothadó étel bűze. Eltűr maga mellett más lényeket is (például az orkokat), ha valamely módon hasznot lát a jelenlétükből. Egyébiránt többnyire erőszakosan elszigetelődik minden lénytől, és kérdés nélkül letámadja a betolakodókat.

Általában magányos teremtmény, és a párok a gyermekük megszületése után csak néhány hónapig maradnak együtt. A fiatal ettin gyorsan fejlődik, születése után nyolc-tíz hónappal már eléggé önellátó ahhoz, hogy a saját útjaira induljon.

Ritka esetekben egy kivételesen erős ettin bandát vagy csapatot gyűjt maga köré. Ezek a bandák többnyire csak addig maradnak együtt, amíg a vezetőjük életben van és irányítja őket. Amint a vezető meghal vagy valaki legyőzi, a banda szétszéled.

Nem törődnek sokat a vagyonnal, de megértik, hogy másoknak mi jelent értéket és mi nem. Csupán azért gyűjtenek kincseket, mert azoknak a segítségével vásárolják meg a goblinok vagy az orkok szolgálatait. Ezek a lények segítenek nekik legyőzni a nagyobb ellenfeleiket vagy esetleg néhány csapdát telepítenek az ettin barlangja köré.

FAGYFÉREG

Óriási mágikus bestia (Fagy)
Életerő dobás: 14d10+70 (147 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb, fúrva 10 láb
VF: 18 (–2 termet, +10 természetes)
Támadások: Harapás +20 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+12 és 1d6 hideg
Oldal/elérés: 5 x 40 / 10 láb
Különleges támadások: Perregés, hideg, lehelet
Különleges képességek: Hideg altípus, kínhalál
Mentők: Szív +14, Gyors +9, akarat +6
Tulajdonságok: Erő 26, Ügy 10, Áll 20, Int 3, Böl 11, Kar 5
Jártasságok: Rejtőzködés +3*, Hallgatózás +5, Észlelés +4
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés, Vasakarat

Éghajlat/terep: Bármely hideg föld
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 2
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 15–21 ÉK (Óriási); 22–42 ÉK (Hatalmas)

A fagyos földek réme. A fagyféreg hosszú, kékesfehér bőrű lény, a fején hatalmas csáprágókkal és egy különös képződménnyel, amelyből furcsa, berregő hangot képes kiadni.

A fagyféreg az élete nagy részében a jeges, fagyott talajt fúrja. Csak azért mászik elő időnként, hogy megtámadja a zsákmányát. Vadászik jakokra, jegesmedvékre, fókákra, rozmárokra, jávorszarvasokra és néha még mamutokra is.

A bölcsek régóta vitáznak rajta, hogy rokona-e a lila féregnek vagy esetleg a remorhaz nevű iszonyatnak. Talán egyiknek sem. Az való igaz, hogy a fagyféreg és a remorhaz gyűlölik egymást, és ha találkoznak, akkor semmivel sem törődve azonnal egymásnak esnek. Ilyenkor mindig nagy területeket rombolnak le maguk körül. Ezekben a harcokban többnyire a remorhaz győzedelmeskedik.

Tojásokat rak, amelyeket a gyakorlatlan megfigyelő könnyen ovális jégképződményeknek nézhet. Az ivadékok szinte a kikelésük pillanatától fogva önellátóak, és három-öt év alatt növekednek a teljes méretükre. A fagyos földeken élő törzsek néha befogják és beidomítják őket, hogy védelmezzék és segítsék a közösséget. Néha hátasnak is használják a fagyférget. Ez utóbbi esetben mágikus, a hidegnek ellenálló nyergeket használnak.

HARC

A fagyféreg a hó alatt rejtőzködve várja, amíg a zsákmánya közelebb ér. Akkor szinte kirobban a fagyott földből, és először a furcsa berregésével bénítja meg az ellenfeleit, csak ezután harap.

Perregés (T): A fagyféreg képes különös hangot kiadni a fején lévő képződményből, amitől a zsákmánya mozdulatlanná dermed. Az elmebefolyásoló hangtámadás a fagyférgeken kívül mindenkire hat, 100 lábnyi távolságon belül. A hatás ellen Akaraterő-mentő dobható (NF = 17), amelynek sikertelensége esetén az áldozat elkábul addig, amíg a fagyféreg perreg, még akkor is, ha közben megtámadják. Azonban ha megtámadják vagy erőszakosan megrázzák (ez egy teljes körös cselekedet), akkor az áldozat jogosult egy újabb mentődobásra. Ha a hangtámadás hatása megtört vagy az áldozat ellenállt neki, akkor az illető egy napig immunis lesz annak az egy fagyféregnek a berregésére. A hatás használói szintje 14.

Hideg (Sz): A fagyféreg teste erős hideget áraszt magából, amely 1d8 pontnyi sebzést okoz a férget megérintő lényeknek. Ha fegyvertelenül vagy természetes fegyverekkel támadnak a fagyféregre, akkor a támadó lények minden sikeres ütés alkalmával automatikusan elszenvedik ezt a sebzést.

Lehelet (T): Fagycsóva (kúpforma), 30 lábnyi hosszú, óránként egyszer, 15d6 fagysebzés, Gyorsaságmentő felezi (NF = 22). Akiket a fagyféreg berregése mozdulatlanná dermesztett, azok nem dobhatnak sebzésfelezőt.

Hideg altípus (Sz): Hidegimmunitás, a tűz kétszeresen sebzi, kivéve sikeres mentődobás esetén.

Kínhalál (Sz): Amikor megölik, a fagyféreg jéggé változik, és szilánkokra robban. A szerteröppenő szilánkoktól 100 lábnyi távolságon belül minden és mindenki automatikusan 12d6 pontnyi fagysebzést, és 8d6 pontnyi szúrósebzést szenved (Gyorsaságmentő felezi, NF = 22 ellenében).

Jártasságok: *A színe miatt és amiatt, hogy képes beásni magát a földbe, a féreg a természetes környezetében +10 faji bónuszt kap a Rejtőzködés-próbáira.

FANTOMGOMBA

Közepes termetű növény
Életerő dobás: 2d8+6 (15 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb
VF: 14 (+4 természetes)
Támadások: Harapás +3 kh.
Sebzés: Harapás 1d6+3
Különleges képességek: Növény, fejlesztett láthatatlanság
Mentők: Szív +6, Gyors +0, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 10, Áll 16, Int 2, Böl 11, Kar 9
Jártasságok: Csendes Mozgás +5

Éghajlat/terep: Bárhol a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)

A ragadozó növény szinte láthatatlan, és a legtöbb föld alatt lakó lény retteg tőle. A fantomgomba először barna és zöldesbarna masszának tűnik, a külseje szinte csak akkor látható teljesen, amikor már elpusztult. A fő tömeg tetején egy kupacnyi kitüremkedés szolgálhat érzékszervekként. A lény nagy, tátogó szájával támad és táplálkozik, amelyben kőszerű fogak sorakoznak. Négy zömök lába segítségével mozog.

HARC

Általában csendesen jár, és zsákmányt keres. Ha magányos lénnyel találkozik, azt szinte minden esetben megtámadja, de csoportokkal szemben jobban szeret nagy, nyílt téren harcolni.

Növény: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a kábításra, a bénításra és emellett az átalakításra is. Nem kaphat kritikus találatot.

Fejlesztett láthatatlanság (T): Folyamatosan ható képesség, amelynek következtében a fantomgomba még támadás közben is szinte teljesen láthatatlan. A képesség megfelel egy 12. szintű mágus hasonló nevű varázslatának, és egészen addig működik, amíg a fantomgomba életben van. A képességre nem hat a *láthatatlanság felfedése* varázslat, és csak a szörnyeteg halála után 1 percen belül szűnik meg.

Jártasságok: +5 faji bón. kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

FÁZISPÓK

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 5d10+15 (42 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb, mászva 20 láb
VF: 15 (-1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +7 kh.
Sebzés: Harapás 1d6+4 és méreg
Oldal/elérés: 10 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Éteri séta, méreg
Mentők: Szív +7, Gyors +7, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 17, Ügy 17, Áll 16, Int 7, Böl 13, Kar 10
Jártasságok: Mászás +12, Csendes Mozgás +11, Észlelés +9
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy fészek (2–5)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 6–8 ÉK (Nagy); 9–15 ÉK (Óriási)

A fázispók agresszív ragadozó, amely képes váltani az Éteri Sík és az Anyagi Síkok között. Külsőre óriási farkaspóknak tűnik, de arányaiban a feje nagyobb, emellett a hátát és a lábait fehér, szürke és fekete foltok tarkítják. Nyolc szemének színe ezüstös fehér, a testhossza úgy 8 lábnyira tehető.

HARC

A fázispók az Anyagi Síkon él és vadászik. Azonban ha zsákmányra talál, akkor azonnal átlép az Éteri Síkra, hogy onnan visszaugorva lepje meg az áldozatot. Belép az Anyagi Síkra, megharapja zsákmányát, majd gyorsan visszahúzódik az Éteri Síkra, hogy felkészüljön az újabb támadásra.

Éteri séta (T): Ezen képességét a fázispók ingyenes cselekedetként alkalmazhatja, és átléphet vele az Anyagi Síkról az Éteri Síkra. Egy általános mozgás cselekedettel (vagy annak részével) térhet vissza. A képesség egyébiránt megegyezik a hasonló nevű varázslattal, mintha egy 15. szintű mágus alkalmazná.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 15), elsődleges és másodlagos sebzése 2d6 időleges Állóképesség-veszteség.

FAZMA

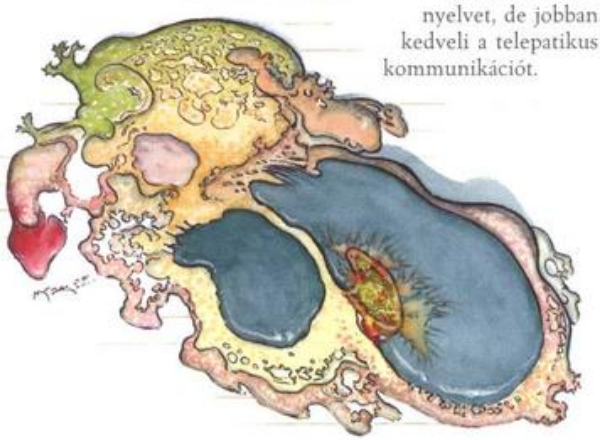
Közepes termetű alakváltó
Életerő dobás: 15d8+30 (97 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 17 (+2 Ügy, +5 természetes)
Támadások: 2 csapás +12 kh.
Sebzés: Csapás 1d3+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Alaktalan, szaglás, átalakulás, telepátia, remegés érzékelése
Mentők: Szív +11, Gyors +11, akarat +11
Tulajdonságok: Erő 12, Ügy 15, Áll 15, Int 16, Böl 15, Kar 14
Jártasságok: Blöff +15, Mászás +7, Szakma (bármelyik) +7, Álcázás +7*, Ismeret (bármelyik) +7, Hallgatózás +10, Észlelés +10, Vadon Ismerete +6
Képességek: Éberség, Vakharc, Harci Reflexek, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Mozgékonyság, Jártasságfókusz (Álcázás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 15–21 ÉK (Óriási); 22–42 ÉK (Hatalmas)

Formátlan teremtmény, amely szinte bármely lény vagy tárgy alakját képes felvenni.

Alakváltó képességei következtében szinte semmilyen anyagi szükséglete nincs. Így gyakran csak a felfedezésnek, az élvhajhászásnak vagy a filozófiának él. Senki sem tud olyan helyet mondani, ahol gyakran megtalálhatóak, vagy előre megjósolni az első reakcióját az idegenekkel szemben. Természetadta képességekkel megáldott kém, de nagyon megbízhatatlan, mert nem mindig érzi szükségét, hogy el is mondja mindazt, amit kikémlelt. Távoli rokonságban van a másolókkal, és néha társul is velük a biztonságérzet kedvéért – vagy a szórakozás kedvéért.

Természetes formájában színes, alaktalan nyálkának látszik, úgy 5 lábnyi átmérővel és hasonló magassággal. Néhány kisebb színörvény alkotja az érzékszerveit, és állábakat növesztve harcol. Beszéli a Közös nyelvet, de jobban kedveli a telepatikus kommunikációt.



HARC

A közvetlen veszély kiválthat belőle szinte bármilyen reakciót. Lehet, hogy elmenekül, megpróbálja lebeszélni támadóját a szándékáról, csak védekezik, de előfordulhat, hogy őrült támadásba lendül. Nagyra értékeli az új tapasztalatokat: az ismeretlen illatokat, a szagokat, az ízeket, a látványokat, a tényeket és a pletykákat, az elgondolkodtató feladványokat és az egyszerű találós kérdéseket egyaránt. Akik fel tudják ajánlani ezek bármelyikét, azok jó eséllyel elkerülhetik a vele való harcot.

Ha van rá ideje, akkor harc előtt átváltozik az általa ismert legfélelmetesebb lénnyé (például egy felnőtt fehér sárkánnyá, vagy egy tűzóriássá). Ha komolyan megsebesül vagy ráun a harcra, akkor átalakul valamilyen gyorsabb lénnyé, és megpróbál elmenekülni.

Alaktalan (Sz): Természetes formájában immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a leütésre és az átalakításra. Nem kaphat kritikus találatot, mivel nincsenek tisztán kivehető testrészei. Ugyanezen okból nem lehet oldalról vagy hátulról rátámadni.

Átalakulás (T): Egy általános cselekedetként képes felvenni bármilyen általa ismert lény vagy tárgy formáját, a Pöttöm és a Nagy termethatárok között. A képesség úgy működik, mint egy 20. szintű mágus varázslata.

Telepátia (T): 100 lábnyi távolságon belül képes telepatikusan kommunikálni bármely olyan lénnyel, amely megért legalább egy nyelvet.

Remegés érzékelése (Sz): 60 lábnyi távolságon belül bárminek megérzi a pontos elhelyezkedését, ami a talajt megérintve mozog. A képesség működéséhez a fazmának is érintenie kell a földet.

Jártasságok: *Amikor az átalakulás-képességét használja, akkor +10 bónuszt kap az Álcázáspróbáira.

FÉLSZERZET

Kis humanoid (Félszerzet)
Életerő dobás: 1d8 (4 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb
VF: 15 (+1 termet, +1 Ügy, +3 steppelt bőrvért)
Támadások: Hosszú kard +2 kh. vagy nehéz számszeríj +3 táv.
Sebzés: Hosszú kard 1d8-1 vagy nehéz számszeríj 1d10
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Félszerzet képességek
Különleges képességek: Félszerzet képességek
Mentők: Szív +3, Gyors +2, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 8, Ügy 13, Áll 10, Int 11, Böl 11, Kar 11
Jártasságok: Mászás +0, Rejtőzködés +5, Ugrás +0, Hallgatózás +3, Csendes Mozgás +4
Képességek: Fegyverfókusz (hosszúkard)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Társaság (2–4), felderítők (11–20, kettő 3. szintű őrmester, egy 3.–6. szintű vezető), vagy csapat (30–100 fő plusz 100% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, három 7. szintű kapitány, 6–10 kutya és 2–5 lovaglásra használt kutya)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Ravasz kis túlélők, akik szinte mindenhol találtak maguknak helyet. Találkozhatunk közöttük keményen dolgozó polgárokkal ugyanúgy, mint a nagy alkalomra váró, szakadt tolvajokkal.

A félszerzetek úgy 3 lábnyi magasak, és a testsúlyuk 30–35 fontnyi között van. Az arcuk pirospozsgás, a hajuk egyenes, fekete. A szemeik rendszerint barnák vagy a hajuk színéhez hasonlóan feketék. A félszerzet férfiak sokszor mélyre eresztett pajeszt viselnek, de a szakáll nem jellemző rájuk és bajuszt szinte sohasem növesztenek. Kedvelik az egyszerű, kényelmes, de praktikus öltözékeket. Más fajok tagjaival ellentétben a pillanatnyi kényelmet jobban előnyben részesítik, mint a tartalékolt vagyont. Már a korai húszas éveikben elérik a felnőttkort, és az átlagos élettartamuk úgy 150 esztendőre tehető.

A Közöst és a saját nyelvüket beszélik.

A legtöbb otthonán kívül járó félszerzet harcos, a fenti statisztikák egy ilyen teremtményt mutatnak be (1. szintűt). A harcos kasztról többet olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében.*

HARC

A félszerzetek a védekező jellegű harcot részesítik előnyben, és ha tehetik akkor elrejtőznek és lőfegyvert használnak. Ez a taktika hasonlít az elfekéhez, de a félszerzeteknél nagyobb hangsúlyt kell fektetni a rejtőzködésre, mint a mozgékonyságra.

Félszerzet képességek (Sz): Az elfekhez hasonlóan a félszerzetek is több faji jellemzővel rendelkeznek.

- *Kicsik:* A félszerzetek +1 termetből adódó bónuszt kapnak a támadásdobásaikra és a VF-értékükre, +4 termetből adódó bónuszt a Rejtőzködéspróbáikra. Ezzel szemben kénytelenek a megszokottnál kisebb fegyvereket használni, és az általuk elvihető/felemelhető súly csupán háromnegyede a Közepes termetű lények által elvihető/felemelhető súlynak.
- +1 faji bónuszt kapnak minden mentődobásukra.
- +2 morális bónuszt kapnak a mentődobásaikra félelem ellen (ez a bónusz általános esetben összeadódik a +1 faji bónusszal).
- +1 faji alapú támadásbónuszt kapnak dobófegyverrel.

Jártasságok: Fürgék és ügyesek, +2 faji bónuszt kapnak a Mászás, az Ugrás és a Csendes Mozgás jártasságpróbáikra. Éles hallásuk +2 faji bónuszt ad nekik a Hallgatózáspróbáikra.

A FÉLSZERZET TÁRSADALOM

A félszerzetek próbálnak mindenkivel jól kijönni. Úgy tűnik, hogy tehetségesek a kommunikációban, és egyaránt képesek magukat elfogadtatni az emberrel, az elffel, a törpével és a gnómmal. Az emberi társadalom jóval gyorsabban változik, mint a hosszúlétű fajok társadalma, ezért gyakran mutat fel rövidtávú lehetőségeket, és ez az emberlakta vidékekre vonzza a félszerzeteket.

Ha megtelepednek, akkor gyakran alkotnak szűkebb közösséget az ember vagy elf városokban, és bár bárkivel készek együtt dolgozni, mégis szinte csak a saját fajtájukkal barátkoznak. Önálló településeik is akadnak, ahol önfenntartó falvakban élnek. Ugyanakkor ezek a közösségek könnyedén felszedelőzködnek, és átvándorolnak egy olyan helyre, amely újabb lehetőségeket nyújt. Például ha egy új bánya nyílik egy olyan hely környékén, ahol a hosszan tartó háborúskodás miatt most éppen szükség van dolgos kezekre. A közösség ugyanígy elköltözik, ha a lehetőség elmúlt vagy egy jobb lehetőség tűnik fel valahol. Ha a talált lehetőség hosszan tartó maradást jelent, akkor a közösség letelepszik, és felépít magának egy kis falut. Másrészről van néhány félszerzet közösség, amely egész életében utazik, és kocsikkal vagy csónakokkal vonul az egyik helyről a másikra, a letelepedés gondolata nélkül.

Az Áldott Yondalla, a félszerzet főistennő a faj védelmezője. Yondalla áldást és védelmet ígér mindazoknak, akik az ő vezérletét választják. Megvédelmezi a félszerzetek klánjait, és boldoggá teszi a családokat.

AZ ALFAJOK

Az eddig leírt információk a legnagyobb számban előforduló félszerzetekre, a könnyűléptűekre vonatkoznak. Mellettük még két nagyobb alfaj létezik.

Nagytestvérek

Magasabbak (legalább 4 lábnyi magasak) könnyűléptű rokonaiknál, a bőrük világosabb és a hajuk szőke. Valamiért ritkák a félszerzetek között. A hétköznapi nyelvek mellett általában beszélik az Elfet is, és kifejezetten élvezik az elfek társaságát. Tipikus tulajdonságértékeik megegyeznek a könnyűléptűekével.

Nagytestvérek képességei (Sz): Javarészt azonosak a könnyűléptűek képességeivel, kivéve a jártasságbónuszaikat.

- +2 faji bónuszt kapnak a Keresés, az Észlelés és a Hallgatózás jártasságpróbáikra. Az elfekhez hasonlóan az a nagytestvér, aki csupán elhalad egy titkos ajtótól mért 5 lábnyi távolságon belül, az már jogosult egy Keresés-próbára a titkosajtó felfedezéséhez, mintha aktívan kutatná azt.

Jártasságok: Kevésbé atlétikusak a könnyűléptű rokonoknál, és ezért nem kapnak faji bónuszt a Mászás, az Ugrás és a Csendes Mozgás jártasságpróbáikra.

Mélységi félszerzetek

Alacsonyabbak és zömökebbek, mint a könnyűléptűek. Különböznek még abban, hogy nagyobb élvezetet találnak az ékkövekben és a díszes lakhelyben, mint más rokonaik. Ennek okán gyakran kőfaragókként vagy ékszerészként találkozhatunk velük. Ritkán keverednek az emberekkel vagy az elfekkel, de annál inkább kedvelik a törpék társaságát és többnyire folyékonyan beszélik a Törpe nyelvet. Tipikus tulajdonságértékeik megegyeznek a könnyűléptűek értékeivel.

Mélységi félszerzetek képességei (Sz): Javarészt megegyeznek a könnyűléptűekével, kivéve az alábbiakat.

- 60 lábnyi távolságig jól látnak a sötétben.
- A kövek ismerete: Akárcsak a törpék, a mélységi félszerzeteknek is +2 faji bónuszt kapnak arra, hogy felfedezzék a szokatlan köveket, vagy valamit, ami nem kő, de annak néz ki. A mélységi félszerzet, amely 10 lábnyira halad el valami ilyesmitől, az automatikusan jogosult egy Keresespróbára, mintha aktívan kutatná az anomáliákat (ebbe beleértendőek a csapdák is). Emellett fejlett mélységérzetük van, és pontosan érzékelik, hogy milyen messzire vannak a felszíntől egy barlangban vagy alagútrendszerben.

Jártasságok: A mélységi félszerzetek +2 faji bónuszt kapnak a Becslés és a Szakma jártasságpróbáikra, ha azok kővel vagy fémmel kapcsolatosak. Azonban kevésbé atlétikusak könnyűléptű rokonaiknál, ezért nem kapnak faji bónuszt a Mászás, az Ugrás és a Csendes Mozgás jártasságpróbáikra.

A FÉLSZERZET KARAKTEREK

Kedvelt kasztjuk a kalandor, a vezetőik általában többkasztú kalandorok.

FOJTOGATÓ

Kicsi rendellenesség
Életerő dobás: 3d8+3 (16 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb, mászva 10 láb
VF: 16 (+1 termet, +5 természetes)
Támadások: 2 csáppal csapás +6 kh.
Sebzés: Csáppal csapás 1d3+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Gyorsaság, megragadás, szorítás 1d3+3
Mentők: Szív +2, Gyors +1, Akarat +4

Tulajdonságok: Erő 16, Ügy 10, Áll 13, Int 4, Böl 13, Kar 7
Jártasságok: Mászás +16, Rejtőzködés +7, Csendes Mozgás +4
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bárhol a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 2

Kincsek: 1 / 10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: 4–6 ÉK (Kicsi); 7–12 ÉK (Közepes)

Ez a gonosz kis ragadozó a földmélyi barlangrendszerekben rejtőzködve várakozik a zsákmányra.

A bőre foltos-szürke vagy kőszerű-barnás, és az első pillantásra humanoidnak tűnik. A feje és a teste kicsi, mint egy félszerzeté, de a karjai és a lábai (és velük együtt az ujjai is) hihetetlenül hosszúra nyúltak. A tenyerüket és a talpukat apró tüskék borítják, így szinte minden felületen képes fogást találni. A lény súlya 35 fontnyira tehető.

A feje és a teste csontos, de a végtagjai a humanoid formák helyett inkább csápszerűek, a megszokottnál több ízülettel. Ettől kicsit ólábúnak tűnik, és a mozgása folyékonyabb, mint más humanoidoké.

A Mélységi Közös nyelvet beszéli.

HARC

A fojtogató gyakran bújik el a mennyezet közelében, leginkább átjárók mellett, lépcsők felett vagy a barlangok beugróiban, ahonnan lenyúlva meglepetésből támadhat a csápkarjaival.

A fojtogató szinte bármekkora lényt megtámad, de jobb szereti a magányos zsákmányt, ami legalább a Kicsi termetkategóriába tartozik. Ha nagyon éhes, akkor csoportokat is megtámad, de ez esetben általában a csoport leghátul maradt tagját próbálja elragadni.

Sunyi és kapzsi alak. A gyors felfogású kalandozók könnyen elkerülhetik a vele való harcot, ha ételt ajánlanak fel neki, és talán még ki is kérdezhetik a környékkel kapcsolatban.

Gyorsaság (T): Habár nem kifejezetten ügyes, a fojtogató természetellenesen gyors. Minden körben kap egy plusz részleges cselekedetet, mintha a *gyorsítás* varázslat hatása alatt lenne.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a csáptámadásával kell eltalálnia egy maximum Nagy termetű ellenfelet. Siker esetén szorithat.

Szorítás (Sz): A fojtogató 1d3+3 sebzést okoz a szorításával egy maximum Nagy termetű lénynek. Ehhez egy sikeres birkózáspróbát kell tennie, és előzőleg meg kell ragadnia az ellenfelét. Mivel a fojtogató mindig az ellenfele nyakát fogja meg, az áldozat ekkor nem beszélhet, és így nem használhat szóbeli összetevővel rendelkező varázslatot sem.

FORMIÁN

	Dolgozó Kicsi külvilági (Törvényes)	Harcos Közepes külvilági (Törvényes)	Hajcsár Közepes külvilági (Törvényes)
Életerő dobás:	1d8+1 (5 ép)	4d8+4 (26 ép)	6d8+12 (39 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+3 (Ügy)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	40 láb	40 láb	40 láb
VF:	17 (+1 termet, +2 Ügy, +4 természetes)	18 (+3 Ügy, +5 természetes)	19 (+3 Ügy, +6 természetes)
Támadások:	Harapás +3 kh.	Farktüske +7 kh., 2 karom +5 kh., harapás +5 kh.	Farktüske +10 kh., 2 karom +5 kh.
Sebzés:	Harapás 1d4+1	Farktüske 2d4+3, karom 1d6+1, harapás 1d4+1	Farktüske 2d4+4, karom 1d6+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Kaptárelme	Kaptárelme, méreg	Kaptárelme, méreg, uralkodás személyen, uralkodás lényen
Különleges képességek:	Immunitások, ellenállások, egésszé tétel, gyógyítás	Immunitások, ellenállások, varázslat-ellenállás 18,	Immunitások, ellenállások, varázslat-ellenállás 21, telepátia
Mentők:	Szív +3, Gyors +4, Akarat +2	Szív +6, Gyors +7, Akarat +5	Szív +7, Gyors +8, Akarat +8

Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 14, Áll 13, Int 6, Böl 10, Kar 9	Erő 17, Ügy 16, Áll 14, Int 10, Böl 12, Kar 11	Erő 18, Ügy 16, Áll 14, Int 14, Böl 16, Kar 19
Jártasságok:	Szakma (bármelyik) +3, Mászás +3	Mászás +10, Rejtőzés +10, Hallgatózás +7, Csendes Mozgás +10, Észlelés +6	Mászás +13, Rejtőzés +12, Hallgatózás +12, Csendes Mozgás +12, Észlelés +12, Keresés +8, Szándékok Érzékelése +12
Képességek:	Jártasságfókusz (szakma)	Kitérés, Több Támadás	Jobb Kezdeményezés, Varázslatszerű Képesség Fókusz (bűbáj)
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt
Szerveződés:	Néhány (2-4), csapat (7-18)	Magányos, néhány (2-4), csapat (6-11)	Magányos (1 plusz 1 uralt lény), vadászcsapat (2-4 plusz fejenként 1 uralt lény)
Kihívási érték:	1/2	3	7
Kincsek:	Nincs	Nincs	Általános
Jellem:	Mindig törvényes semleges	Mindig törvényes semleges	Mindig törvényes semleges
Fejlesztés:	2 ÉK (Közepes);	5-8 ÉK (Közepes); 9-12 ÉK (Nagy)	7-9 ÉK (Közepes); 10-12 ÉK (Nagy)

	Myrmarch **Nagy külvilági (Törvényes)**	**Királynő** **Nagy külvilági (Törvényes)**
Életerő dobás:	12d8+48 (102 ép)	20d8+100 (190 ép)
Kezdeményezés:	+8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	-5
Sebesség:	40 láb	0 láb
VF:	28 (-1 termet, +4 Ügy, +15 természetes)	23 (-1 termet, +14 természetes)
Támadások:	Farktüske +15 kh., harapás +13 kh., vagy gerely +15/+10 kh.	-
Sebzés:	Farktüske 2d4+4, harapás 2d6+2, vagy gerely 1d6+4 és méreg	-
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Kaptárelme, méreg, varázslatszerű képességek	Kaptárelme, varázslatok, varázslatszerű képességek
Különleges képességek:	Immunitások, ellenállások, gyors gyógyulás 2, varázslatellenállás 25	Immunitások, ellenállások, gyors gyógyulás 2, varázslatellenállás 25, telepátia
Mentők:	Szív +12, Gyors +12, Akarat +11	Szív +19, Gyors -, Akarat +19
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 18, Áll 18, Int 16, Böl 16, Kar 17	Erő -, Ügy -, Áll 20, Int 20, Böl 20, Kar 21
Jártasságok:	Mászás +18, Szakma (bármelyik) +9, Rejtőzködés +15, Hallgatózás +18, Diplomácia +15, Ismeret (bármelyik) +16, Csendes Mozgás +19, Keresés +17, Szándékok Érzékelése +18, Észlelés +18	Blöff +28, Becslés +22, Koncentráció +22, Diplomácia +28, Ismeret (bármely három) +28, Hallgatózás +30, Távolbalátás +28, Szándékok Érzékelése +28, Varázslás +28, Észlelés +30
Képességek:	Kitérés, Több Támadás, Jobb Kezdeményezés, Mozgékonyság	Éberség, Nagy Szívósság, Vasakarat, Tárgykészítés (bármelyik), Gyors Varázslás, Varázslatfókusz (bűbáj)
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, néhány (2-4), csapat (1 plusz 7-18 dolgozó, 6-11 harcos)	Magányos, kaptár (1 plusz 100-400 dolgozó, 11-40 harcos, 4-7 hajcsár fejenként 1 uralt lénnyel, 5-8 myrmarch)
Kihívási érték:	10	18
Kincsek:	Általános	Általános kétszerese
Jellem:	Mindig törvényes semleges	Mindig törvényes semleges
Fejlesztés:	13-18 ÉK (Nagy); 19-24 ÉK (Óriási)	21-30 ÉK (Óriási); 31-40 ÉK (Hatalmas)

A formián faj a törvényes jellemű síkokról származhat. Mindenhol megtelepszik, ahol csak tud, és minden élőlényre úgy tekint, mint potenciális dolgozókra a kaptárba.

A faj különleges mértékben szaporodik és terjeszkedik, célja benépesíteni mindent maga körül. Ennek érdekében az egyedek megtámadnak minden más lényt, csak hogy igába hajtsák őket, így minél több és nagyobb lakóhelyeket építtessenek velük. Ezeknek a "külső" dolgozóknak az elméjét a hajcsárok tartják az uralmuk alatt.

Külsőre olyanok, mint óriási hangyák és kentaurok keresztezései. Mindegyiküket barnásvörös kitinpáncél fedi. A termetük és a külső részleteik típusonként változnak.

HARC

Általában agresszívek, minden lényt le akarnak ütni, akivel találkoznak. Ha a kaptárukra vagy a királynőre a legkisebb veszélyt érzik leselkedni, akkor azonnal támadnak, és a végsőkig harcolnak. Ha a feletteseik parancsolják ezt nekik, akkor is azonnal támadnak, és a végsőkig kitartanak.

Kaptárelme (Sz): A királynőtől számított 50 lábnyi sugarú területen minden formián állandó kommunikációs kapcsolatban van egymással és a királynővel. Ha az egyikük veszélyt érzékel, akkor annak mind tudatában lesznek. Ha egyetlen csoport még eszméleténél van, akkor a többieket sem lehet leütni.

Immunitások (Sz): Immunisak a mérgekre, a kővéváltoztatásra és emellett a hidegre is.

Ellenállások (Sz): Minden formián rendelkezik tűz-, elektromosság- és hang-ellenállással 20 pontos értéken.

A FORMIÁN TÁRSADALOM

A hangyaszerű lények mesés kaptárvárosokat építenek, amelyekben százasával élnek. Szinte teljesen kifejlett állapotban születnek meg, és nem képesek a fejlődésre. A dolgozók engedelmeskednek a harcosok, a myrmarchok és a királynő parancsainak, a harcosok a myrmarch parancsnokok és a királynő akaratát követik. A myrmarchok csak magától a királynőtől kaphatnak utasításokat, bár a szolgálatuktól függően különböző rangjaik lehetnek. Ezek nem hatalmi rangok, csak tekintélybeli felosztást adnak a kaptáron belül. A legtekintélyesebb myrmarchok a királynő személyes testőrei. A hajcsárok egy rangban állnak a harcosokkal, de valójában elkülönülnek a többi formiántól.

DOLGOZÓ

A dolgozó a legalacsonyabb rangot képviseli, és a kaptáron belül ez a kaszt jelenik meg a legnagyobb számban. Csak annak él, hogy szolgáljon, és mindent megtesz, amit a felettesei parancsolnak neki. Bár nem beszél, de képes kifejezni az egyszerűbb fogalmakat (pl.: veszély), főként mozdulatokkal. A kaptárelmén keresztül jobban is tud kommunikálni, de az intelligenciája még ekkor is korlátozza a kifejezőkészségét.

A termete nagyjából egy kutya termetének felel meg. A karjai ügyetlenek, csak munkára alkalmasak.

Harc

A dolgozó csak a kaptár védelmében harcol, ekkor csáprágóival harapva küzd.

Ügyes kovácskezek (V): Három dolgozó együtt képes megjavítani egy tárgyat úgy, mintha egy 7. szintű pap hasonló nevű varázslatát alkalmaznák. Ez mind a három dolgozónak egy-egy teljes körös cselekedetet jelent.

Gyógyítás (V): Nyolc dolgozó együtt képes meggyógyítani egy lényt úgy, mintha egy 7. szintű pap *komoly sebek gyógyítása* nevű varázslatát alkalmaznák. Ez mind a nyolc dolgozónak egy-egy teljes körös cselekedetet jelent.

HARCOS

A harcos feladata egyértelműen a harc. Akárcsak a dolgozó, a harcos is tűrhetően kommunikál a kaptárelmén keresztül, de ez többnyire a haditervekre és a jelentésekre korlátozódik. Beszélni nem tud.

A harcos póniló termetű, a karjai végén harcra alkalmas karmok meredeznek.

Harc

Elvakult harcos, a karmaival és a harapásával küzd, de időnként a mérgező farktüskéjét is használja. A kaptárelme segítségével képes végrehajtani igen kifinomult harci taktikákat is.

Méreg (Sz): Farktüske, Szívósságmentő (NF = 14), kezdő és másodlagos sebzése 1d6 időleges Erőveszteség.

HAJCSÁR

A hajcsár különleges harcos csáprágók nélkül – valójában szája sincs. Csak telepatikusan kommunikál, és az ehhez szükséges mentális energiát az általa uralt lények elméjéből nyeri ki.

A feladata, hogy nem formián egyedeket gyűjtsön be és irányítson a kaptári munkához. Egyszerűbben mondva a hajcsár dolga az, hogy rabszolgákat szerezzen és irányítson. Nem élvezi, hogy másokon uralkodhat, de ezt tartja az egyetlen hatásos módnak arra, hogy a faj terjeszkedjen és újabb kaptárvárosokat építsen. Minden értelmesen gondolkodó lény számára ez az egyetlen lehetőség a hosszú távú túlélésre. Ha sikerül megnyernie az ügynek egy nem formián lényt anélkül, hogy uralkodna rajta, akkor a hajcsár megteszi ezt.

Akiknek sikerült valamiképpen megmenekülnie valamelyik kaptárvárosból, azon kevesek rabszolgamunkának nevezik mindazt, amit ott csináltak. A formián faj nem kegyetlen, csak érzéketlen.

Harc

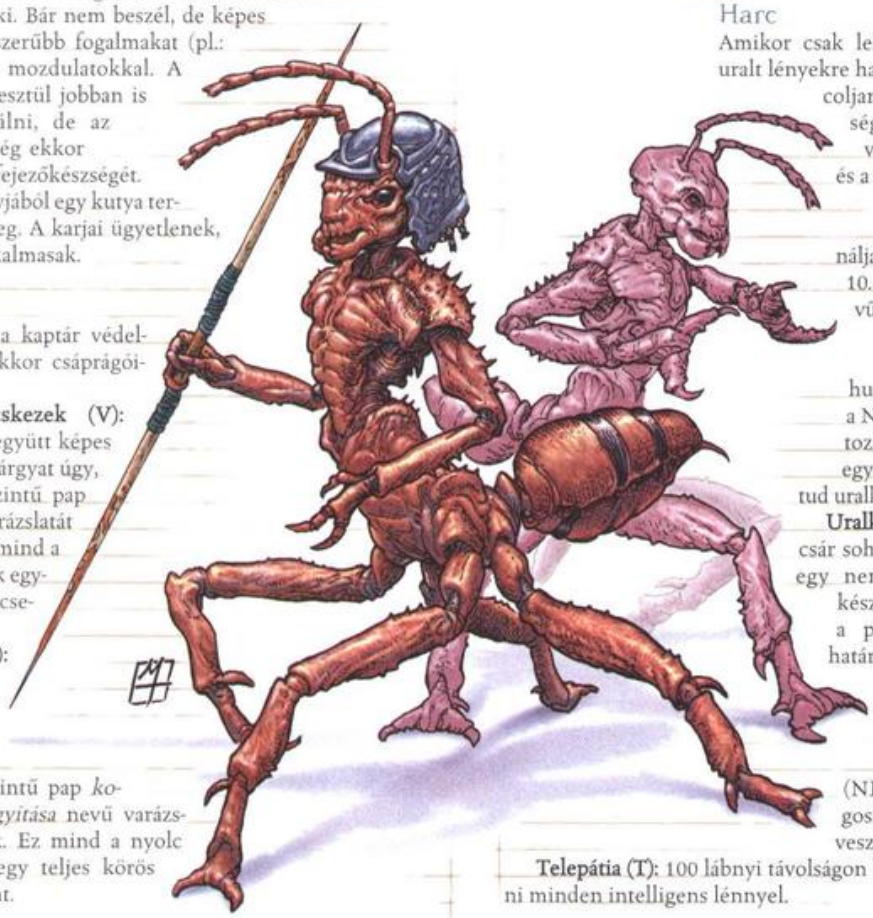
Amikor csak lehetséges, akkor az általa uralt lényekre hagyatkozik, hogy azok harcoljanak érte. Persze ha szükséges, akkor meg tudja védeni magát a karmaival és a mérgező fullánkjával.

Uralkodás személyen (V): Úgy használja ezt a képességet, mint egy 10. szintű mágus a hasonló nevű varázslatát (mentő NF = 19), bár a képesség alanya lehet bármilyen humanoid lény, és maximum a Nagy termetkategóriába tartozhat. Egy átlagos hajcsár egyszerre négy humanoidon tud uralkodni.

Uralkodás lényen (V): A hajcsár soha nincs egyedül: legalább egy nem-formián lény mindig készen áll arra, hogy teljesítse a parancsait (válassz vagy határozz meg véletlenszerűen egy lényt, maximum 4-es Kihívási értékkel).

Méreg (Sz): Farktüske, Szívósságmentő (NF = 15), kezdő és másodlagos sebzése 1d6 időleges Erőveszteség.

Telepátia (T): 100 lábnyi távolságon belül képes kommunikálni minden intelligens lénnyel.



MYRMARCH

A formián társadalom elit tagja. Az alárendeltjeivel ellentétben ő egyéni, saját célokkal, vágyakkal és önálló gondolatokkal. Mindezek persze ritkán ellentétesek a királynő akaratával – kifejezetten hűséges az úrnőjéhez.

Formián seregparancsnok, és közösségi vezető. Ő a királynő keze, közvetíti az úrnő akaratát, és ellenőrzi a parancsok végrehajtását. Van egy másodlagos feladata is: ahol és amikor csak tudja, pusztítania kell a káosz minden formáját. Minden myrmarch a gyűlölt ellenfelének tartja mindazon lényeket, amelyek nem ismerik az engedelmességet és öncélúan, tekintélyt nem tisztelve cselekednek (például a szládok). A termete nagyjából megegyezik egy ló termetével. A karmai hasonlóak az emberi kezekhez, és képesek a finomabb műveletekre is. Általában bronz sisakot visel, amely jelzi a rangját (minél díszesebb a sisak, annál nagyobb tekintélyben áll a myrmarch).

A Formián és a Közös nyelvet beszéli.

Harc

A myrmarch karmai kézszerűek, és ezért nem alkalmasak a harcra. Általában gerellyel szerelkezik fel, amelyre a mérget a saját fullánkjából nyeri ki.

Intelligensen harcol, és segíti azokat, akik a kaptárelmén keresztül a parancsnoklata alá tartoznak. Ha feltűnik egy káosz jellemű ellenfél, akkor a myrmarch elméje elborul: csak ennek az ellenfélnek az elpusztítása lebeg a szemei előtt.

Méreg (Sz): Farktüske, Szívósságmentő (NF = 20), kezdő és másodlagos sebzése 2d6 időleges Ügyességveszteség.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *szörny elbájolása, jövőbelátás/jövőbehallás, káosz érzékelése, gondolatok érzékelése, káosz elleni varázskör, hibátlan teleport.* Naponta egyszer – *rend haragja, kinyilatkoztatás.* Mindezen képességeket egy 12. szintű mágus varázslatainak megfelelően alkalmazhatja (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

KIRÁLYNŐ

A királynő a kaptárváros közepén ül, gömbszerű testével sohasem mozdul ki az uralkodói teremből. Mellette a húsz leghűségesebb myrmarch szolgál. A királynő feleakkora, mint egy myrmarch, és a lábai csökevényesek – nem tud mozogni velük. Telepatikus képességeivel egész nagy területen képes személyes parancsokat adni a kaptár lakóinak, és meghallgatni a jelentéseket.

A királynő a Formián és a Közös nyelvet beszéli, de többnyire telepatikusan kommunikál minden lénnyel.

Harc

A királynő nem harcol. Mozgásképtelen, és ha kell, akkor myrmarchok, harcosok és dolgozók csapata védelmezi meg a fizikai veszélyektől. Emellett ők viszik el oda, ahová menni akar. Azonban ez az utóbbi cselekedet nagyon ritka, mert általában a királynő terme rendelkezik a legerősebb védelemmel.

Fizikai cselekvésképtelenségének ellenére nem egyszerű legyőzni. Tud varázsolni, és erős varázslatszerű képességekkel rendelkezik, amelyeket gondolkodás nélkül bevet a saját és a kaptárvárosa védelmében.

Varázslatok: A királynő képes 17. szintű mágusként használni a misztikus varázslatokat.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *érzelmek megnyugtatása, szörny elbájolása, jövőbelátás/jövőbehallás, káosz érzékelése, gondolatok érzékelése, kinyilatkoztatás, jövendölés, szörny fogvatartása, káosz elleni varázskör, rend haragja, törvény pajzsa, igazlátás.* Mindezen képességeket egy 17. szintű mágus varázslatainak megfelelően alkalmazhatja (mentő NF = 15 + a varázslat szintje).

Telepátia (T): A királynő 50 mérföldön belül képes telepatikusan kommunikálni minden olyan intelligens lénnyel, amelynek tud a jelenlétéről.

GHOUL

	Ghoul	Ghast
	Közepes termetű élőholt	**Közepes termetű élőholt**
Életerő dobás:	2d12 (13 ép)	4d12 (26 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	30 láb	30 láb
VF:	14 (+2 Ügy, +2 természetes)	16 (+2 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	Harapás +3 kh., 2 karom +0 kh.	Harapás +4 kh., 2 karom +1 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6+1 +bénítás, karom 1d3 +bénítás	Harapás 1d8+1 +bénítás, karom 1d4 +bénítás
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Bénítás, ivadékteremtés	Bénítás, ivadékteremtés, bűz
Különleges képességek:	Élőholt,űzés-ellenállás +2	Élőholt, űzés-ellenállás +2
Mentők:	Szív +0, Gyors +2, Akarat +5	Szív +1, Gyors +3, Akarat +6
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 15, Áll –, Int 13, Böl 14, Kar 16	Erő 13, Ügy 15, Áll –, Int 13, Böl 14, Kar 16
Jártasságok:	Mászás +6, Szabadulóművész +7, Rejtőzés +7, Irányérzék +3, Ugrás +6, Hallgatózás +7, Csendes Mozgás +7, Észlelés +7, Keresés +6	Mászás +6, Szabadulóművész +8, Rejtőzés +8, Irányérzék +3, Ugrás +6, Hallgatózás +8, Csendes Mozgás +7, Észlelés +8, Keresés +6
Képességek:	Több Támadás, Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Több Támadás, Ravasz Fegyverhasználat (harapás)
Éghajlat/terep:	Bármely föld vagy föld mélyén	Bármely föld vagy föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, néhány (2–4), falka (7–12)	Magányos, néhány (2–4), falka (2–4 plusz 7–12 ghoul)
Kihívási érték:	1	3
Kincsek:	Nincs	Általános
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	3 ÉK (Közepes)	5–6 ÉK (Közepes)

Kriptákban, csatatereken és hasonló helyeken kísért, ahol sok a tetem. Ez a dögevő teremtmény szinte mindenhol felbukkan, ahol a halál szaga sűrűn átitatja a levegőt.

Állítólag olyan férfiból vagy nőből lesz ghoul, aki megízlelte az emberi húst. Legyen igaz vagy sem, de legalább megmagyarázná a tetemzabáló undorító táplálkozási szokásait. Sokan hiszik azt is, hogy a különösen kegyetlen vagy őrült személy könnyen ghoullá válhat a halála után.

Valaha ember lehetett, ez nyilvánvaló mindenkinek, aki rá merészel nézni. Még mindig többé-kevésbé humanoid külsejű, de aszott bőre és alatta a hús már szinte alig fedi a csontjait. Az élő lényből alakult át szörnyeteggé, és ez eltorzította az elméjét, ravasz vadállattá tette. A szemei forró széndarabok gyanánt izzanak beesett üregeikben. A ghoul azt a nyelvet beszéli, amelyet életében beszélt (általában a Közöst).

HARC

Amikor csak lehetséges, megpróbál meglepetést okozni. Előugrik a sírkövek mögül és a mauzóleumok oszlopai közül vagy kitör a friss sírhantból.

Bénítás (Sz): Akit a ghoul eltalál a harapásával vagy a karmaival, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 14), máskülönben 1d6+2 percre lebénul. Az elfek immunisak erre a hatásra.

Ivadékteremtés (T): A legtöbb esetben a ghoul megeszi azt, akit megöl. Azonban a humanoid áldozat testét időnként otthagyják valamilyen oknál fogva, ekkor abból 1d4 napon belül újabb ghoul „születik". Ha ezen idő letelte előtt alkalmazzák a *védelem a gonosztól* varázslatot a testre, akkor az átalakulás megáll. (A fentiekben az ember-ghoul és az ember-ghast statisztikái szerepelnek. Természetesen más fajokból más értékekkel rendelkező élőholtak lesznek.)

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

LACEDON

A ghoul vízi változata a temetkezési helynek használt víz alatti barlangok és az elsüllyedt hajók környékén lelhető fel. Az úszási sebessége 30 láb.

GHAST

Bár ez a teremtmény is úgy néz ki, mint a ghoul, valójában halálosabb és ravaszabb a rokonánál.

Harc

Bűz (Sz): A halál és a bomlás szaga émelyítő ezen teremtmény körül. Aki 10 lábnyi távolságra megközelíti, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15), máskülönben elfogja az émelygés és 1d6+4 percig –2 körülményekből adódó levonást kap minden támadására, mentőjére és próbájára.

Bénítás (Sz): Akit egy ghast eltalál a harapásával vagy a karmaival, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15), máskülönben 1d6+4 percre lebénul. Még az elfek sem immunisak erre a hatásra.

GIRALLON

Nagy bestia
Életerő dobás: 7d10+14 (52 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 40 láb, mászva 40 láb
VF: 16 (-1 termet, +3 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 4 karom +12 kh., harapás +7 kh.
Sebzés: Karom 1d4+8, harapás 1d8+4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Hasítás 2d4+12
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +7, Gyors +8, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 26, Ügy 17, Áll 14, Int 3, Böl 12, Kar 7
Jártasságok: Mászás +16, Csendes Mozgás +8, Észlelés +7

Éghajlat/terep: Meleg erdők, hegységek és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos vagy társaság (5–8)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)

A gorilla rokona. Agresszív, vérszomjas, védelmezi a területét, és hihetetlenül erős.

Első látásra albínó gorillának tűnhet, de még a legfelületesebb megfigyelő is észreveszi a négy karját. A kifejlett egyed úgy 8 lábnyi magas, a mellkasa széles és a testét vastag, fehér bunda borítja. Amikor a földön jár, akkor a lábait és az alsó karjait használja a mozgáshoz. A fogai és a karmai borotvaélesek.

HARC

Bármit megtámad, ami belép a területére, még a saját fajtársait is. Pont ez az érzéketlen vadság akadályozza meg azt, hogy a faj elszaporodjon. Az ereje mellett a lény mutat némi ravaszságot is.

A magányos girallon rendszerint a fák ágai között vagy egy halom levél alatt rejtőzködik el. Többnyire csak az orrára hagyatkozik. Ha kiszagol valamilyen zsákmányt, akkor kiugrik a rejtekéből és támad. Ha elég kicsi zsákmányt talál, akkor azt gyorsan felkapja, és elrohan vele az erdőben, mielőtt a zsákmány társai felocsúdhatnának és megakadályozhatnák ebben. Nagyobb ellenfeleivel szemben általában küzdeni kezd, és a karmaival, a harapásával harcol.

Hasítás (Sz): Ha a girallonnak sikerül egymás után mind a négy karom-támadásával eltalálnia ugyanazt az ellenfelét, akkor beletép az áldozata húsába, és ezzel automatikusan plusz 2d4+12 pontnyi sebzést okoz.

GNOLL

Közepes termetű humanoid (Gnoll)
Életerő dobás: 2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb (pikkelyvértben), alap 30 láb
VF: 17 (+1 természetes, +4 pikkelyvért, +2 nagy pajzs)
Támadások: Csatabárd +3 kh. vagy rövid íj +1 táv.
Sebzés: Csatabárd 1d8+2 vagy rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sötétben látás 60 láb
Mentők: Szív +4, Gyors +0, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 10, Áll 13, Int 8, Böl 11, Kar 8
Jártasságok: Hallgatózás +3, Észlelés +3
Képességek: Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt vagy meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, pár, banda (2–5), csapat (10–100 fő plusz legalább 50% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy 4–6. szintű vezető), vagy törzs (20–200 fő plusz legalább 50% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy vagy kettő 4–5. szintű hadnagy, egy 6–8. szintű vezető, 6–10 irtóztató oroszlán, a földmélyi barlangokban élőknél előfordulhat 1–3 troll is)
Kihívási érték: 1
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Hiéna-fejű, gonosz humanoid, amely laza szervezettségű törzsekben él és vándorol.

Egy átlagos gnoll úgy hét és fél lábnyi magas, és a bőre zöldesszürke. Vastag bundába burkolózik, a feje hiénaszerű, és a sörénye vörösesszürke vagy piszkossárga. Ragadozó, de ételként leginkább az intelligens lényeket kedveli, mert azok többet sikoltoznak. Hajlamos arra, hogy a gyomrával gondolkozzon. Ha megéhezett, akkor bármely szövetségesét (általában bogármedve, hobgoblin, ogre, ork vagy troll szövetségesei lehetnek) képes pillanatok alatt elüldözni maga mellől. Nem kedveli az óriásokat, és úgy általában a többi humanoid fajt sem. Nem szereti az erős fényt, de nem kerülnek hátrányba miatta.

HARC

A gnoll leginkább csak akkor támad, ha túlerőt tudhat maga mellett. Taktikailag többnyire horda-szinten gondolkodik, és erre építve próbálja legyőzni az ellenfeleket. Harcban nem igazán fegyelmezett, hacsak nincs felette egy erős vezető, aki talán össze tudja fogni a csapatot. Habár általában nem készít csapdát a zsákmánynak, néha előfordul, hogy a társaival együtt lesből támad, csak mert jobb helyzetet szeretnek felvenni vagy mert hátulról akarja meglepni az ellenfelet. A vértezete és a pajzsa miatt az átlagos gnoll Rejtőzködésértéke –6, ami egyben azt is jelenti, hogy rejtőzködés közben kínosan ügyel arra, hogy jól csinálja (például nagyobb fedezékeket választ magának, sötétebb helyeken próbál elrejtőzni, stb.).

A GNOLL TÁRSADALOM

A gnollok felett mindig a csoport legerősebbje uralkodik, félelem és erő által. Ha a törzsfőnököt megölik, akkor a törzs legerősebbjei újra megküzdenek a címért. Ha ez túl sokáig tart vagy közben túl sok harcos hal meg, akkor a törzs szétesik és a gnollok szétszélednek kisebb csoportokban. Az istenüknek a holdat tartják, de a törzsek többségében nincs igazi pap vagy sámán.

Egy bandában vagy törzsben annyi nem harcos fiatal lehet, mint harcos felnőtt. A gnoll lakhelyek rendszerint felszíni erődítmények vagy föld alatti barlang- és alagútrendszerek. Sokszor ejtenek rabszolgákat, és minden gnoll társaságban 10 felnőttre jut legalább egy rab, ha nem több. Ezek a rabszolgák többnyire emberek, orkok vagy hobgoblinok, és a gnollok étvágya miatt gyakran cserélődnek.

A gnollok a saját nyelvükön beszélnek, de néha a Goblin vagy az Ork nyelvet is ismerik.

Különleges patrónusuk a démonúr Yeenoghu, aki külsőre egy kísértetszerű gnollnak látszik. A többségük őt szolgálja, és inkább hisz benne, mint bármelyik istenségben.

A GNOLL KARAKTEREK

A gnollok kedvelt kasztja a kalandor, a vezetőik szinte minden esetben kalandorok. Ha vannak papjaik, akkor azok általában Erythnul, a gyilkolás istenségének hitét hirdetik.

GNÓM

Kicsi humanoid (Gnóm)
Életerő dobás: 1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb
VF: 16 (+1 termet, +4 láncing, +1 kis pajzs)
Támadások: Rövidkard +2 kh., vagy könnyű számszeríj +2 táv.
Sebzés: Rövidkard 1d6-1 vagy könnyű számszeríj 1d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Gnóm képességek, varázslatok
Különleges képességek: Gnóm képességek, beszéd az állatokkal
Mentők: Szív +3, Gyors +0, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 8, Ügy 10, Áll 12, Int 11, Böl 11, Kar 11
Jártasságok: Hallgatózás +4, Észlelés +2
Képességek: Fegyverfókusz (rövidkard)

Éghajlat/terep: Bármely erdőség, dombság és a föld mélyén
Szerveződés: Társaság (2–4), csoport (11–20, két 3. szintű hadnagy, egy 3–6. szintű vezető), vagy csapat (30–50, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, három 7. szintű kapitány, 2–5 irtóztató borz)
Kihívási érték: 1/2 vagy 1 (svirfneblin)
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges jó
Fejlesztés: Kaszt szerint

Fáradhatatlan felfedező és feltaláló. Egyaránt tehetsége van a szemfényvesztéshez és az alkímiához.

A tipikus gnóm három, három és fél lábnyi magas, emellett úgy 40-45 fontot nyom. A bőre a sötét bronzszíntől a fák barnájáig terjed, a haja szőke, a szeme színe a kék árnyalatait veszi fel. A gnóm férfi kedveli a rövid, gondosan formázott szakállat. Rendszerint bőrbe vagy földszínű ruhákba öltözködik, habár azt bonyolult hímzésekkel vagy ékszerekkel díszíti. Egy gnóm úgy 40 esztendősként éri el a felnőttkort, és körülbelül 350 évig él, bár néha elérheti akár az 500 esztendős életkort is.

Minden gnóm igencsak kutakodó. Szeret csupán a személyes tapasztalatok érdekében tanulni, és gyakran óvatlan is. Ez teszi, hogy a faj tagjai kiváló mérnökökké váltak az idők során, mivel mindig megpróbáltak újabb és újabb módokon megépíteni akár már jól ismert szerkezeteket is. Néha csak azért kísérleteznek, hogy lássák mások reakcióit az új és szokatlan dolgokra.

A Gnóm nyelvet beszéli. Számos gnóm utazik el messzire az otthonától (mint kereskedő, vándorkovács vagy kalandozó), és biztosan megismeri a Közös nyelvet. A gnóm települések harcosai gyakran kitanulják a Goblin vagy a Kobold nyelvet.

A legtöbb otthonról eltávozott gnóm harcos kasztú. A fenti statisztikák egy első szintű gnóm harcosra vonatkoznak. (A harcos kasztról részletes információkat olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében.*)

HARC

Egy gnóm a nyílt harccal szemben inkább a félrevezetést, a megté-vesztést részesíti előnyben. Próbálja összezavarni az ellenfeleit (feltéve, hogy azok nem goblinoidok vagy koboldok), nem feltétlenül azok elpusztítására törekszik. Ehhez gyakran a szemfényvesztéseit használja, és gondosan előkészített csapdákat gyárt.

Varázslatok: A legalább 10-es Intelligenciaértékkel rendelkező gnóm naponta egyszer alkalmazhatja a *táncoló fények*, a *szellemhangok*, és a *bűvészet* varázslatokat. A képességek úgy működnek, mint egy 1. szintű mágus varázslatai. (A vértezetből adódó varázslatrontás-módosítót is figyelembe kell venni.)

Beszéd az állatokkal (V): Minden gnóm képes naponta egyszer alkalmazni ezt a hatást, egy 1. szintű druidához hasonlóan. Így beszélhet egy üregi emlőssel (borz, róka, nyúl, stb.).

Gnóm képességek (Sz): A gnómok számos faji jellemzővel rendelkeznek.

- *Kicsi:* A gnómok +1 termetbónuszt kapnak a támadásdobásaikra és a VF-értékükre, emellett +4 termetbónuszt kapnak a Rejtőzködéspróbáikra. Ezzel szemben kénytelenek kisebb fegyvereket használni a megszokottnál, és az általuk elvihető/felemelhető súly csupán háromnegyede a Közepes termetű lények által elvihető/felemelhető súlynak.
- *Látás kevés fénynél:* Az embereknél kétszer jobban látnak csillag-, hold-, fáklyafénynél és hasonló látási viszonyok között.
- +1 faji bónuszt kapnak a támadásdobásaikra a koboldok és a goblinoidok ellen.
- +2 faji bónuszt kapnak a mentődobásaikra a szemfényvesztések ellen.
- +4 kitérésbónuszt kapnak az óriásokkal szemben.

Jártasságok: Éles hallásuk miatt a gnómok +2 faji bónuszt kapnak a Hallgatózáspróbáikra. Kiváló szaglásukkal képesek szag után azonosítani számos keveréket, ezért +2 faji bónuszt kapnak minden Alkímiapróbájukra.

A GNÓM TÁRSADALOM

A gnómok jól kijönnek a törpékkel, akik szintén kedvelik a csillogó dolgokat, szintén vakmerően kísérleteznek a mechanikus eszközökkel, és ugyanúgy gyűlölik a goblinokat és az óriásokat, mint ők. Kedvelik a félszerzetek társaságát, főként azokét, akik képesek elszórakoztatni őket. A magas fajokkal szemben a legtöbb gnóm egy kicsit gyanakvó – ilyenek az emberek, a félelfek, az elfek és a félorkok –, de csak nagyon ritkán ellenségesek vagy rosszindulatúak.

Leginkább dombos, erdős területeken szeretik kialakítani az otthonaikat. Bár többnyire a föld alatt élnek, nagyobb igényük van a friss levegőre, mint a törpéknek. Kijárnak, és élvezik a természet szépségeit, amikor csak tehetik. A lakhelyeik okos szerkezetek és szemfényvesztések által egyaránt jól el vannak rejtve. Akiket szívesen látnak, azokat bevezetik a fényes, meleg járatokba. Akiket nem látnak szívesen, az ritkán találja meg ezeket a járatokat.

A gnóm főistenség Aranycsillám Garl, a Figyelmes Védelmező. Papjainak tanítása szerint a gnómok vidámságra születtek, és arra, hogy támogassák a közösséget. A csínytevések például nem a másik megszégyenítésére valóak, hanem hogy megkönnyítsék a lelket és vidámságot hozzanak.

ALFAJOK

A fenti információk a szilagnómokra vonatkoznak, a legismertebb alfajra. Mellettük még két nagyobb gnóm alfaj létezik, amelyek több-kevesebb dologban különböznek a sziklagnómoktól.

Svirfneblin

Vagy más néven mélységi gnómok. Állítólag nagy földmélyi városokban élnek, de ezek hollétét titokban tartják, hogy ezzel is védekezzenek halálos ellenségeikkel, a drow, a kuo-toa és az agyszívó faj tagjaival szemben.

A testük ösztövér, a hátuk görnyedt. A bőrük színe a földéhez hasonlatos, rendszerint a barnától a barnásszürkéig terjed. A szemeik szürkék. A férfiak kopaszok, a nőknek ritka szálú, szürke, drótszerű haja van. Átlagos élettartamuk 250 esztendő. Beszélik a Gnóm, a Közös, a Terran és a Mélységi Közös nyelveket. Sokuk ezek mellett beszéli a drow és a kuo-toa fajok nyelvét is.

Egy tipikus svirfneblin tulajdonságértékei a következőek: Erő 8, Ügy 12, Áll 10, Int 10, Böl 12, Kar 6

Varázslatszerű képességek: Nincs különleges szemfényvesztői képességük, de naponta egyszer használhatják a *vakítás*, a *homály*, és az *én megváltoztatása* varázslatokat. Ezek a képességek úgy működnek, mint egy olyan mágus varázslatai, akinek a szintje megegyezik a gnóm karakter-szintjével (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Észlelhetetlenség (T): Folyamatosan ható varázslatszerű képesség.

Svirfneblin képességek (Sz): A sziklagnómok képességeivel rendelkeznek, emellett az alábbi szabályok vonatkoznak rájuk.

- Sötétben látás maximum 120 lábnyi távolságig.
- A kövek tudása: Akárcsak a törpék, a mélységi gnómok is kapnak +2 faji bónuszt arra, hogy felfedezzék a szokatlan köveket vagy valamit, ami nem kő, de annak néz ki. Az a mélységi gnóm, amely 10 lábnyira halad el valami ilyesmitől, az automatikusan jogosult egy Keresésprobára, mintha aktívan kutatná az efféle anomáliákat (ebbe beleértendőek a csapdák is). Emellett fejlett mélységérzetük van, pontosan érzékelik, hogy milyen messzire vannak a felszíntől egy barlang- vagy alagútrendszerben.
- Rendelkeznek varázslatellenállással, 11 + a gnóm karakter szintje értékben.
- +2 faji bónuszt kapnak minden mentődobásukra.
- +4 kitérésbónuszt kapnak *minden* lénnyel szemben (nincs különleges bónuszuk az óriásokkal szemben).

Jártasságok: +2 faji bónuszt kapnak a Rejtőzködéspróbáikra, amiből +4 lesz a sötét földmélyi területeken.

Erdei gnómok

Szégyenlősek és ijedősek, ritkán veszik fel a kapcsolatot más fajokkal. Talán csak akkor, ha szeretett erdőik, otthonaik kerülnek veszélybe. Ők a legkisebbek a gnómok között, az átlagos magasságuk alig két, két és fél lábnyi. A bőrük szürkészöld, a hajuk sötét, a szemeik kékek, barnák vagy zöldek. Nagyon hosszú életűek, állítólag megérik az 500 esztendőt is.

A Gnóm mellett az erdei gnómok beszélik az Elf és a Szilván nyelveket. Emellett egy egysze-

rűbb nyelvet is, amelynek segítségével képesek alapszinten kommunikálni az erdei állatokkal.

Erdei gnóm képességek: A sziklagnómok képességeivel rendelkeznek, emellett az alábbi szabályok vonatkoznak rájuk.

- Az erdei gnómok ösztönösen használják a *nyom nélküli elhaladás* képességet, amely megegyezik a hasonló nevű varázslattal.
- +1 faji bónuszt kapnak minden támadásdobásukra a koboldok, a goblinoidok, az orkok és a hüllőszerű humanoidok ellen.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kapnak a Rejtőzködéspróbáikra, ami fás területeken +8-ra változik.

A GNÓM KARAKTEREK

Kedvelt gnóm kaszt a szemfényvesztő. A legtöbb gnóm vezető szemfényvesztő vagy szemfényvesztő/kalandor.

GOBLIN

Kis humanoid (Goblinoid)
Életerő dobás: 1d8 (4 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 termet, +1 Ügy, +3 kivert bőrvért)
Támadások: Tüskés buzogány +1 kh., vagy gerely +3 táv.
Sebzés: Tüskés buzogány 1d8-1 vagy gerely 1d6-1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sötétben látás 60 láb
Mentők: Szív +2, Gyors +1, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 8, Ügy 13, Áll 11, Int 10, Böl 11, Kar 8
Jártasságok: Rejtőzködés +6, Hallgatózás +3, Csendes Mozgás +4, Észlelés +3
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek, földmélyi területek
Szerveződés: Banda (4–9), csapat (10–100 plusz 100% nem-harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy 4–6. szintű vezető), harci banda (10–24 fő worg hátason), vagy törzs (40–400 fő plusz 100% nem-harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy vagy két 4–5. szintű hadnagy, egy 6–8. szintű vezető, 10–24 worg hátas, 2–4 irtóztató farkas)
Kihívási érték: 1/4
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Kis humanoid, akit sokan kifejezetten idegesítőnek tartanak. Ha a nagyobb fajok nem ellenőriznék folyamatosan a goblin népességet, akkor nagyon gyorsan elszaporodnának, és hatalmas túlerővel támadnának a civilizált településekre.

A goblin arca sima, az orra és a szája széles, a fülei hegyesek, a fogai kicsik és élesek. A homloka lejtős és a szemei általában tompák, a sárgától a vörösig bármilyen színűek lehetnek. Felegyenesedve jár, de a kezei szinte a térdét verve lógnak le. A bőre színe a sárgától kezdve a narancs minden árnyalatán keresztül a sötétvörösig bármilyen lehet, ugyanannak a törzsnek a tagjai rendszerint egyforma színűek. Sötét színű bőrruhákba öltözik, amelyek szinte mindig kopottasnak tűnnek, vagy azok is.

A Goblin nyelvet beszéli. Ha az Intelligenciaértéke legalább 12, akkor megtanulhatja a Közöst is.

Az otthonuktól távol lévő goblinok többsége harcos. A fenti statisztikák egy 1. szintű goblin harcosra vonatkoznak *(a Kalandmesterek könyvében* részletesebben olvashatsz a harcos kasztról).

HARC

A nagyobb és erősebb lények folyamatosan terrorizálják, így minden goblin megtanulta kihasználni a képességeiből adódó előnyöket: nagy tömegben támad, és mindenki iránt zseniális rosszindulattal viseltet. Az egyenlő küzdelem fogalma már elveszítette a jelentőségét a számára. Kedveli a leshelyeket, a meglepetést, a piszkos trükköket és szinte mindent, ami közelebb viheti a győzelemhez.

Semmi stratégiai érzéke nincs, és a természeténél fogva gyáva, így elég valószínű, hogy azonnal elfut, amint egy harc a számára kedvezőtlen fordulatot vesz. Azonban a megfelelő irányítás mellett képes bonyolult hadmozdulatok kivitelezésére is, és ez esetben halálos rohamot intézhet bárki ellenében.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. A lovas goblin (worg hátasokon) +6 bónuszt kap a Lovaglaspróbájára és megkapja a Harc Hátason képességet (ez utóbbiak nem szerepelnek a statisztikák között).

A GOBLIN TÁRSADALOM

A goblinok törzsekbe tömörülnek. Általában a törzsben a legügyesebb, legerősebb (és néha a legokosabb is) lesz a vezér. A magányt szinte elképzelni sem tudják, nagy közös területeken élnek és alszanak, csak a vezető kap külön szállást. A túlélés érdekében lopnak és fosztogatnak (persze legszívesebben akkor, ha a zsákmány tulajdonosa nem tudja magát megvédeni ellenük), éjszakánként belopakodnak a rejtekhelyekre, a falvakba, de még a városokba is, hogy elvegyék amit csak tudnak. Nincs biztonságban tőlük az út mellett vagy az erdőben éjszakára letáborozó utazó sem. Ha tehetik, akkor még a ruháit is lerángatják róla. Néha rabszolgákat ejtenek, hogy azok végezzék el helyettük a törzs rejtekén vagy táborában a nehezebb munkákat.

Szinte bárhol megélnek, az elhagyatott barlangoktól a romvárosokig. A rejtekük rendszerint eléggé büdös, mivel nem túl tiszta lények. Gyakran telepednek le a civilizált területek szélén, hogy ételt, ruhákat, szerszámokat, fegyvereket és egyéb szükséges dolgokat lophassanak maguknak. Ha a törzs már kezdi kimeríteni a helyi készleteket, akkor egyszerűen összepakol és elköltözik a következő megfelelőnek tűnő területre. A goblin törzsekben néha előfordul néhány bogármedve vagy hobgoblin is, rendszerint kegyetlenkedő vezérekként. Néhány törzs szövetséget köt a worgokkal, amelyek a hátukon viszik a lovagolni tudó goblinokat a csatákba.

A goblin bandákban és törzsekben rendszerint ugyanannyi nem harcos fiatal van, mint amennyi harcképes felnőtt.

A legfőbb goblin istenség Maglubiyet, aki a híveit a számbeli növekedésre biztatja, hogy ha másképpen nem, hát túlerővel képesek legyenek legyőzni az ellenfeleiket.

A GOBLIN KARAKTEREK

A goblinok kedvelt kasztja a kalandor, a vezetőik rendszerint vándorok vagy harcos/kalandor többkasztúak. A goblin papok Maglubiyet hitét követik, és kettőt választhatnak a következő szférák közül: Káosz, Gonosz, Trükkök. A legtöbb goblin varázshasználó az adeptus kasztba tartozik (a kasztról részletesebb leírást találsz a *Kalandmesterek könyvében*), és az ellenfelet megtévesztő, összezavaró varázslatokat kedvelik a leginkább.

	Hús	Agyag	Kő
	Nagy szerkezet	**Nagy szerkezet**	**Nagy szerkezet**
Életerő dobás:	9d10 (49 ép)	11d10 (60 ép)	14d10 (77 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb (nem tud futni)	20 láb (nem tud futni)	20 láb (nem tud futni)
VF:	18 (–1 termet, –1 Ügy, +10 természetes)	22 (–1 termet, –1 Ügy, +14 természetes)	26 (–1 termet, –1 Ügy, +18 természetes)
Támadások:	2 csapás +10 kh.	2 csapás +14 kh.	2 csapás +18 kh.
Sebzés:	2 csapás 2d8+5	2 csapás 2d10+7	2 csapás 2d10+9
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Őrjöngés	Őrjöngés, sebek	Lassítás
Különleges képességek:	Szerkezet, mágiaimmunitás, sebzéscsökkentés 15 / +1	Szerkezet, mágiaimmunitás, sebzéscsökkentés 20 / +1, immunis szúrásra és vágásra, gyorsítás	Szerkezet, mágiaimmunitás, sebzéscsökkentés 30 / +2
Mentők:	Szív +3, Gyors +2, Akarat +3	Szív +3, Gyors +2, Akarat +3	Szív +4, Gyors +3, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 21, Ügy 9, Áll –, Int –, Böl 11, Kar 1	Erő 25, Ügy 9, Áll –, Int –, Böl 11, Kar 1	Erő 29, Ügy 9, Áll –, Int –, Böl 11, Kar 1
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld
Szerveződés:	Magányos, néhány (2–4)	Magányos, néhány (2–4)	Magányos, néhány (2–4)
Kihívási érték:	7	10	11
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	10–18 ÉK (Nagy); 19–27 ÉK (Óriási)	12–18 ÉK (Nagy); 19–33 ÉK (Óriási)	15–21 ÉK (Nagy); 22–42 ÉK (Óriási)

Vasgólem
Nagy szerkezet
Életerő dobás: 18d10 (99 ép)
Kezdeményezés: -1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb (nem tud futni)
VF: 30 (alatt1 termet, alatt1 Ügy, +22 természetes)
Támadások: 2 csapás +23 kh.
Sebzés: 2 csapás 2d10+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Leheletfegyver
Különleges képességek: Szerkezet, mágiaimmunitás, sebzéscsökkentés 50/+3, rozsdaérzékeny
Mentők: Szív +6, Gyors +5, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 33, Ügy 9, Áll –, Int –, Böl 11, Kar 1

Éghajlat/terep: Bármely föld
Szerveződés: Magányos, néhány (2–4)
Kihívási érték: 13
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 19–24 ÉK (Nagy); 25–54 (Óriási)

A gólemek hatalmas, mágikusan alkotott „lények". Egy gólem megalkotása hatalmas mágikus hatalmat, és az elemi erők ismeretét igényli.

A gólemet mozgató erő mindig egy szellem a Föld Elemi Síkjáról. Az alkotás folyamata közben a teremtője az akarattalan szellemhez köti a gólemet, és a szellemet alárendeli a saját akaratának.

HARC

Kitartó és csodálatosan erős harcosok. Azonban az intelligencia hiánya miatt nem képesek önállóan cselekedni. Minden stratégiai vagy taktikai érzék nélkül követik az utasításokat. Érzéketlen harcosok, és nem lehet őket feldühíteni. A gólem teremtője akkor parancsolhat a lénynek, ha az hozzá képest 60 lábnyi távolságon belül tartózkodik, és látja, hallja őt. Parancs nélkül a gólem rendszerint az utolsó kapott utasítást követi, azt a legjobb tudása szerint teljesíti. Ha megtámadják, akkor természetesen visszaüt. A teremtője meghatározhat egy egyszerűbb parancssort a gólem számára, hogy az cselekvőképes maradjon az ő távollétében is. Például „Maradj itt és öld meg azt, aki bejön (vagy például egy meghatározott lényt)". A gólemnek nincs szüksége levegőre és immunis számos energiaformára, ezért szinte bármilyen körülmények között képes harcolni, a tengermélyétől kezdve a legmagasabb hegy csúcsáig.

Szerkezetek: Immunisak az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, a betegségekre és a betegségekhez hasonló hatásokra. Nem lehetnek alanyai kritikus sebzésnek, tulajdonságvesztésnek, energiaelszívásnak és mindemellett nem halnak bele a hatalmas sebesülésekbe.

Mágiaimmunitás (Sz): Ha a részletesebb leírás nem mond mást, akkor teljesen immunisak minden mágikus és természetfeletti hatásra.

SZERKEZET

A gólemek megalkotásának alább írt árai tartalmaznak minden összetevőt, ami a test elkészítéséhez és a varázslatokhoz szükséges.

Egy gólem megalkotásának első lépése a test megformázása. Az alkotó maga is megformázhatja a testet, de felbérelhet egy ügyes szobrászt is a munkára. A test megalkotásához megfelelő jártasság szükséges, amely gólemenként más és más.

A test megalkotása után azt életre kell kelteni egy hosszú rituálé segítségével, amelyhez olyan karakter szükséges, aki a megfelelő szinttel, Varázsfegyverzet Készítése és Csodálatos Tárgy Alkotása képességekkel rendelkezik. A teljes rituálé két hónapon át tart, az alkotónak naponta legalább 8 órát kell foglalkoznia a dologgal egy megfelelően előkészített laboratóriumban vagy dolgozószobában, ami hasonlít az alkimisták laboratóriumához. A helység megfelelő eszközökkel való felszerelése 500 aranyba kerül. Ha az alkotó maga formázza meg a lény testét, akkor az alkotás és a rituálé egyszerre is történhet.

Amikor a karakter nem a rituálét végzi, akkor pihennie kell, és nem végezhet más cselekedetet az evésen, az alváson vagy a beszélgetésen kívül. Ha kihagy egy napot, akkor az egész addigi munka eredménye semmivé foszlik, és a rituálét újra kell kezdenie. Ezáltal a rituáléra költött aranyak is elvesznek (de a ráköltött Tapasztalati Pontok nem). Az előzőleg megformázott test és a megfelelően kialakított laboratórium természetesen újra felhasználható.

A rituálé teljes végrehajtásához alkalmazni kell néhány varázslatot az utolsó napon, emellett az alkotótól a rituálé elszív valamennyi Tapasztalati Pontot is. Az alkotónak személyesen kell alkalmaznia ezeket a varázslatokat, de maguk a varázslatok származhatnak külső forrásból is, például tekercsekről.

HÚSGÓLEM

A húsgólem általában lopott testrészekből alkotott, élőholt külsejű lény. Úgy 8 lábnyi magas, és közel 500 fontot nyom.

A bőrszíne beteges zöld vagy sárga, a részben már oszlásnak indult húsa miatt. Halványan körbelengi a bomló hús és a frissen kiásott föld szaga, és a természetes állatok nem szívesen követik a szagnyomát. Azt a ruhát viseli, amit az alkotója ráad, gyakran csak egy szakadt nadrágot. Nincs semmilyen felszerelése vagy fegyvere, nem tud beszélni, bár néhány horkantás kiadására még képes. Kicsit botladozva, esetlenül jár, mintha nem teljesen uralná a saját testét.

Harc

A húsgólem gyakran elég gyenge harcos az alacsony VF-értéke miatt, bár a mágikus fegyverrel nem rendelkező ellenfeleit viszonylag könnyen péppé zúzhatja. Ha a húsgólem mellett áll egy szövetséges, aki képes elektromos támadásokra, akkor igen ütőképes párt alkothatnak.

Őrjöngés (Sz): Amikor a húsgólem harcba keveredik, akkor körönként összeadódó 1% esély van arra, hogy az elemi szellem akarata felszabadul, és őrülten tombolni kezd. Az elszabadult gólem őrjöng, megtámadja a legközelebbi élőlényt vagy ha nincs a közelében senki, akkor összezúz néhány nála kisebb tárgyat. Azután elindul és pusztít, amit lát. A teremtője ha 60 lábnyi távolságon belül áll, akkor kemény szavakkal és ígéretekkel visszanyerheti az uralmát a gólem felett. Ehhez egy sikeres Karizmapróba szükséges (NF = 19). Ha a gólem 1 percig pihen, akkor az őrjöngés esélye visszaesik nullára.

Mágiaimmunitás (Sz): A húsgólem immunis minden varázslatra, varázslatszerű képességre és természetfeletti hatásra, kivéve a következőket. A tűz- és a hidegalapú hatások *lassítják* (mint a varázslat), ez 2d6 körig tart, és a gólemnek nincs ellene mentődobása. Egy elektromossághatás megtöri a lassítást és minden 3 pontnyi sebzés helyett 1 életpontnyit gyógyít a gólemen. Például ha egy 5. szintű mágus *villámvarázst* mond a gólemre, akkor annak mondjuk 18 pontnyi sebzése helyett a gólem 6 életpontot visszakap abból, amit addig elveszített. A gólemnek nincs mentődobása az elektromos hatásokkal szemben.

Megalkotás

A húsgólem olyan emberi testrészekből áll, amelyek még nem bomlottak meg jelentősen. Az összerakáshoz legalább hat különböző testrész szükséges: egy minden végtaghoz, egy test (fejjel együtt), és egy agy. Ritka esetekben több test is kellhet.

A gólem megalkotásához 50 000 arany szükséges, amelyben benne van a testhez kellő 500 arany is. A testrészek egymáshoz illesztéséhez sikeres Szakma (bőrmíves) vagy Gyógyítás jártasságpróba szükséges (NF = 13).

Az alkotónak legalább 14. szintűnek kell lennie, és legyen képes misztikus varázslatokat alkalmazni. A rituálé teljesítéséhez 1000 TP-t kell felhasználnia, és a következő varázslatokat kell alkalmaznia: *bika ereje, korlátozott kívánság, bármely tárgy átalakítása, védelem a nyilaktól.*

Agyaggólem

A gólem humanoid teste agyagból készül, és nagyjából 18 ujjnyival lesz magasabb egy hétköznapi embernél. Körülbelül 600 fontot nyom.

A gólem külseje nem részletes, inkább egy eltorzult emberre hasonlít. A mellkasa túl nagy, a karjait néhány durván megformázott izom köti össze a testével és lelógnak a térdéig. A kezei rövid, zömök ujjakban végződnek. A lábai rövidek és hajlottak, széles lábfejekkel, nyaka nincs és nagy fején érzéketlen arckifejezés ül. Általában nem visel ruhát, esetleg egy keményített bőr vagy fém ágyékkötőt. Halvány agyagszag lengi körül. Nem tud beszélni vagy bármilyen hangot kiadni. Lassan, ügyetlenül jár.

Harc

Hatékony harcos, köszönhetően az immunitásainak és azon képességének, amelynek hatására természetfeletti gyorsaságra tehet szert.

Őrjöngés (Sz): Amikor az agyaggólem harcba keveredik, akkor körönként összeadódó 1% esély van arra, hogy az elemi szellem akarata felszabadul, és őrülten tombolni kezd. Az elszabadult gólem őrjöng, megtámadja a legközelebbi élőlényt vagy ha nincs a közelében senki, akkor összezúz néhány nála kisebb tárgyat. Azután elindul és pusztít, amit lát. Az elszabadult agyaggólem feletti uralom visszanyerésére nincs ismert mód.

Sebokozás (Sz): Az agyaggólem okozta sebek nem gyógyulnak be természetes módon, csak egy legalább 6. szintű *gyógyítás* varázslat vagy hasonló erejű gyógyító képesség segíthet.

Immunis a szúrásra és a vágásra (Sz): A szúró- és a vágófegyverek, ezekből még a bűvös fegyverek sem okozhatnak sebet az agyaggólemnek.

Mágiaimmunitás (Sz): Az agyaggólem immunis minden varázslatra, varázslatszerű képességre és természetfeletti hatásra, kivéve a következőket. A *földmozgatás* varázslat 120 lábnyival elmozdítja az adott helyéről, és 3d12 pontnyi sebzést okoz neki. A *dezintegráció* varázslat lelassítja (mintha *lassítás* varázslat lenne) 1d6 körre, és 1d12 pontnyi sebzést okoz neki. Egy egyenesen a gólemre irányított *földrengés* varázslat mozgásképtelenné teszi arra a körre, és 5d10 pontnyi sebzést is okoz a lénynek. A gólemnek nincs mentődobása ezekkel a hatásokkal szemben.

Gyorsaság (T): Ha a harcból eltelt legalább 1 kör, akkor az agyaggólem képes egy ingyenes cselekedetként alkalmazni ezen képességét. A képesség naponta egyszer használható, 3 körön át hat és a hatása megegyezik az azonos nevű varázslat hatásával.

Megalkotás

Az agyaggólem testét legalább 1000 fontnyi agyagból kell kiönteni.

A gólem megalkotásához 60 000 arany szükséges, amelyben benne van a testhez kellő 1500 arany, és az öntőforma ára is, amely

bármikor újra felhasználható. A gólem megalkotásához sikeres Szakma (szobrászat vagy kőmívesség) jártasságpróba szükséges (NF = 15).

Az alkotónak legalább 16. szintűnek kell lennie, és legyen képes ísteni varázslatok alkalmazására. A rituálé teljesítéséhez 1200 TP-t kell felhasználnia, és a következő varázslatokat kell alkalmaznia: *tárgy életre keltése, áldás, közösség, imádság, feltámasztás.*

KŐGÓLEM

A kőgólem úgy 9 lábnyi magas, és 2000 fontot nyom. A teste viszonylag finoman faragott kőből készül, és gyakran díszítik az alkotónak tetsző minták vagy jelképek. Például nézhet ki úgy, mintha díszes vértezetet viselne, egy szimbólummal a mellkasán vagy a vállán, esetleg valamelyik combján.

Harc

Jelentős ellenfélnek számít, a fizikai ereje és a nehezen sebezhető teste teszi szinte legyőzhetetlenné.

Lassítás (T): 2 körönként a kőgólem ingyenes cselekedetként alkalmazhatja ezen képességét, amely 7 körön át és 10 lábnyi sugarú területen hat. A hatás semlegesíthető egy sikeres Akaraterőmentővel (NF = 13), de minden másban megegyezik az azonos nevű varázslattal.

Mágiaimmunitás (Sz): A kőgólem immunis minden varázslatra, varázslatszerű képességre és természetfeletti hatásra, kivéve a következőket. A *kő sárrá változtatása* varázslat lelassítja (mintha *lassítás* varázslat lenne) 2d6 körre, míg a *sár kővé változtatása* varázslat visszagyógyítja minden addig elveszített életpontját. A *kő hússá változtatása* varázslat a következő körre sebezhetővé teszi a hétköznapi támadásokkal és a fizikai sebzést okozó varázslatokkal szemben, de egyébiránt a fizikai szerkezetét nem változtatja meg. A gólemnek nincs mentődobása ezekkel a hatásokkal szemben.

Megalkotás

A kőgólem testét egyetlen kemény kőtömbből, például gránitból kell kifaragni. A kőtömb nyomjon legalább 3000 fontot.

A gólem megalkotásához 80 000 arany szükséges, amelyben benne van a testhez kellő 1000 arany is. A gólem megalkotásához sikeres Szakma (szobrászat vagy kőmívesség) jártasságpróba szükséges (NF = 17).

Az alkotónak legalább 16. szintűnek kell lennie, és legyen képes misztikus varázslatokat alkalmazni. A rituálé teljesítéséhez 1600 TP-t kell felhasználnia, és a következő varázslatokat kell alkalmaznia: *korlátozott kívánság, bármely tárgy átalakítása, lassítás.*

VASGÓLEM

A vasgólem magassága kétszerese egy hétköznapi emberének, és a testsúlya körülbelül 5000 fontra tehető. A külseje ugyanúgy tetszőleges, mint a kőgólemé, de többnyire teljes vértezetet mintáz. A díszítései általában sokkal kifinomultabbak, mint a kőgólemé. Néha az alkotója felszereli egy rövid karddal (persze a gólem termetéhez viszonyítva „rövid").

A vasgólem nem beszél és nem ad ki semmilyen hangot, ahogy kellemetlen szag sem árad belőle. Egy hétköznapi ember sebességének a felével jár, erőteljes léptekkel halad. A lépéseitől még a tömör kőpadló is megremeg.

Harc

Rémisztő harcos, halálos pontossággal és erővel csap az ellenfelei felé. A teste szinte sebezhetetlen, de egy rozsdaszörny sajnos elég könnyen elintézheti.

Leheletfegyver (T): A harc első vagy második körében használja – mérgező gázfelhő, 10 lábnyi átmérőjű, közvetlenül a gólem előtt. 1 kör múltán szertefoszlik. 1d4 körönként ingyenes cselekedetként alkalmazhatja, ellene Szívósságmentő dobható (NF = 17), a kezdő sebzése 1d4 időleges Állóképesség-vesztés, a másodlagos sebzése halál.

Mágiaimmunitás (Sz): A vasgólem immunis minden varázslatra, varázslatszerű képességre és természetfeletti hatásra, kivéve a következőket. Az elektromossághatások 3 körre lelassítják (mintha *lassítás* varázslatok lennének). A tűzhatások megtörik a lassítást, és minden 3 pontnyi sebzés helyett 1 pontnyit gyógyít a gólemen. Például ha egy 5. szintű mágus *tűzgolyó* varázslatot mond a gólemre, akkor annak mondjuk 18 pontnyi sebzése helyett a gólem 6 életpontot visszakap abból, amit addig elveszített. A gólemnek nincs mentődobása ezekkel a hatásokkal szemben.

Rozsdaérzékeny (Sz): A rozsdaalapú támadások normálisan hatnak rá, mint például egy rozsdaszörny képessége, vagy a *rozsda szorítása* varázslat.

Megalkotás

A vasgólem testét 5000 fontnyi, színtiszta vasból kell megalkotni.

A gólem megalkotásához 100 000 arany szükséges, amelyben benne van a testhez kellő 1500 arany is. A gólem megalkotásához sikeres Szakma (fegyverkovács vagy vértkovács) jártasságpróbát kell dobni (NF = 20).

Az alkotónak legalább 16. szintűnek kell lennie, és legyen képes misztikus varázslatokat alkalmazni. A rituálé teljesítéséhez 2000 TP-t kell felhasználnia, és a következő varázslatokat kell alkalmaznia: *korlátozott kívánság, bármely tárgy átalakítása, gyilkos felhő.*

	Rikoltó Közepes termetű növény	Lila gomba Közepes termetű növény
Életerő dobás:	2d8+2 (11 ép)	2d8+6 (15 ép)
Kezdeményezés:	–5	–1 (Ügy)
Sebesség:	0 láb	10 láb
VF:	13 (+3 természetes)	13 (–1 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	–	4 csáp +3 kh.
Sebzés:	–	Csáp 1d6+2 és méreg
Oldal/elérés:	5 x 5 / 0 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Rikoltás	–
Különleges képességek:	Növény	Növény
Mentők:	Szív +4, Gyors –, Akarat –4	Szív +6, Gyors –, Akarat +0
Tulajdonságok:	Erő –, Ügy –, Áll 13, Int 1, Böl 2, Kar 1	Erő 14 Ügy 8, Áll 16, Int 2, Böl 11, Kar 9
Éghajlat/terep:	Bármely föld alatti terület	Bármely föld alatti terület
Szerveződés:	Magányos, néhány (3–5)	Magányos, néhány (2–4), kevert csoport (2–4 plusz 3–5 rikoltó)
Kihívási érték:	1	3
Kincsek:	Nincs	1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	3 ÉK (Közepes)	3–6 ÉK (Közepes)

A hétköznapi gombákkal ellentétben az alábbi két faj kifejezetten veszélyes lehet az óvatlan kalandozókra.

Hiányzik belőlük a klorofil, nincs igazi száruk, gyökereik vagy leveleik. Képtelenek a fotoszintézisre, és emiatt parazitákként élnek, lassan lebontva a szerves anyagokat. Bár mindkét faj megjelenhet egymagában is, többnyire a saját fajtájuk társaságában fordulnak elő.

HARC

A rikoltók és a lila gombák gyakran összedolgoznak, hogy magukhoz csalogassák és megöljék az áldozataikat. Amikor a rikoltók pokoli hangja felhívja egy bátrabb lény figyelmét, és az odamegy, akkor a lila gombák megtámadják. A sikeres vadászat gyümölcsét mindketten élvezhetik.

Növények: Immunisak az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a leütésre és az átalakításra. Nem kaphatnak kritikus találatot.

RIKOLTÓ

A rikoltó mozgásképtelen lény. Erős, sikoltásszerű hangot ad ki, hogy odavonzza vele a leendő áldozatot, de akkor is rikolt, amikor megzavarják. Sötét, föld alatti területeken él, gyakran lila gombák társaságában, amelyeknek a mérgére ő immunis. Leginkább emberméretű gombákra hasonlítanak, a színük a lila különböző árnyalatait veheti fel.

Harc

Nincs támadási képessége, ehelyett az áldozatát egy erőteljes hang kiadásával csalogatja magához (erről kapta a nevét is).

Rikoltás (Sz): Ha a rikoltótól számított 10 lábnyi távolságon belül mozgás vagy fény jelenik meg, akkor a gomba éles hangot ad ki 1d3 körön keresztül. A hang felkelti a közelben járó lények figyelmét, és valószínűleg lesz közöttük olyan, amelyik meg szeretné nézni, hogy mi adja ki ezt a hangot (pl.: olyan kalandozók, akik még sohasem találkoztak rikoltóval). A rikoltó közelében élő lények közül néhányan már megtanulhatták, hogy ez a hang ételt jelent.

LILA GOMBA

Nagyon hasonlít a rikoltóra, és gyakran annak közelében vagy a másik faj telepén élnek.

Emberméretű gombának tűnik, négy indaszerű csáppal, és számtalan gyökérszerű kinövéssel, amelyekkel lassan, de képes a mozgásra. A színe általában lila, de ritka esetben lehet piszkosszürke vagy világoslila, sötétebb foltokkal.

Harc

A lila gomba a csápjaival csap az áldozata felé, ha az túl közel merészkedik.

Méreg (Sz): Csáp, Szívósságmentő (NF = 14), a kezdő és a másodlagos sebzése 1d4 időleges Erő- és Állóképesség-vesztés.

GORGÓ

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 8d10+24 (68 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 18 (–1 termet, +9 természetes)
Támadások: Öklelés +12 kh.
Sebzés: Öklelés 1d8+7
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Lehelet-fegyver, taposás 1d8+7
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +9, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 10, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 9

Jártasságok: Hallgatózás +8, Észlelés +8
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek, és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (2–4), csorda (5–13)
Kihívási érték: 8
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 9–15 ÉK (Nagy); 16–24 ÉK (Óriási)

Bikaszerű lény, amely vad haraggal védelmezi a területét. A sziklás vidékeket kedveli, főként a föld alatti labirintusokat.

A tipikus gorgó marmagassága úgy 6 lábnyi, és az orrától a farkáig 8 lábnyi hosszú. Habár egy bika testalkatával rendelkezik, a testét fémes, fekete pikkelyek borítják, és a fején két, ezüstös színű szarv növekedett. A szemei égővörösek, azt a hatást keltve, mintha a boltozatos homlok alá két izzó széndarab fészkelte volna be magát.

Nagyon agresszív lény. Azonnal támad, amint meglát valami idegen lényt. Az ellenfeleit megpróbálja eltaposni, felöklelni vagy kővé változtatni. Nincs módja, hogy valaki megnyugtassa, és lehetetlen idomítani.

HARC

Amikor csak lehetséges, a gorgó mindenekelőtt megpróbálja lerohanni az ellenfelét.

Leheletfegyver (T): Maradandóan kővé változtat, kúpforma, 60 lábnyi távolságon belül, 1d4 körönként (de naponta maximum öt alkalommal), Szívósságmentő dobható ellene (NF = 17).

Taposás (Sz): A gorgó megtaposhatja a maximum Kicsi termetű ellenfelét, ezzel 1d8+7 pontnyi sebzést okoz. Aki nem akar visszatámadni, annak megengedett egy Gyorsaságmentő (NF = 23) a sebzés felezése érdekében.

GRICK

Közepes termetű rendellenesség
Életerő dobás: 2d8 (9 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, mászva 20 láb
VF: 16 (+2 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 4 csáppal gereblyézés +3 kh., harapás -2 kh.
Sebzés: Csáppal gereblyézés 1d4+2, harapás 1d3+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Szaglás, sebzéscsökkentés 15 / +1
Mentők: Szív +0, Gyors +2, akarat +5
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 14, Áll 11, Int 3, Böl 14, Kar 5
Jártasságok: Mászás +10, Rejtőzködés +4*, Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Föld mélyén
Szerveződés: Magányos, vagy fészek (2–4)
Kihívási érték: 3

Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)

Lopakodó, földmélyi ragadozó, amely türelmesen zsákmányra vár a barlangokban, a romok között vagy más árnyas helyeken.

Bárhol lehet rejteke, ahol elfér, beleértve a szűkebb járatokat, a mély kutakat és a hasonló furatokat. Nem gyűjt magának kincseket, de az áldozatai ehetetlen tulajdona ott lehet a rejtekében. Amikor kevesebb a zsákmány, akkor esetenként a felszínen vadászik a vadonban, ugyanazt a jól bevált taktikát alkalmazva, mint amit a föld alatti zsákmányszerzéshez használ. Azonban a nyílt ég alatt nem érzi jól magát, és amint csak lehet visszatér a föld alá.

A grick teste úgy 3 lábnyi hosszúságúra nő meg, amihez a csápjai még 2 lábnyit tesznek hozzá. A kifejlett példány testsúlya körülbelül 200 fontra tehető. A bőrszíne mindenhol sötét, csak a hasán tompa szürke. A szörny csápjai a fején helyezkednek el, és gyűrűsek, mint egy giliszta teste. A színük sárszürke.

HARC

A grick főként akkor támad, ha éhes vagy ha veszélyben érzi magát. Rendszerint forgalmasabb helyek közelében vadászik, és a testének rejtőszínét használva megbújik az árnyékok között. Amikor a zsákmány (gyakorlatilag bármi lehet, ami mozog) elhalad a közelében, akkor kicsap a csápjaival. Rugalmas teste mintha a legtöbb támadásnak ellenállna. A testéhez mérten a szája viszonylag kicsi és gyenge, ezért harcban nem igazán használja, és a megölt zsákmányát is inkább behúzza a rejtekébe, hogy zavartalanul elfogyaszthassa.

Nem képesek a szervezett harcra. Ha többen vannak, akkor mindegyikük azt a zsákmányt támadja meg, amely hozzá a legközelebb esik, és nem segít társainak, hanem elhúzza az áldozatát a közös rejtekhelyre.

Jártasságok: *A rejtőszíne miatt a természetes környezetében (sziklás terepen) +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködés jártasságpróbáira.

GRIFF

Nagy bestia
Életerő dobás: 7d10+21 (59 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 80 láb (átlagos)
VF: 17 (–1 termet, +2 Ügy, +6 természetes)
Támadások: Harapás +8 kh., 2 karom +3 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+4, karom 1d4+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Lecsapás, gereblyézés 1d6+2
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +8, Gyors +7, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 15, Áll 16, Int 5, Böl 13, Kar 8
Jártasságok: Ugrás +8, Hallgatózás +6, Észlelés +11*

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg dombságok és hegységek
Szerveződés: Magányos, pár, fészek (6–10)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)

A griff erős, nemes teremtmény, amely egyszerre rendelkezik egy oroszlán és egy sas legjobb képességeivel. Szinte mindenféle állatot megeszik, de leginkább a friss lóhúst kedveli. A griff teste izmos oroszlántesthez hasonlít, a feje és a mellső lábai azonban egy sasé.

A kifejlett griff a fejétől a farkáig 8 lábnyi hosszú. Sem a hímnek, sem a nősténynek nincs sörénye. A lény hátából egy pár aranyszínű szárny emelkedik ki, úgy 25 lábnyi fesztávolsággal.

A fészkét általában magas helyre építi, ahonnan a sas rikoltásával csap le az alant elhaladó zsákmányra. Habár agresszív és védi a területét, eléggé intelligens ahhoz, hogy elkerülje a nála hatalmasabb ellenfeleket. Azonban szinte minden esetben megtámadja a lovakat, és aki megpróbálja megvédeni a lovát, az gyakran deszszertként végzi.

HARC

A griff legszívesebben a magasból lecsapva veti magát az áldozatára.

Lecsapás (Sz): Ha a griff a harc első körében rá tud ugrani az áldozatára vagy a magasban repült és lecsap a zsákmányra, akkor ezzel a mozgáscselekedettel együtt végrehajthat egy teljes támadást is.

Gereblyézés (Sz): Ha a griff lecsapott az áldozatára, akkor két gereblyézőtámadást próbálhat meg bevinni az ellenfelének, a karmaival szántva végig azon. Mindkét támadás egyenként 1d6+2 pontnyi vágósebzést okoz.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap az Ugráspróbáira. *Nappal +4 faji bónuszt kap az Észlelespróbáira.

A GRIFF IDOMÍTÁSA

A griffet légi hátasnak lehet kiképezni, ehhez sikeres Állatok Idomítása jártasságpróba szükséges. A Nehézségi Fokozat egy fiatal teremtménynél 21, egy kifejlett példány esetében 28. A fiatal griff nagyjából két esztendő alatt fejlődik ki teljesen. Az idomár felezheti a betörés idejét, és 5-tel csökkentheti az idomításpróba nehézségét, ha egy erre a célra megalkotott mágikus gyeplőt használ.

A griff tojása 3500 aranyat ér, míg egy fiatal griff 7000 aranyat. Egy profi idomár elkérhet akár 1500 aranyat is a betörésért vagy az idomításért. A beidomított griffen való lovagláshoz különleges nyereg szükséges, és a griff úgy is tud harcolni, hogy közben a lovasát hordozza. A lovas csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglaspróbát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető súly: A griff számára a könnyű terhelés maximum 300 fontot jelent, a közepes terhelés 301–600 font között van, és a nehéz terhelés ettől 900 fontig terjed.

GRIMLOCK

Közepes termetű humanoid szörny
Életerő dobás: 2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: Harci balta +4 kh.
Sebzés: Harci balta 1d8+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Vaklátás
Különleges képességek: Immunitások, szaglás
Mentők: Szív +1, Gyors +4, akarat +2
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 13, Áll 13, Int 10, Böl 8, Kar 6
Jártasságok: Mászás +7, Rejtőzködés +6*, Hallgatózás +6, Keresés +5, Észlelés +3
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely hegység és a föld mélyén
Szerveződés: Banda (2–4), csapat (10–20), törzs (10–60 fő plusz minden 10 felnőtt után egy 3–5. szintű vezér), vagy kultusz (10–80 fő plusz minden 10 felnőtt után egy 3–5. szintű vezér és egy agyszívó vagy medúza uralkodó)
Kihívási érték: 1
Kincsek: Általános érmék, általános javak (csak drágakövek), általános tárgyak
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Izmos humanoid vastag, szürke pikkelyes bőrrel, és az arcán nincs szem. Habár teljesen vak, ezen hiányosságát ellensúlyozza a kiváló szaglásával és hallásával.

A föld alatti mélységek őslakosa, de előfordul, hogy feljön a felszínre rabszolgákért és zsákmányért. A felszínen többnyire a hegyek között marad, mert ott tud igazán elrejtőzni és lesből támadni. Élelem terén a friss, nyers húst szereti – leginkább az emberhúst.

Különlegesen irtózik az idegenektől, emiatt a felszínen általában csak egy-egy járőrcsapattal találkozhatunk. A föld alatt nagyobb csoportokban élnek, amelyeket egy-egy erősebb grimlock vagy valamelyik nagyobb hatalmú faj egyede irányít, például egy medúza vagy egy agyszívó. A medúza szörnyű tekintete nem hat rájuk, az agyszívók pedig csak az áldozataik agyát eszik meg, a friss húst meghagyják grimlock szolgáiknak.

HARC

Teljesen vak, de kiváló szaglása és hallása segítségével szinte jobban érzékel a látó lényeknél. A lőfegyvereket nem igazán kedveli, a többségük kő harci baltát forgat.

Vaklátás (Sz): Hasonlóképpen képesek érzékelni mindent, mint a látó lények, de csak 40 lábnyi távolságig. Ezen a távolságon túl a grimlock szempontjából minden lény teljes takarásban van (a fedezékekről többet olvashatsz a *Játékosok könyvében*).

Habár érzékenyek a hang- és a szagalapú támadásokra, a hangos zajok, a hangalapú varázslatok és a túl erős szagok (mint például a *bűzfelhő* varázslat) normálisan hat rá. Ha a szaglását vagy a hallását valamiképpen megszüntetik, akkor a vaklátása Vakharcképességgé változik. Ha mindkét érzékszervétől megfosztják, akkor gyakorlatilag „megvakul".

Immunitások: Immunis a tekintettámadásokra és minden látásalapú hatásra (mint például a szemfényvesztések).

Jártasságok: *A grimlock szürke bőrszíne rejtőszínt ad neki hegyes vidéken és a föld alatt, így ilyen terepen +10 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

A GRIMLOCK KARAKTEREK

A grimlock kedvelt kasztja a barbár. A különböző csoportok vezetői többnyire barbárok, de az agyszívók által vezetett lények általában vándorok.

GYÍKLÉNY

Közepes termetű humanoid (Vízi, Hüllő)
Életerő dobás: 2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+5 természetes) vagy 17 (+5 természetes, +2 nagy pajzs)
Támadások: 2 karom +2 kh. (vagy nagy bunkó +2 kh.), harapás +0 kh. vagy gerely +1 táv.
Sebzés: Karom 1d4+1 (vagy nagy bunkó 1d10+1), harapás 1d4, vagy gerely 1d6+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Mentők: Szív +1, Gyors +3, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 13, Ügy 10, Áll 13, Int 9, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Egyensúly +4, Ugrás +7, Úszás +9
Képességek: Több Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg mocsarak
Szerveződés: Banda (2–3), csapat (6–10 fő plusz 50% nem harcos, egy 3–6. szintű vezér), törzs (30–60 fő, két 3–6. szintű hadnagy, egy 4–10. szintű vezető)
Kihívási érték: 1
Kincsek: 50% érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Primitív humanoid hüllő, amely veszélyes is lehet.

Úgy 6–7 lábnyi magas, a testét zöld, szürke vagy barna pikkelyek borítják. Járás közben 3–4 lábnyi hosszú farkával egyensúlyoz. A lélegzetét képes kétszerannyi ideig visszatartani, mint az emberek. Habár mindenevő, a húst jobban szereti a növényeknél, különösképpen az emberek húsát. A faj törzsekben él, és néhány fejlettebb törzs kunyhókat épít, harcban fegyvereket és pajzsot használ. Az ilyen törzsek vezetőjének felszerelése rendszerint más fajok tagjaitól szerzett zsákmány, ritka esetben megvásárolták. A Sárkánynyelvet beszéli.

HARC

Egyedül harcol, nem igazán ismeri a szervezettséget. A nyílt harcot kedveli, a tömeges lerohanást és ha lehetősége van rá, akkor bekényszeríti az ellenfeleket a vízbe, ahol előnyhöz jut. Kisebb stratégiai érzékre mutat, hogy ha az ellenfél túlerőben van vagy megszállta a területet, akkor kezdetleges csapdákat telepít, kihasználja a növények adta rejtekhelyeket és megpróbálja az ellenfél készleteit fosztogatni. A fejlettebb törzseknél ez valamivel kifinomultabb, a gyiklények átlagos szintű csapdákat készítenek, jobb leshelyeket alkotnak a növényekből.

Jártasságok: Vaskos, erős farkának köszönhetően a gyiklény +4 faji bónuszt kap az Ugrás, az Úszás és az Egyensúly jártasságpróbáira (a statisztikákba nem számoltuk bele a nagy pajzsból adódó levonásokat).

A GYÍKLÉNY TÁRSADALOM

A gyíklények patriarkális társadalomban élnek, ahol a legerősebb uralkodik a többiek felett. A számánok tanácsadókként szolgálnak, de maguk ritkán válnak vezetőkké. Az életük egyik alapelve a túlélés, egy éhező törzs komolyan eltávolodhat az eredeti lakhelyétől (előfordul, hogy még más humanoidok feltételeit és elveit is elfogadják az élelem reményében).

A legtöbb törzs mocsaras területeken él, de a gyíknépek egyharmada víz alatti, levegővel telt barlangokba költözik. Nagyobb veszély esetén (beleértve az ellenséges gyíklény törzseket is), az egyazon területen élő törzsek összefognak, esetlegesen szövetséget kötnek a locathah faj tagjaival. Ritkábban nagyhatalmú lények szolgálatába állnak, mint amilyenek a sárkányok és a nágák. Az elszigetelt területeken halászatból, gyűjtögetésből élnek, míg más humanoidok közelében leginkább fosztogatásból szereznek élelmet, felszerelést és rabszolgákat. A gyíklények törzseiben általában feleannyi fiatal van, mint felnőtt harcos, és minden tíz felnőtt után egy tojás.

A gyíklények főistensége Semuanya, akinek fő követelései közé a túlélés és a számbeli gyarapodás tartozik.

A GYÍKLÉNY KARAKTEREK

Kedvelt közöttük a druida kaszt, a legtöbb gyíklény vezér druida. A gyíklények papjai (számánjai) Semuanya hitét követik, és kettőt választhatnak a következő szférák közül: Állat, Növény, Víz.

GYILKOS INDA

Nagy növény
Életerő dobás: 4d8+12 (30 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 0 láb
VF: 15 (–1 termet, +6 természetes)
Támadások: Csapás +7 kh.
Sebzés: Csapás 1d6+7
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb (20 láb indákkal)
Különleges támadások: Lekötözés, megragadás, szorítás 1d6+7
Különleges képességek: Rejtőszín, immunis az elektromosságra, hideg- és tűzellenállás 20, vaklátás
Mentők: Szív +7, Gyors +1, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 20, Ügy 10, Áll 16, Int -, Böl 13, Kar 9

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek, földmélyi területek
Szerveződés: Magányos vagy csoport (2–4)
Kihívási érték: 3
Kincsek: 1 / 10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 5–16 ÉK (Óriási); 17–32 ÉK (Hatalmas); 33 + ÉK (Gigászi)

A gyilkos inda mozgásra képes növény, amely úgy gyűjti be a földjének tápanyagát, hogy kisebb állatokat ragad és fojt meg, majd a tetemeket elássa a gyökerei közé.

A növény egyik fő része egy alkarnyi vastagságú, úgy 20 lábnyi hosszú inda, amelyről körülbelül hat ujjnyi hosszonként kisebb, alig 5 lábnyi indák növekednek. Ezek a vékonyabb indák emberi tenyérhez hasonló leveleket növesztenek, és nyár vége felé a vadszőlőhöz hasonlatos termést hoznak. Az indák fás része mindenfelé tekereg. Durva, barna kéreg borítja, és ettől az egész növény leginkább egy nagyra növekedett szőlőtőkére emlékeztet. A gyümölcse különösen finom illatú, de sokan mérgezőnek tartják. Néha erős bort készítenek belőle.

A gyilkos inda földmélyi változata melegforrások, vulkanikus kipárolgások és más hőforrások közelében található meg. Ennek a növénynek vékonyabb indái vannak, és a levelei szürkék, ezüst, barna és fehér erekkel átszőve attól függően, hogy miféle ásványt

tudnak a talajból felvenni. A földalatti gyilkos inda körül mindig nagy mennyiségben növekednek a gombafélék, amelyek belőle táplálkoznak és közben elrejtik a lényt.

HARC

A gyilkos inda egyszerű taktikát alkalmaz: nyugodtan vár, amíg nem kerül zsákmány indanyújtásnyi távolságba, majd hirtelen támadásba lendül. Lekötöző képességét használja az ellenfél elfogására és a visszatámadások megakadályozására.

Lekötözés (T): A gyilkos inda 30 lábnyi távolságon belül egy ingyenes cselekedetként képes mozgatni a növényeket. A hatás addig marad meg, amíg a gyilkos inda életben van vagy nem dönt úgy, hogy abbahagyja (ami szintén egy ingyenes cselekedet). A képesség hasonlóképpen működik, mint a *lekötözés* varázslat, amit egy 4. szintű druida alkalmaz (mentő NF = 13).

Megragadás (Sz): A képesség használatához a gyilkos indának egy sikeres támadást kell végrehajtania a fő indájával.

Szorítás (Sz): Ha megragadta, akkor a gyilkos inda 1d6+7 pontnyi sebzést okozhat egy sikeres szorítással a maximum Közepes termetű ellenfelének.

Vaklátás (Sz): Nincs látószerve, de a hangok, a szagok és a légmozgás alapján tökéletesen érzékel, összesen 30 lábnyi távolságig.

Rejtőszín (Sz): Mivel a gyilkos inda teljesen úgy néz ki, mint egy normális növény, ezért sikeres Észlelésprobát (NF = 20) kell tenni ahhoz, hogy valaki még a támadása előtt felfedezze az ottlétét. A Vadon Ismerete vagy az Ismeret (növények és gyógynövények) jártasságok ez esetben ugyanúgy használhatóak, mint az Észlelés. A földmélyi változat esetében a törpék használhatják a kövekkel kapcsolatos képességeiket a felismeréshez.

HÁRPIA

Közepes termetű humanoid szörny
Életerő dobás: 7d8 (31 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, repülve 80 láb (átlagos)

VF: 13 (+2 Ügy, +1 természetes)
Támadások: Bunkó +7/+2 kh. vagy 2 karom +2 kh.
Sebzés: Bunkó 1d4 vagy karom 1d3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Rabul ejtő dal
Mentők: Szív +2, Gyors +7, akarat +5
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 15, Áll 10, Int 7, Böl 10, Kar 15
Jártasságok: Blöff +8, Hallgatózás +7, Előadás (bohózat, kántálás, dallam, óda, mesélés, eposz, gúnyvers) +9, Észlelés +6
Képességek: Kitérés, Repülve Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, pár, csapat (7–12)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Nehéz elképzelni a hárpiánál rosszindulatúbb lényt. A legnagyobb örömet az okozza neki, ha szenvedést és halált okozhat. A szadizmusa mindig újabb és újabb áldozat felé hajtja.

A hárpia gonosz arcú vénasszonyra hasonlít, de a testének alsó része és a lábai inkább egy madárszerű dinoszauruszra emlékeztetnek. A haja durva szálú, gubancos, az áldozatai vérétől ragacsos. Szénfekete szemeinek csillogásában a lelke gonoszsága tükröződik, csontos ujjai ijesztő karmokban végződnek. A gonosz teremtmény nem visel semmiféle öltözéket, de gyakran egy nagyobb csontot hord magával, hogy bunkóként használja.

Mágikus dalával vezeti félre az óvatlan utazót, és azután elmondhatatlanul megkínozza azt. Csak akkor szabadítja meg a szenvedése-itől a legutóbbi játékszerét, ha már ráunt és nagyon megéhezett. Ekkor megöli, és jóllakik a húsából.

HARC

Amikor a hárpia harcba keveredik, akkor szeret a levegőben maradni és közelharci fegyvert használni.

Rabul ejtő dal (T): A hárpia legveszélyesebb fegyvere a hangja. Ha énekelni kezd, akkor 300 lábnyi távolságon belül minden lénynek (kivéve más hárpiákat) Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), melynek elrontása esetén a dallam azonnal rabul ejti az elméjét. A szabályok szerint ez egy hang-alapú elmebefolyásoló bűbájt jelent. Sikeres mentődobás esetén a lény egy napra immunissá válik az adott hárpia dalára.

A dal áldozata azonnal elindul a hárpia felé, a lehető legegyenesebb útvonalon. Ha az útja közben veszélybe kerül (pl.: tűzön kell áthaladnia, le kell másznia egy szakadék szélén), akkor dobhat egy újabb Akaraterő-mentőt. A rabul ejtett lény nem cselekedhet önállóan, de ha megtámadják, akkor megvédheti magát (például egy harcos nem futhat el és nem támadhat, de nem kap levonást a védekezésére). Ha az áldozat a hárpia 5 lábnyi közelségébe ér, akkor megáll, és nem védekezik a szörny esetleges támadása ellen. A hatás addig tart, amíg a hárpia énekel. A bárdi ellendal lehetőséget adhat az áldozatnak egy újabb Akaraterő-mentőre.

	Ötfejű	Hatfejű	Hétfejű
	Óriási bestia	Óriási bestia	Óriási bestia
Életerő dobás:	5d10+25 (52 ép)	6d10+30 (63 ép)	7d10+35 (73 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 10 láb	20 láb, úszva 10 láb	20 láb, úszva 10 láb
VF:	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)
Támadások:	5 harapás +4 kh.	6 harapás +5 kh.	7 harapás +7 kh.
Sebzés:	Harapás 1d10+3	Harapás 1d10+3	Harapás 1d10+4
Oldal/elérés:	20 x 20 / 10 láb	20 x 20 / 10 láb	20 x 20 / 10 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +9, Gyors +5, Akarat +1	Szív +10, Gyors +6, Akarat +2	Szív +10, Gyors +6, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9	Erő 17, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9	Erő 19, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +6	Hallgatózás +6, Észlelés +6	Hallgatózás +6, Észlelés +7
Képességek:	Harci Reflexek	Harci Reflexek	Harci Reflexek

	Nyolcfejű	Kilencfejű	Tízfejű
	Óriási bestia	Óriási bestia	Óriási bestia
Életerő dobás:	8d10+40 (84 ép)	9d10+45 (94 ép)	10d10+50 (105 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 20 láb	20 láb, úszva 20 láb	20 láb, úszva 20 láb
VF:	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 ter.)
Támadások:	8 harapás +8 kh.	9 harapás +9 kh.	10 harapás +10 kh.
Sebzés:	Harapás 1d10+4	Harapás 1d10+5	Harapás 1d10+5
Oldal/elérés:	20 x 20 / 10 láb	20 x 20 / 10 láb	20 x 20 / 10 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +11, Gyors +7, Akarat +2	Szív +11, Gyors +7, Akarat +3	Szív +12, Gyors +8, Akarat +3
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9	Erő 21, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9	Erő 21, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9
Jártasságok:	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +7, Észlelés +8	Hallgatózás +8, Észlelés +8
Képességek:	Harci Reflexek	Harci Reflexek	Harci Reflexek

	Tizenegy-fejű	Tizenkét-fejű
	Óriási bestia	Óriási bestia
Életerő dobás:	11d10+55 (115 ép)	12d10+60 (126 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 20 láb	20 láb, úszva 20 láb
VF:	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)	15 (–2 termet, +1 Ügy, +6 term.)
Támadások:	11 harapás +12 kh.	12 harapás +13 kh.
Sebzés:	Harapás 1d10+6	Harapás 1d10+6
Oldal/elérés:	20 x 20 / 10 láb	20 x 20 / 10 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +12, Gyors +8, Akarat +3	Szív +13, Gyors +9, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 23, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9	Erő 23, Ügy 12, Áll 20, Int 3, Böl 10, Kar 9
Jártasságok:	Hallgatózás +8, Észlelés +9	Hallgatózás +9, Észlelés +9
Képességek:	Harci Reflexek	Harci Reflexek

Éghajlat/terep: Bármely mocsár és föld a alatt
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: Ötfejű 4; 6 (pyro- vagy cryo-) 7 (lernaeai); vagy 8 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Hatfejű 5; 7 (pyro- vagy cryo-) 8 (lernaeai); vagy 9 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Hétfejű 6; 8 (pyro- vagy cryo-) 9 (lernaeai); vagy 10 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Nyolcfejű 7; 9 (pyro- vagy cryo-) 10 (lernaeai); vagy 11 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Kilencfejű 8; 10 (pyro- vagy cryo-) 11 (lernaeai); vagy 12 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Tízfejű 9; 11 (pyro- vagy cryo-) 12 (lernaeai); vagy 13 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Tizenegy-fejű 10; 12 (pyro- vagy cryo-) 13 (lernaeai); vagy 14 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Tizenkét-fejű 11; 13 (pyro- vagy cryo-) 14 (lernaeai); vagy 15 (lernaeai pyro- vagy cryo-)
Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: –

MÁGIKUS BESTIÁK

A hidrák három különleges fajtája – a lernaeai, a pyro- és a cryo-hidra – a mágikus bestia lénytípusba tartozik. Az értékeik megegyeznek a többi hidráéval, de vannak olyan képességeik, amelyekkel a bestia-hidrák nem rendelkeznek. Ezen képességeket az alábbi leíró szövegben részletezzük ki.

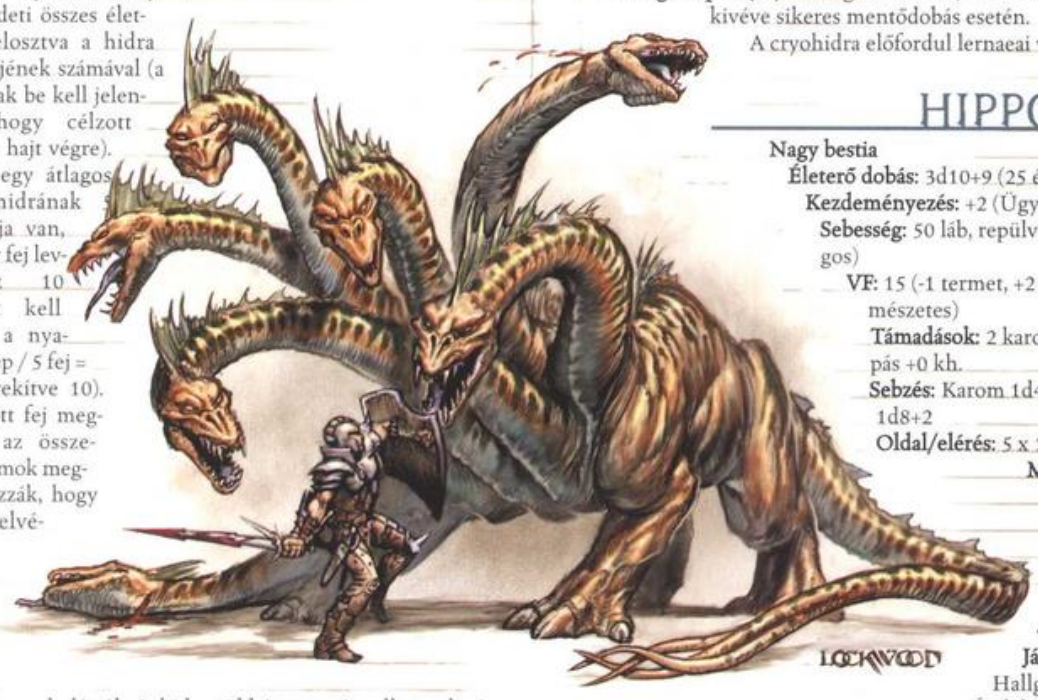
A hidra több fejű, hüllőszerű lény.

A hidra bőre a szürkésbarna és a sötétbarna árnyalatai között változik, világos sárga vagy bronzos színű hassal. A szeme borostyán-sárga és a fogai sárgásfehérek. Körülbelül 20 lábnyi hosszú lény, és a súlya úgy 4000 fontnyira tehető. A hidra nem beszél.

HARC

A hidra levonások nélkül támadhat minden fejével, még akkor is, ha a támadás körében mozog vagy rohamoz.

A hidra úgy ölhető meg, hogy levágják minden fejét, vagy megölik a testét. Egy fej levágásához az ellenfélnek el kell találnia a nyakat egy vágófegyverrel, és egy ütéssel annyi életpontot kell sebeznie rajta, amennyi a lény eredeti összes életpontja elosztva a hidra összes fejének számával (a játékosnak be kell jelentenie, hogy célzott támadást hajt végre). Például egy átlagos ötfejű hidrának [illegible] életpontja van, tehát egy fej levágásához 10 pontnyit kell sebezni a nyakon (52 ép / 5 fej = 10,4; kerekítve 10). A levágott fej meghal, és az összezáródó izmok megakadályozzák, hogy a lény elvérezzen a csonkolástól. A hidra többé nem támadhat a levágott fejével, de emiatt nem szenved el levonásokat a harc hátralévő részében. A levágott fejek egy hónap alatt nőlnek vissza.



Jártasságok: Több fejének köszönhetően a hidra +2 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

Képességek: A Harci Reflexei következtében a hidra képes ugyanabban a körben minden fejét támadásra vagy visszatámadásra használni.

LERNAEAI HIDRA

A lernaeai hidra teste szinte minden támadásra immunis (lásd lentebb). Elpusztításának egyetlen módja az, ha levágják minden fejét. Azonban minden csonkolt nyak 1d4 körön belül kettéválik, és a lénynek két új feje növekszik. Hosszabb ideig nem lehet egyszerre több feje az eredeti fejszám kétszeresénél, és bármennyi új feje növekedett, az eredeti fejszám felettiek egy nap alatt elhalnak és leszáradnak. A csonkolt nyakra legalább 5 pontnyit kell tűzzel vagy savval sebezni ahhoz, hogy megakadályozzuk a nyak kettéválását és az újabb fejek kinövekedését. Az olyan varázslatok, mint a *pusztító sugár, halál ujja* vagy a *pusztítás hatalomszava*, siker esetén megölik a lernaeai hidrát. Ha a varázslatok a hidra sikeres mentődobása esetén csak sebzést okoznak, akkor a sebzés az egyik fejre irányul.

PYROHIDRA

A vörös bőrű hidra képes tomboló lángokkal megteliteni egy 10 lábnyi magas, 10 lábnyi széles és 20 lábnyi hosszú területet. Minden fej 1d4 körönként egyszer használhatja a lehelet-fegyverét, és minden lehelet 3d6 pontnyi tűzsebzést okoz. Sikeres Gyorsaság-mentővel (NF = 10 + a hidra eredeti fejszámának a fele + a hidra Állóképességből adódó módosítója) a sebzés felezhető.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, a hideg kétszeresen sebzi, kivéve sikeres mentődobás esetén.

A pyrohidra előfordul lernaeai változatban is.

CRYOHIDRA

A lilás bőrű hidra képes eljegesíteni egy 10 lábnyi magas, 10 lábnyi széles és 20 lábnyi hosszú területet. Minden fej 1d4 körönként egyszer használhatja a lehelet-fegyverét, és minden lehelet 3d6 pontnyi fagysebzést okoz. Sikeres Gyorsaság-mentővel (NF = 10 + a hidra eredeti fejszámának a fele + a hidra Állóképességből adódó módosítója) a sebzés felezhető.

Hideg altípus (Sz): Hidegimmunitás, a tűz kétszeresen sebzi, kivéve sikeres mentődobás esetén.

A cryohidra előfordul lernaeai változatban is.

HIPPOGRIFF

Nagy bestia
Életerő dobás: 3d10+9 (25 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 50 láb, repülve 100 láb (átlagos)
VF: 15 (-1 termet, +2 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 2 karom +5 kh., harapás +0 kh.
Sebzés: Karom 1d4+4, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Mentők: Szív +6, Gyors +5, akarat +2
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 15, Áll 16, Int 4, Böl 13, Kar 8
Jártasságok: Hallgatózás +4, Észlelés +7*

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg dombságok és síkságok
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (7-12)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 4-6 ÉK (Nagy); 7-9 ÉK (Óriási)

Agresszív repülő lény, amely a lovak és az óriás sasok legjobb tulajdonságaival egyaránt rendelkezik. Mindenevő, ugyanúgy lecsap a humanoidokra, mint bármely más élelemre.

Szokatlan hevességgel védelmezi a területét a betolakodókkal szemben. Ez a terület a fészektől számítva minden irányban nagyjából 5d10 mérföldet jelent. Amíg a felnőttek vadásznak, addig a fiatal példányok a fészekben maradnak. A fiatalokat sohasem hagyják védtelenül, a fészek felfedezése esetén hamar megjelennek a szülők is.

A hippogriff teste ló-test, de a lábai és a feje egy óriás sasé. Egy átlagos példány testhossza 9 lábnyi, és a szárnyainak fesztávolsága 20 lábnyi. A súlya úgy 1000 fontra tehető.

HARC

A hippogriff a magasból csap le, és a mellső lábaival harcol. Ha földre kényszerül, akkor a csőrével és szintén a mellső karmaival küzd.

A hippogriff párok (párzási időszakban) és csoportok összehangoltan harcolnak, a magasból egymás után csapnak le az ellenfélre, hogy elüldözzék vagy elpusztítsák azt. A fészek és a fiatalok védelmében a végsőkig kitartanak.

Jártasságok: *A nappali órákban +4 faji bónuszt kap az Észlelés-próbáira.

A HIPPOGRIFF IDOMÍTÁSA

A hippogriff idomításához sikeres Állatok Idomítása jártasságpróbát kell tenni (NF = 21 a fiatal egyedek esetében, 28 a felnőtt példányoknál). A hippogriffek ugyanúgy fejlődnek, mint a lovak. Az idomár felezheti az betörés idejét, és emellett 5-tel csökkentheti az idomítás próba nehézségét, ha egy erre a célra készített mágikus gyeplőt használ.

A hippogriff tojása 2000 aranyat ér, míg egy fiatal példány 3000 aranyat. A profi idomár elkérhet 1000 aranyat a betörésért vagy az idomításért. Az idomított hippogriffen való lovagláshoz különleges nyereg szükséges, és a lény úgy is tud harcolni, hogy közben hordozza a lovasát. A lovas csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglaspróbát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető súly: Egy hippogriff számára a könnyű terhelés maximum 300 fontot jelent, a közepes terhelés 301–600 font között van, és a nehéz terhelés ettől 900 fontig terjed.

HOBGOBLIN

Közepes termetű humanoid (Goblinoid)
Életerő dobás: 1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +3 kivert bőrvért, +1 kis pajzs)
Támadások: Hosszú kard +1 kh., vagy gerely +2 táv.
Sebzés: Hosszú kard 1d8, vagy gerely 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sötétben látás 60 láb
Mentők: Szív +3, Gyors +1, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 13, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +1, Hallgatózás +3, Csendes Mozgás +3, Észlelés +3
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés: Banda (4–9), csapat (10–100 fő plusz 50% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy 4–6. szintű vezér), harci csapat (10–24), vagy törzs (30–300 fő, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy vagy két 4. vagy 5. szintű hadnagy, egy 6–8. szintű vezér, 2–4 irtóztató farkas és 1–4 ogre vagy 1–2 troll)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Általános
Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

A hobgoblin a goblin nagyobb és intelligensebb változata. Sokkal agresszívebb, és szervezettebb közösségben él, mint a kisebb rokon. A hobgoblinok szinte minden más humanoid fajjal szemben hadat viselnek (legfőképpen az elfekkel szemben).

Zömök, hat és fél lábnyi magas humanoid. Vastag testszőrzetének színe a sötét, vörösesbar-nától a sötétszürkéig terjed, a bőre sötét- vagy vöröses-narancs színű. A hobgoblin férfi orra kék vagy vörös árnyalatú. A hobgoblin szemei sárgásak vagy sötétbarnák, a fogai idővel besárgulnak. Öltözete az élénkebb színek felé tendál, gyakran vérvörös vagy feketére színezett, bőr kiegészítőkkel. A fegyvereit rendszerint tisztán tartja és rendszeresen javítja.

A Goblin és a Közös nyelvet beszéli.

A törzsén kívül járó hobgoblinok többsége harcos, a fenti statisztikák egy 1. szintű harcost írnak le (a harcos kasztról részletesebben olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

HARC

Jó stratéga és taktikus, képes a kifinomult haditervek kivitelezésére. Képzett stratéga vagy taktikus irányítása alatt a fegyelmezettsége nagy mértékben meghatározó lehet a harc kimenetelét illetően. Gyűlöli az elfeket, és ha többféle ellenfellel áll szemben, akkor először mindenképpen az elfeket támadja meg.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

A HOBGOBLIN TÁRSADALOM

Afféle haditenyészet is lehetne. A hobgoblinok imádják a háborúskodást, és leginkább a fizikai erőben hisznek. Az egyének és a vezetők egyaránt a halandók bátorságát tartja a legfelsőbb elérendő céljának. Egy hobgoblin vezér rendszerint a legerősebb és a legnagyobb a csapatban, aki képes fegyelmet tartani és megőrizni a tekintélyét, akár erővel is. Hobgoblin vezetők gyakran előfordulnak az orkok és a goblinok felett is, akiket kedvelnek, és szinte magukkal egyenrangúként kezelik őket. Ugyanilyen gyakran látni hobgoblin zsoldosokat a vagyonosabb, gonosz humanoidok mellett.

A hobgoblin társadalom törzsekbe szerveződött, amely törzsek mindegyike igen féltékeny a hírnevére. Ha a csapatok nem elég fegyelmezettek, akkor egy törzsek közti találkozó könnyen erőszakban törhet ki. Két különböző törzset csak egy kivételes képességű vezér tud együtt irányítani, legyen szó bármilyen rövid ideig tartó közös célról. Minden törzsben mások a harci szabályok, és a csata előtti-közbeni parancsok, jelszavak és kézjelek mindegyiküknél mást és mást jelenthetnek. A hobgoblinok között kétszerannyi gyermek és nem harcos van, mint harcképes felnőtt, de még a gyerekek is harcolnak, ha veszélyben érzik a lakhelyüket.

Többnyire olyan helyeken telepednek meg, ahol a természetes védelem és a megerősítés lehetősége egyaránt fennáll. Ilyenek a barlangrendszerek vagy a romvárosok, de a sűrűbb erdőségek is a kedvelt lakhelyeik közé sorolhatóak. A kiépített védelmeik között lehet kerítés, kapuk, őrtornyok, veremcsapdák és esetleg előfordulhat néhány kezdetleges katapult vagy ballista is.

A legtöbb hobgoblin Maglubiyet hitét követi, aki egyben a goblinok főistensége is.

A HOBGOBLIN KARAKTEREK

A hobgoblinok kedvelt kasztja a harcos, a hobgoblin vezetők rendszerint harcosok vagy harcos/kalandor többkasztúak. A hobgoblin papok Maglubiyet hitét követik, és ezáltal a következő szférák közül választhatnak kettőt: Gonosz, Pusztítás, Trükkök. A legtöbb hobgoblin varázshasználó az adeptus kasztba tartozik (keresd a *Kalandmesterek könyvében*). A hobgoblin adeptusok leginkább a sebző varázslatokat kedvelik.

HOMONKULUSZ

Pici szerkezet
Életerő dobás: 2d10 (11 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, repülve 50 láb (jó)
VF: 14 (+2 Ügy, +2 termet)
Támadások: Harapás +2 kh.
Sebzés: Harapás 1d4-1 és méreg
Oldal/elérés: 2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások: Méreg
Különleges képességek: Szerkezet
Mentők: Szív +0, Gyors +2, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 8, Ügy 15, Áll -, Int 10, Böl 12, Kar 7

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 1
Kincsek: Nincs
Jellem: Bármilyen (megegyezik az alkotója jellemével)
Fejlesztés: 3–6 ÉK (Pici)

A homonkulusz pöttöm szolgáló, amelyet egy mágus alkot meg magának. Harcban többnyire gyenge lény, de kiváló kém, hírvivő és felderítő lehet.

Kicsivel talán több, mint meghatározott feladatokra készített szerszám. A teremtője kiterjesztése, ugyanazzal a jellemmel és alaptermészettel rendelkezik, mint ő. Nem tud beszélni, de az alkotás folyamata telepatikusan a teremtőjéhez köti. Tudja mindazt, amit a megalkotója tud, és képes vele megosztani mindent, amit lát vagy hall. Ez a képesség 500 lábnyi távolságon belül működik, és a homonkulusz a saját akaratából rendszerint nem is távolodik el jobban az urától, bár erőszakkal elvihető messzebbre is. Ha ez megtörténik, akkor a teremtmény minden tőle telhetőt megtesz azért, hogy újra felvegye a kapcsolatot az urával. A homonkulusz elpusztítása 2d10 pontnyi sebzést okoz a teremtőjének. Ha a lény megalkotóját ölik meg, akkor vele együtt a homonkulusz is elpusztul, és a teste hamarosan nyálkás folyadékká olvad szét.

Nagyjából humanoid külsejű teremtmény, a személyes jellegzetességeit a teremtője határozza meg. Általános esetben úgy 18 ujjnyi magas, és 2 lábnyi szárnyfesztávolsággal rendelkezik. A bőre gyakran durva, néha rücskös, és a teremtéséhez felhasznált anyagoktól függően bármilyen színű lehet. A szájában piciny, tűszerű fogak sorakoznak, amelyeken gyakran gyenge méreg is van.

HARC

A homonkulusz az ellenfele fejére vagy vállára szállva harap.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósság-mentő (NF = 11), a kezdő sebzése altatás 1 percig, a másodlagos sebzése altatás még 5d6 percig.

Szerkezet: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, a betegségekre és a betegségekhez hasonló hatásokra. Nem lehet alanya kritikus sebzésnek, tulajdonságvesztésnek, energiaelszívásnak, és emellett nem halhat bele a hatalmas sebesülésekbe.

SZERKEZET

A homonkulusz megalkotása 100 aranyba kerül, és ebben benne van a test árát jelentő 20 arany is. Ebben az árban benne van minden szükséges anyagi és varázslat-összetevő, amely szükséges az alkotáshoz vagy részévé válik a lénynek.

A homonkulusz megalkotásának első lépése a test megformázása agyag, hamu, mandragóragyökér, forrásvíz és az alkotó saját vérének (egy kupányi) keverékéből. Az alkotó maga is megformázhatja a testet, de felbérelhet egy ügyes szobrászt a munkára. A test megalkotásához sikeres Szakma (szobrászat vagy kézművesség) jártasságpróba szükséges (NF = 12).

A test megalkotása után azt életre kell kelteni egy kiterjedt rituálé segítségével, a-melyhez olyan legalább 7. szintű karakter szükséges, aki rendelkezik a Csodálatos Tárgy Készítése képességgel. A teljes rituálé egy héten át tart. Az alkotónak naponta legalább 8 órát kell foglalkoznia vele egy megfelelően előkészített laboratóriumban vagy dolgozószobában, ami hasonlít az alkimisták laboratóriumához, és összesen 500 aranyba kerül a megfelelő eszközökkel való felszerelése. Ha az alkotó maga formázza meg a lény testét, akkor a szobrászkodás és a rituálé egyszerre is történhet.

Amikor a karakter nem a rituálét végzi, akkor pihennie kell, és nem végezhet más cselekedetet az evésen, az alváson vagy a beszélgetésen kívül. Ha kihagy egy napot, akkor az egész addigi munka eredménye semmivé foszlik, és a rituálét újra kell kezdeni. A rituáléra költött aranyak ezáltal elvesznek (de a ráköltött Tapasztalati Pontok nem). Az előzőleg megformázott test és a megfelelően kialakított laboratórium természetesen újra használható.

A rituálé teljes végrehajtásához az utolsó napon alkalmazni kell a *misztikus szem*, a *tükörkép* és a *javítás* varázslatokat, emellett az alkotótól a rituálé elszív 25 Tapasztalati Pontot is. Az alkotónak személyesen kell használnia ezeket a varázslatokat, de maguk a varázslatok származhatnak külső forrásból is, például tekercsekről.

	Patkány	Menyét	Borz
	Kicsi állat	**Közepes termetű állat**	**Közepes termetű állat**
Életerő dobás:	1d8+1 (5 ép)	3d8 (13 ép)	3d8+12 (25 ép)
Kezdeményezés:	+3 (Ügy)	+4 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	40 láb, mászva 20 láb	40 láb	30 láb, fúrva 10 láb
VF:	15 (+1 termet, +3 Ügy, +1 természetes)	16 (+4 Ügy, +2 természetes)	16 (+3 Ügy, +3 természetes)
Támadások:	Harapás +4 kh.	Harapás +6 kh.	2 karom +4 kh., harapás -1 kh.
Sebzés:	Harapás 1d4	Harapás 1d6+3	Karmok 1d4+2, harapás 1d6+1
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Betegség	Ráakaszkodás, vérszívás	Dühöngés
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +3, Gyors +5, Akarat +3	Szív +3, Gyors +7, Akarat +4	Szív +7, Gyors +6, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 17, Áll 12, Int 1, Böl 12, Kar 4	Erő 14, Ügy 19, Áll 10, Int 2, Böl 12, Kar 11	Erő 14, Ügy 17, Áll 19, Int 2, Böl 12, Kar 10
Jártasságok:	Mászás +11, Rejtőzködés +11, Csendes Mozgás +6	Rejtőzködés +9, Észlelés +5 Csendes Mozgás +10	Hallgatózás +6, Észlelés +6
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	–
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Mérsékelt erdőségek, dombságok, síkságok, hegységek és a föld mélyén	Mérsékelt erdőségek, dombságok, síkságok és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, falka (11–20)	Magányos, pár	Magányos, üreg (2–5)
Kihívási érték:	1/3	2	2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	2–3 ÉK (Kicsi); 4–6 ÉK (Közepes)	4–6 ÉK (Nagy); 7–9 ÉK (Óriási)	4–6 ÉK (Nagy); 7–9 ÉK (Óriási)

	Denevér	Majom	Rozsomák
	Nagy állat	**Nagy állat**	**Nagy állat**
Életerő dobás:	4d8+12 (30 ép)	5d8+10 (32 ép)	5d8+20 (42 ép)
Kezdeményezés:	+6 (Ügy)	+2 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, repülve 40 láb (jó)	30 láb, mászva 15 láb	30 láb, mászva 10 láb
VF:	20 (–1 termet, +6 Ügy, +5 természetes)	15 (–1 termet, +2 Ügy, +4 természetes)	16 (–1 termet, +3 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	Harapás +5 kh.	2 karom +8 kh., harapás +3 kh.	2 karom +8 kh., harapás +3 kh.
Sebzés:	Harapás 1d8+1	Karmok 1d6+6, harapás 1d8+3	Karmok 1d6+6, harapás 1d8+3
Oldal/elérés:	10 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	–	Hasítás 2d6+12	Dühöngés
Különleges képességek:	Vaklátás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +7, Gyors +10, Akarat +6	Szív +6, Gyors +6, Akarat +5	Szív +9, Gyors +7, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 22, Áll 17, Int 2, Böl 14, Kar 6	Erő 22, Ügy 15, Áll 14, Int 2, Böl 12, Kar 7	Erő 22, Ügy 17, Áll 19, Int 2, Böl 12, Kar 10
Jártasságok:	Hallgatózás +11*, Csendes Mozgás +11, Észlelés +11*	Mászás +14, Észlelés +9 Csendes Mozgás +9	Hallgatózás +9, Észlelés +8 Mászás +14
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg sivatagok, erdők, dombságok, síkságok és a föld mélyén	Meleg erdők, meleg hegységek és a föld mélyén	Mérsékelt erdőségek, dombságok, síkságok és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, kolónia (5–8)	Magányos, társaság (5–8)	Magányos, pár
Kihívási érték:	2	3	4
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	5–12 ÉK (Óriási)	6–15 ÉK (Nagy)	6–15 ÉK (Nagy)

	Farkas	Vaddisznó	Oroszlán
	Nagy állat	**Nagy állat**	**Nagy állat**
Életerő dobás:	6d8+18 (45 ép)	7d8+21 (52 ép)	8d8+24 (60 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+0	+2 (Ügy)
Sebesség:	50 láb	40 láb	40 láb
VF:	14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)	15 (–1 termet, +6 természetes)	15 (–1 termet, +2 Ügy, +4 természetes)

Támadások:	Harapás +10 kh.	Harapás +12 kh.	2 karom +12 kh., harapás +7 kh.
Sebzés:	Harapás 1d8+10	Harapás 1d8+12	Karmok 1d6+7, harapás 1d8+3
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Lerántás	Vadság 1d6+3, lecsapás	Megragadás, gereblyézés
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +8, Gyors +7, Akarat +6	Szív +8, Gyors +5, Akarat +6	Szív +9, Gyors +8, Akarat +7
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 10	Erő 27, Ügy 10, Áll 17, Int 2, Böl 13, Kar 8	Erő 25, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 10
Jártasságok:	Hallgatózás +6, Észlelés +6, Rejtőzés +5, Csendes Mozgás +5, Vadon Ismerete +1*	Hallgatózás +9, Észlelés +8	Hallgatózás +4, Észlelés +4, Rejtőzködés +5*, Ugrás +10, Csendes Mozgás +9
Éghajlat/terep:	Bármely erdő, dombság, hegység, síkság és a föld alatt	Mérsékelt és meleg erdők	Bármely erdő, dombság, hegység, síkság és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, falka (5–8)	Magányos, falka (5–8)	Magányos, pár, csapat (6–10)
Kihívási érték:	3	4	5
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	7–18 ÉK (Nagy)	8–16 ÉK (Nagy); 17–21 ÉK (Óriási)	9–16 ÉK (Nagy); 17–24 ÉK (Óriási)

	Medve **Nagy állat**	**Tigris** **Óriási állat**	**Cápa** **Óriási állat (Vízi)**
Életerő dobás:	12d8+48 (102 ép)	16d8+48 (120 ép)	18d8+54 (135 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	40 láb	Úszva 90 láb
VF:	17 (–1 termet, +1 Ügy, +7 természetes)	16 (–2 termet, +2 Ügy, +6 természetes)	17 (–2 termet, +2 Ügy, +7 természetes)
Támadások:	2 karom +18 kh., harapás +13 kh.	2 karom +18 kh., harapás +13 kh.	Harapás +17 kh.
Sebzés:	Karmok 2d4+10, harap 2d8+5	Karmok 2d4+8, harapás 2d6+7	Harapás 2d6+9
Oldal/elérés:	10 x 20 / 10 láb	10 x 30 / 10 láb	10 x 50 / 10 láb
Különleges támadások:	Megragadás	Lecsapás, gereblyézés 2d4+4,	Megragadás, egészben lenyelés
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Éles szaglás
Mentők:	Szív +12, Gyors +9, Akarat +9	Szív +13, Gyors +12, Akar +11	Szív +14, Gyors +13, Akar +12
Tulajdonságok:	Erő 31, Ügy 13, Áll 19, Int 2, Böl 12, Kar 10	Erő 17, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 10	Erő 23, Ügy 15, Áll 17, Int 1, Böl 12, Kar 10
Jártasságok:	Hallgatózás +7, Észlelés +7, Úszás +13	Hallgatózás +3, Észlelés +3, Rejtőzködés +0*, Ugrás +11, Csendes Mozgás +9, Úszás +11	Hallgatózás +7, Észlelés +7
Éghajlat/terep:	Bármely erdő, dombság, hegység, síkság és a föld alatt	Bármely erdő, dombság, hegység, síkság és a föld alatt	Bármely vízben
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, pár	Magányos, néhány (2–5)
Kihívási érték:	7	8	9
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	13–16 ÉK (Nagy); 17–36 ÉK (Óriási)	17–32 ÉK (Óriási); 33–48 ÉK (Hatalmas)	19–32 ÉK (Óriási); 33–54 ÉK (Hatalmas)

Az irtóztató állatok nagyobbak, szívósabbak és harciasabbak, mint a hétköznapi rokonaik. Többnyire vad, őskori külsővel rendelkeznek.

IRTÓZTATÓ PATKÁNY

Az irtóztató patkány 3 lábnyi hosszúságúra is megnő, a súlya megközelítőleg 60 fontnyi.

Harc

Az irtóztató patkány falkában és félelem nélkül támad, erős harapása fertőzést hordoz.

Betegség (Sz): Láz – harapás, Szívósságmentő (NF = 12), lappangási ideje 1d3 nap, sebzése 1d3 időleges Ügyesség- és 1d3 időleges Állóképesség-vesztés (a betegségekről lásd a *Kalandmesterek könyvének* ide vonatkozó részét).

IRTÓZTATÓ MENYÉT

Ez az agresszív vadász közel 6 lábnyi hosszúra nő meg, és a súlya elérheti a 400 fontot.

Harc

Sötétben lopakodva közelíti meg a zsákmányt és ráugrik, harap és karmol.

Ráakaszkodás (Sz): Ha az irtóztató menyét eltalálja az ellenfelét a harapástámadásával, akkor erőteljes állkapcsával megkapaszkodik annak húsában. Ilyenkor a VF-értéke 12.

Vérszívás (Sz): A lény vérszívása 1d4 időleges Állóképesség-vesztést okoz minden körben, amíg az ellenfelére van akaszkodva.

IRTÓZTATÓ BORZ

A vad irtóztató borz 5–7 lábnyi hosszúra nől meg, és úgy 500 fontot nyomhat.

Harc

Éles karmai mellett a harapásával is támad.

Dühöngés (Sz): Ha az irtóztató borz harcban sebet kap, akkor dühöngeni kezd, és őrülten karmolva, harapva a saját vagy az ellenfele haláláig küzd. Ekkor kap +4 bónuszt az Erejére és az

Állóképességére, de a VF-értéke 2-vel csökken. A saját akaratából képtelen abbahagyni a dühöngést.

IRTÓZTATÓ DENEVÉR

Az irtóztató denevér szárnyfesztávolsága 8–9 lábnyi között van.

Harc

A lény a magasból csap le a gyanútlan zsákmányra.

Vaklátás: A lény magas frekvenciájú hangokkal tájékozódik, amelyek más lények számára nem hallhatóak. A képesség hatótávolsága 120 láb. A *csendvarázs* semlegesíti a képességet, és az irtóztató denevérnek a gyenge látására kell hagyatkoznia, amely csak 10 lábnyi távolságig használható.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira. *Ezek a bónuszok azonnal elvesznek, amint a lény vaklátása semlegesítődik.

IRTÓZTATÓ MAJOM

Nagy, a gorillára hasonlító lény, elefántcsontszín karmokkal és borotvaéles fogakkal. Állva közel 8 lábnyi magas, és akár 1000 fontot is nyomhat.

Harc

Megtámad bármit, ami belép a területére, még a többi irtóztató majmot is. Ha sikerül letépnie az ellenfeléről a vértezetét, akkor megpróbálja megragadni és agyonszorítani azt.

Hasítás (Sz): Ha az irtóztató majom eltalálja az ellenfelét mindkét karomtámadásával, akkor annak bőre alá mélyeszti a karmait és felhasítja a húsát. Ezzel automatikusan plusz 2d6+12 pontnyi sebzést okoz.

IRTÓZTATÓ ROZSOMÁK

Ez a rossz vérmérsékletű lény akár 18 lábnyi hosszúságúra is megnőhet, és 2500 fontot is nyomhat.

Harc

Az irtóztató rozsomák nem ismeri a félelmet, dühödten harcol.

Dühöngés (Sz): Ha az irtóztató rozsomák harcban sebet kap, akkor dühöngeni kezd. Őrülten karmolva és harapva a saját vagy az ellenfele haláláig küzd. Ekkor kap +4 bónuszt az Erejére és az Állóképességére, de a VF-értéke 2-vel csökken. A saját akaratából képtelen abbahagyni a dühöngést.

IRTÓZTATÓ FARKAS

Hatalmas szürke vagy fekete farkas. Körülbelül 8 lábnyi hosszú, és a súlya 700 font.

Harc

Többnyire falkában vadászik, és ha teheti, akkor a falka megpróbálja körülvenni az ellenfeleket.

Lerántás (Sz): Ha az irtóztató farkas eltalálja az ellenfelét a harapástámadásával, akkor egy ingyenes cselekedetként megpróbálja a földre vinni azt (keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a próbálkozás sikertelen, akkor az ellenfél nem reagálhat azzal, hogy felbuktatja az irtóztató farkast.

Jártasságok: +1 faji bónuszt kap a Hallgatózás, a Csendes Mozgás és az Észlelés jártasságpróbáira, +2 faji bónuszt kap a Rejtőzködés-próbáira. *Mindemellett ha szagnyomot követ, akkor az irtóztató farkas +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

IRTÓZTATÓ VADDISZNÓ

Az irtóztató vaddisznó 16 lábnyi hosszúra is megnőhet, a súlya elérheti akár a 2000 fontot is.

Harc

A fák közül kirontva megpróbálja felhasítani az ellenfele oldalát.

Vadság (Sz): Olyannyira dühödt és elszánt teremtmény, hogy még akkor sem kap a sérülései miatt levonásokat, amikor már haldoklik.

IRTÓZTATÓ OROSZLÁN

Megnő akár 20 lábnyi hosszúra is, és súlya nagyjából 3500 fontra tehető.

Harc

Támadás előtt általában nekifut, és a hátsó karmaival gereblyézve hasít végig a zsákmányán. Közelharcban a nála nagyobb ellenfélre rá is ugrik ezért, egyébiránt a mellső karmaival és a harapásával küzd.

Lecsapás (Sz): Ha az irtóztató oroszlán a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre még akkor is, ha abban a körben már mozgott.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézéstámadását.

Gereblyézés (Sz): Az irtóztató oroszlán két gereblyézéstámadást hajthat végre (+12 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben, támadásonként 1d6+3 pontnyi sebzést okozva. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézés-támadását.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +8.

IRTÓZTATÓ MEDVE

Ez a medvefajta akár 20 lábnyi hosszúra is megnőhet, és akár 6000 fontot is nyomhat.

Harc

Az irtóztató medve a karmaival hasítja fel az áldozata testét.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét egy karomtámadásával.

IRTÓZTATÓ TIGRIS

35 lábnyi hosszú és nagyjából 6000 fontnyi súlyú teremtmény.

Harc

Támadás előtt általában nekifut, és a hátsó karmaival gereblyézve hasít végig a zsákmányán. Közelharcban a nála nagyobb ellenfélre akár rá is ugrik ezért, egyébiránt a mellső karmaival és a harapásával küzd.

Lecsapás (Sz): Ha az irtóztató tigris a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre még akkor is, ha abban a körben már mozgott.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézéstámadását.

Gereblyézés (Sz): Az irtóztató tigris két gereblyézés támadást hajthat végre (+18 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben, támadásonként 2d4+4 pontnyi sebzést okozva. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézéstámadását.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Magas fűvel benőlt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +8.

IRTÓZTATÓ CÁPA

Ez a szörnyű teremtmény minden ehetőnek vélt lényt megtámad, még egy nála nagyobbat is. Erőteljes állkapcsával támad, a kisebb ellenfeleket egyetlen mozdulattal lenyeli.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor megpróbálhatja egészben lenyelni.

Egészben lenyelés (Sz): Egy sikeres birkózáspróbával az irtóztató cápa lenyelheti a maximum Nagy termetű áldozatát. Odabent az áldozat körönként 2d6+6 pont zúzósebzést és 1d8+4 pontnyi savsebzést szenved el. A lenyelt lény a karmaival vagy egy maximum Kicsi vágófegyverrel kivághatja magát az irtóztató cápa gyomrából, ehhez 25 pontnyit kell sebeznie a gyomorfalon (VF = 20). Ha kijutott, akkor az izmok összezárják a sebet, és a következő lenyelt lénynek ugyanúgy ki kell vágnia magát.

A cápa gyomrában maximum két Nagy, négy Kicsi, nyolc Pici, tizenhat Pöttöm vagy harminckettő Apró lény fér el.

Éles szaglás (Sz): 180 lábnyi sugarú területen az irtóztató cápa képes szag után érzékelni bármely lényt, és a vízben egymérföldnyi távolságból is megérzi a vér szagát.

KÁBÍTÓGYÍK

Kicsi mágikus bestia
Életerő dobás: 2d10+2 (13 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 40 láb, mászva 20 láb, úszva 20 láb
VF: 16 (+1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +3 kh.
Sebzés: Harapás 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Kábító ütés, halálos ütés
Különleges képességek: Elektromosság érzékelése, elektromosságimmunitás
Mentők: Szív +3, Gyors +5, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 15, Áll 13, Int 5, Böl 12, Kar 6
Jártasságok: Mászás +12, Rejtőzködés +11, Ugrás +4, Hallgatózás +4, Észlelés +4
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Meleg vizek, mocsarak és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, pár, fészek (3–5), vagy telep (6–11)
Kihívási érték: 2
Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)

Furcsa kis hüllő, amely képes elektromosságot gerjeszteni a testében.

A feje kúpos, két nagy szarvval, amelyek úgy meredeznek hátrafelé a fej két oldaláról, mintha tüskés hegyű fülek lennének. A farka végén is hasonló képződmény található. A teremtmény hasa sápadt-szürke vagy kék színű, és a hátán is ugyanez a jellemző szín, csak sötétebb árnyalatokban. A nyakától a hátán keresztül a farkáig kékesfekete csíkozás látható.

Leginkább a meleg, nedves helyeket kedveli, ezért mocsarakban, árnyas folyópartokon és vízzel telt barlangokban él. Halakra, gyíkokra és más kis termetű állatokra vadászik, de időnként nagyobb zsákmányt is megcéloz. Élete nagy részét a vadászat tölti ki. Türelmesen vár, hátha feltűnik valami zsákmányféle.

HARC

Ha nem nagyon éhes, akkor a kábítógyík nem szeret nála nagyobb lények ellen harcolni, és a betolakodókat rendszerint gyors klappogások sorozatával próbálja meg figyelmeztetni a jelenlétére. A hangban van némi elektromos töltés, és a 10 lábnyi távolságon belül lévők ettől bizsergést érezhetnek a bőrükön. Ha a figyelmeztetés nem elegendő, akkor a kábítógyík megemeli a szarvait és a farkát, hogy felkészüljön egy kábító ütésre.

Harcban általában elektromosságot keltő képességeire hagyatkozik. Csak akkor mer harapni, amikor az ellenfelét már elkábította vagy az elektromos támadásainak nincs hatása. A magányos kábítógyík gyakran elmenekül az első néhány elektromos ütés után, de ha többen is vannak a környéken, akkor a társai megérzik az elektromos töltést a levegőben és a segítségére sietnek. Ekkor gyakran halálos csapást használnak.

Kábító ütés (T): A kábítógyík körönként egyszer képes egy ellenfelére elektromos, kábító hatású ütéssel támadni. A képesség 5 lábnyi távolságon belül hat, és az élőlényeknek 2d8 pontnyi sebzést okoz, fizikai seb megjelenése nélkül (sikeres Gyorsaságmentő felezi a sebzést, NF = 12 ellenében).

Halálos ütés (T): Ha egymástól 25 lábnyi távolságon belül legalább két kábítógyík van, akkor képesek együttműködve halálossá tenni az elektromos csapásaikat. A képesség hatótávolsága 25 láb, és bármelyik résztvevő gyík lehet a csapás kiindulópontja. A csapás minden résztvevő gyík után összeadódó 2d8 életpontot sebez (sikeres Gyorsaságmentő felezi a sebzést, NF = 10 + a résztvevő gyíkok száma ellenében).

Elektromosság érzékelése (Sz): 100 lábnyi távolságon belül a kábítógyík automatikusan megérez minden elektromosságot.

Jártasságok: A rejtőszíne +4 faji bónuszt ad a Rejtőzködés jártasságpróbáira.

KAKASGYÍK

Kicsi mágikus bestia
Életerő dobás: 5d10 (27 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, repülve 60 láb (gyenge)
VF: 14 (+1 termet, +3 Ügy)
Támadások: Harapás +4 kh.
Sebzés: Harapás 1d4-2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Kővéváltoztatás
Különleges képességek: Kővéváltoztatás-immunitás
Mentők: Szív +4, Gyors +7, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 6, Ügy 17, Áll 11, Int 2, Böl 13, Kar 9
Jártasságok: Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Éberség, Kitérés

Éghajlat/terep: Bármely mérsékelt és meleg föld és földmélyi terület
Szerveződés: Magányos, raj (2–4), vagy csapat (6–13)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 6–8 ÉK (Kicsi); 9–15 ÉK (Közepes)

Furcsa keveréke egy gyíknak, egy kakasnak és egy denevérnek. Rossz hírnevet szerzett magának azzal, hogy képes a húst kővé változtatni.

Egy nagyobb liba vagy pulyka méreteivel rendelkezik. A feje és a teste egy kakasé, denevérszárnyak növekednek az oldalából, és hosszú gyíkfarka van néhány tollal a végén. A kakasgyík taraja, a szakálla és a szemei vörösek, a csőre sárga, a szárnyai szürkék, a farka zöld és a tollai aranybarnák.

A nőstények kevesebben vannak a hímeknél, és csak abban különböznek tőlük, hogy nincs tarajuk.

A kakasgyík tollai értékes eszközök, kiválóak a varázstekercsek megírásához és lemásolásához.

HARC

A kakasgyík azonnal megtámad bármit és bárkit, aki érzése szerint veszélyezteti őt vagy a rejteke biztonságát. Ha többen is vannak, akkor minden tőlük telhetőt megtesznek azért, hogy összezavarják az ellenfeleiket. Ennek érdekében időnként hogy egyenesen az ellenfél arcába repülnek.

Kővéváltoztatás (T): A kakasgyík képes az élő lényeket kőszoborrá változtatni az érintésével. Akit a kakasgyík támadása eltalál, annak minden esetben egy sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15), másküllönben azonnal kővé változik.

Kővéváltoztatás-immunitás (Sz): Immunis más kakasgyíkok kővéváltoztató képességének a hatására, de az egyéb kővéváltoztató támadások a normális módon hatnak rá (pl.: a medúza tekintete, a gorgó lehelete, a *kővéváltoztatás* varázslat, stb.).

KÁOSZ-BESTIA

Közepes termetű külvilági (Kaotikus)
Életerő dobás: 8d8+8 (44 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb
VF: 16 (+1 Ügy, +5 természetes)
Támadások: 2 karom +10 kh.
Sebzés: 2 karom 1d3+2 és testi instabilitás
Oldal/elérés: 5 x 5-től 10 x 10-ig / 5 láb
Különleges támadások: Testi instabilitás
Különleges képességek: Varázslat-ellenállás 15, immunis az átalakításra, immunis a kritikus találatokra.
Mentők: Szív +7, Gyors +7, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 13, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Mászás +12, Szabadulóművész +11, Rejtőzködés +10, Ugrás +10, Hallgatózás +9, Észlelés +9, Esés +10
Képességek: Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Mozgékonyság

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 7
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus semleges
Fejlesztés: 9–12 ÉK (Közepes); 13–24 ÉK (Nagy)

Ennek az iszonyatos lénynek nincs állandó alakja, a teste folyamatosan változik. Halálos érintése formátlan nyálkává változtatja az ellenfeleit.

Nehéz megmondani, hogyan is néz ki a káosz-bestia. Az egyik pillanatban még magasba tornyosuló hústömeg mindenhol horgas kinövésekkel és agyarakkal teleaggatva, a bőrön kívül lüktető erekkel, nyálkás csápokkal és a csápok végén karmokkal. A másik pillanatban már egy gömbszerű lény tíz szemmel a tetején, cuppogó szájakkal körbevéve, azután hirtelen valami bundás teremtménnyé változik, amely csupa izom és harag. A termete az alakjával együtt változik, de a súlya mindig úgy 200 fontnyi körül marad.

A káosz-bestia nem beszél semmilyen nyelven.

LOCKWOOD

HARC

Hányféle különböző támadási móddal rendelkezhet egy olyan lény, amelynek a formája állandóan változik? Ez esetben csak kétfélével.

Minden iszonytató megjelenési forma ellenére, növesszen bár karmokat, agyarakat, rákollókat, csápokat vagy tüskéket, a káosz-bestia csak minimális fizikai sérülést képes okozni. Az alakjától függetlenül a lény képtelen egy körben kettőnél többször támadni. Pont a folyamatos változása az, ami miatt hiányzik a több támadáshoz szükséges koordinációja.

Testi instabilitás (T): A káosz-bestia érintése szörnyű változást okoz. Ha megérint egy élő lényt, akkor annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15), másküllönben a teste nyálkás, alaktalan tömeggé változik. Ha a saját akaraterejével nem képes azt

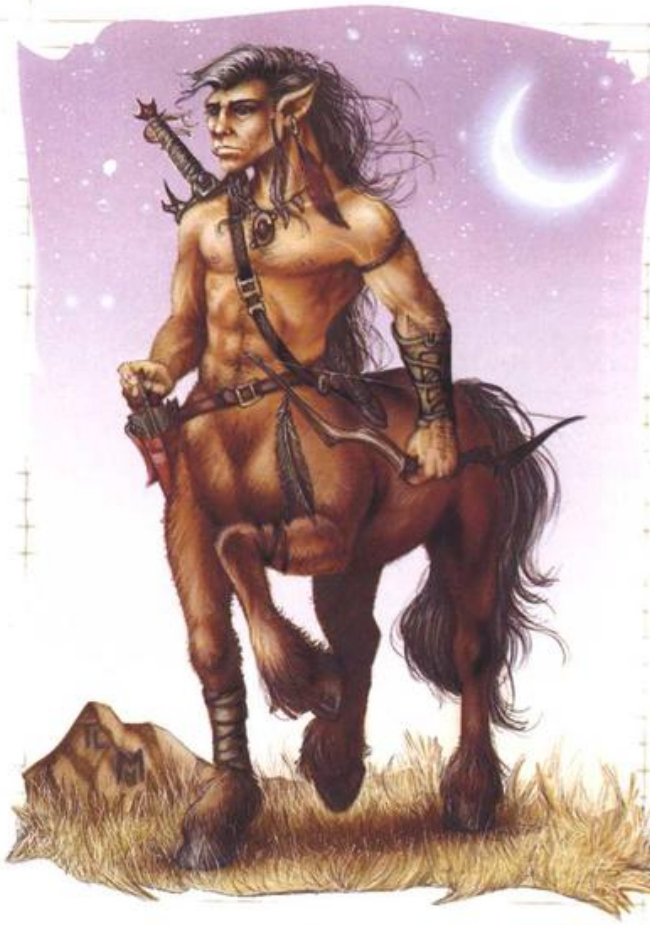
irányítani, akkor az áldozat teste csak vonaglani, rázkódni és szétterülve elfolyni képes.

Az áldozat ezek után már képtelen megfogni bármely tárgyat. A ruha, a vértezet, a fegyverek, a sisak, a hátizsák és minden más felszerelési tárgy használhatatlanná válik a számára. Mi több, a nagyobb tárgyak – mint a vértezet, de még a ruhák is – inkább akadályozzák, mint segítik; csökkentik az Ügyesség-értékét 4-gyel. A formátlan, félszilárd lábak miatt a sebessége 10 lábnyival vagy egynegyedére csökken, amelyikkel kevesebb lesz az eredmény. Mindeközben olyan erős fájdalom járja át az áldozat egész testét, hogy képtelen lesz összeszedetten cselekedni. Nem használhat mágiát vagy mágikus tárgyakat, vakon támad és képtelen megkülönböztetni egymástól a barátot és az ellenséget (–4 levonás a találatra, és a támadásdobás eredményétől függetlenül mindig 50% esély a hibázásra).

Minden körben, amit az áldozat alaktalan formájában tölt, 1 pontnyi maradandó Bölcsesség tulajdonság csökkenést szenved el a mentális sokktól. Amikor a Bölcsességértéke nullára csökken, maga is káosz-bestiává változik. Egy erős öntudattal rendelkező lény visszanyerheti az eredeti alakját egy általános cselekedet keretében. Ehhez Karizmapróbát kell dobnia (NF = 15). Siker esetén 1 percre visszanyeri az eredeti, szilárd formáját, balsiker esetén a következő körben megismételheti a próbát. Ez egészen addig tart, mígnem sikerrel jár vagy maga is káosz-bestiává változik.

A képesség hatása nem betegség vagy átok, ezért nehéz semlegesíteni. Az *alakváltás* vagy a *kőbőr* varázslat nem gyógyítja meg, de a varázslat hatásának idejére stabilizálja az áldozat alakját. A *visszaállítás*, a *gyógyítás* vagy a *nagyobb visszaállítás* varázslatok semlegesítik a hatást (az elvesztett Bölcsességpontok visszaállításához újabb *visszaállítás* varázslat szükséges).

Immunis az átalakításra (Sz): Halandó mágia nem képes megszilárdítani a lény formáját. Az átalakítás vagy a kővéváltoztatás új formába kényszeríti ugyan, de egyetlen ingyenes cselekedettel képes azonnal visszanyerni az állandóan változó alakját.



KENTAUR

Nagy humanoid szörny
Életerő dobás: 4d8+8 (26 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 50 láb
VF: 15 (–1 termet, +2 Ügy, +2 természetes, +2 nagy pajzs)
Támadások: Nagy bunkó +7 kh. (vagy nehéz dárda +7 kh.), 2 pata +3 kh. vagy hatalmas összetett hosszú íj (+4) +5 táv.
Sebzés: Nagy bunkó 1d10+4 (vagy nehéz dárda 1d8+4), pata 1d6+2 vagy hatalmas összetett hosszú íj 1d8+4
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Mentők: Szív +3, Gyors +6, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 14, Áll 15, Int 8, Böl 13, Kar 11
Jártasságok: Rejtőzködés +2, Hallgatózás +4, Csendes Mozgás +4, Észlelés +4, Vadon Ismerete +5
Képességek: Fegyverfókusz (paták)

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdőségek
Szerveződés: Magányos, társaság (5–8), csapat (8–18 fő plusz egy 2–5. szintű vezér), törzs (20–200 fő plusz tíz 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, egy 5–9. szintű vezér)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges jó
Fejlesztés: Kaszt szerint

Erdei lény, amely kerüli a kívülállók társaságát. Kiváló íjász, és közelharcban is jól küzd.

A külseje összetéveszthetetlen másokéval. A felsőteste, a karjai és a feje emberi, míg a testének többi része lótest. Mind az emberi, mind az állati rész fejlett izomzattal rendelkezik.

A Szilván és az Elf nyelvet beszéli.

HARC

Habár általában véve nyugodt természetű, mindig felfegyverkezve jár. Kedvenc közelharci fegyvere az erős tölgyfabunkó. Felderítés vagy vadászat közben pajzsot és hosszú íjat is visz magával. Ha háborúhoz fegyverkezik fel, akkor előveszi a nehéz dárdát is.

Általában nem kezdeményez harcot. Az erőszakra adott válasza többnyire kimerül a gyors visszavonulásban, esetleg néhány nyílvesszővel próbálja elbátortalanítani az üldözőit. Ha egy hatalmasabb lény veszélyezteti a közösségét, akkor is hasonló taktikát alkalmaz, de a kentaur csapat fele rejtőzködve és lopakodva megpróbál az ellenfél mögé kerülni, hogy hátulról támadják meg.

A KENTAUR TÁRSADALOM

A saját fajtájukkal társas lényeknek számítanak, de alkohol hatására állítólag elviselhetetlenek és agresszívak lesznek.

A magányos kentaurok, a társaságok és a csapatok rendszerint mind férfiak, akik felderítőútra vagy vadászni indultak. A törzs nagy része többnyire a rejtek közelében marad, így ott mindig a nőstények vannak nagyobb számban. Amíg a férfiak vadásznak vagy harcolnak, addig a nők irányítják a törzs életét. A fiatalok általában a törzs népességének az egyharmadát teszik ki.

A tipikus kentaur rejtek egy erdő mélyén fekszik, rendszerint egy nagyobb, eldugott réten és folyóvíz közelében. Éghajlattól függően az egyes családok kunyhókban vagy félkunyhókban laknak a rejtek területén. A tüzeket, amelyeknél melegednek vagy főznek, rendszerint a fáknál távolabb, nyílt részeken rakják meg.

Jártasak a kertészetben, és gyakran művelnek meg egy kis földdarabot a rejtek közelében, ahol hasznos növényeket termesztenek. Veszélyesebb, szörnyjárta területeken vastag, tüskés bokrokat, sövényt ültetnek a rejtek köré, és csapdákat telepítenek (rendszerint veremcsapdákat).

A vadászat, a halászat, a növénytermesztés, a gyűjtögetés és a kereskedés keverékéből élnek meg. Habár az embereket nem kedvelik, gyakran kereskednek az elfekkel, főként ételt és bort vesznek tőlük. Ezért egy közös kincstárból fizetnek, a leölt szörnyektől elvett dolgokkal.

A kentaur törzs területének mérete változó, leginkább a rejtek körüli környéktől függ. Mindenesetre még az elfekkel sem hajlandóak osztozkodni a földön. Ha egy idegen tűnik fel a törzs területén, akkor a kentaurok reakciója változó, a jövevény személyétől függ. Az embereket és a törpéket udvariasan megkérik a távozásra, a félszerzeteket és a gnómokat általában eltűrik és az elfeket viszonylag szívesen fogadják. A különböző szörnyekkel szemben a viselkedésük attól függ, hogy a szörny milyen mértékű veszélyt jelent rájuk, mekkora az esély a törzs túlélésére. Például egy sárkány vagy egy óriás megjelenése esetén inkább elköltöznek, de a trollokat, az orkokat és a hasonlókat megpróbálják elüldözni vagy elpusztítani.

A kentaurok hitének főistensége Skerrit, a természet és a közösség istene.

A KENTAUR KARAKTEREK

A kentaurok soraiból néha bárdok, vándorok vagy druidák kerülnek ki, ezek közül kedvelt kasztjuk a vándor. A kentaur vándorok főellensége általában valamelyik humanoid faj vagy mágikus bestia. A kentaur druida rendszerint a törzs kijelölt vezetője és szószólója. A kentaur papok (ritkák) Skerrit hitét követik, és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Állat, Jó, Növény.

KIMÉRA

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 9d10+27 (76 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 50 láb (gyenge)
VF: 16 (-1 termet, +1 Ügy, +6 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh., harapás +10 kh., öklelés +10 kh., 2 karom +10 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+4, harapás 1d8+2, öklelés 1d8+2, karom 1d6+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Leheletfegyver
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +9, Gyors +7, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 13, Áll 17, Int 4, Böl 13, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +4, Hallgatózás +9, Észlelés +9
Képességek: Éberség, Több Támadás

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (3–5), csapat (6–13)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: 10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)

Bizarr, háromfejű ragadozó, amely egyaránt vadászik a földön és a magasban szárnyalva. A legnagyobb ellenfeleit is képes elpusztítani a karmai és az agyarai erejével.

A kiméra testének hátsó része egy óriás kecskéhez hasonlít, az elülső része viszont inkább egy oroszláné. Barnásfekete sárkányszárnyai vannak, három fejének egyike kecskefej, a másik oroszlánfej, a harmadik pedig sárkányfej. A koromfekete kecskefej szemei borostyánszín fénnyel izzanak, és hosszú, okkerszínű szarvak koronázzák. A sörény nélküli oroszlánfej szemei zöldek. A sárkányfej szemei iszonytató feketék, és a pikkelyeinek színe lehet fekete, kék, zöld, vörös vagy fehér. A lény marmagassága úgy 5 lábnyira tehető, és közel 10 lábnyi hosszú, összesen úgy 4000 fontnyi súllyal. A kiméra beszéli a sárkánynyelvet, de csak ritkán veszi rá a fáradtságot, hogy megszólaljon. Hacsak nem egy nála hatalmasabb lénnyel találkozik.

HARC

Halálos ellenfél, és szereti meglepni az áldozatait. Sokszor a magasból csap le vagy lesből támad. A sárkányfejével harapás helyett a lehelettámadását is használhatja. Ha többen vannak, akkor összeszokottan harcolnak.

Leheletfegyver (T): 1d4 körönként, a sebzése 3d8, sikeres Gyorsaságmentő felezi a sebzést (NF = 17). Az alábbi táblázatban szereplő módosításokkal használd a megfelelő típusú sárkányleheletre vonatkozó szabályokat (lásd a Sárkány címszónál).

Ha a sárkányfej színét véletlenszerűen akarod meghatározni, akkor dobj az alábbi táblázaton 1d10-zel.

1d10	Fej színe	Lehelet-fegyver
1–2	Fekete	Savköpet*
3–4	Kék	Villámköpet
5–6	Zöld	Gázcsóva**
7–8	Vörös	Tűzcsóva
9–10	Fehér	Fagycsóva

*A köpet (sugár-forma) mindig 5 lábnyi átmérőjű és 40 lábnyi hosszú.
**A csóva (kúp-forma) mindig 20 lábnyi hosszú.

Jártasságok: A három feje következtében a kiméra +2 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

KOBOLD

Kicsi humanoid (Hüllő)
Életerő dobás: 1/2 d8 (2 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 termet, +1 Ügy, +1 természetes, +2 bőrvért)
Támadások: Féllándzsa –1 kh., vagy könnyű számszeríj +2 táv.
Sebzés: Féllándzsa 1d6-2, vagy könnyű számszeríj 1d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sötétben látás 60 láb, fényérzékenység
Mentők: Szív +0, Gyors +1, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 6, Ügy 13, Áll 11, Int 10, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Szakma (csapdakészítés) +2, Rejtőzködés +8, Hallgatózás +2, Csendes Mozgás +4, Keresés +2, Észlelés +2
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármilyen erdőség és a föld mélyén
Szerveződés: Banda (4–9), csapat (10–100 fő plusz 100% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy 4–6. szintű vezér), harci banda (10–24 fő plusz 2–4 irtóztató menyét), törzs (40–400 fő plusz 100% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, egy vagy két 4. vagy 5. szintű hadnagy, egy 6–8. szintű vezér és 5–8 irtóztató menyét)
Kihívási érték: 1/6
Kincsek: Általános
Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Kicsi, hüllőszerű és szadista, de annál gyávább humanoid.

Pikkelyes bőre színe a rozsdabarnától a rozsdás feketéig bármilyen lehet. Kutyaszerű fején két nagyobb és néhány kisebb, világos színű szarv meredezik. A szemei izzó vörösek, és a farka leginkább patkányfarokra hasonlít. Rongyos ruhákat visel,

leginkább a vörös és a narancs árnyalatait kedveli. A Sárkánynyelvet beszéli, a hangja olyan, mint a kutyaugatás. Növényekkel és kisebb állatokkal táplálkozik, de nem riad vissza attól sem, hogy intelligens lényeket támadjon meg élelemszerzés végett. A törzsek tagjai azzal töltik az idejük nagy részét, hogy néhány csapdával és figyelmeztető eszközzel megerősítik a rejteküket (mint például a veremcsapdák, a buktatódrótok, ez utóbbiakra néha számszeríjat is csatlakoztatnak és teljesen egyéni mechanikai megoldásokra is képesek).

A koboldok utálnak minden más humanoidot, és különösen gyűlölik a fey fajokat. Mindebben kiemelt helyen vannak a gnómok és a sprite-tündérkék.

HARC

A kobold csak akkor mer nyíltan támadni, ha túlerőt tudhat maga mellett (legalább kettő az egy ellen), de tudja, hogy néha ez sem elég. Csak a gnómokat támadja meg gondolkodás nélkül, ez esetben nem számolgatja az esélyeket.

Általában nyilazva kezd minden harcot, és csak akkor merészkedik közelebb, ha látja, hogy az ellenfél már legyengült. Amikor csak teheti a csapdákkal teleszórt törzsi területen rejtőzködik el, és a csapatának egy része odacsalja az ellenfeleket.

Fényérzékenység (Sz): –1 levonást kap a támadásdobásaira erős nap-fényben és a *napfény* varázslat hatósugarában.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kap a Szakma (csapdakészítés), a Profizmus (bányászat) és a Keresés jártasságpróbáira.

A KOBOLD TÁRSADALOM

A koboldok sötét helyeken élnek: a föld mélyére nyúló barlangokban és a túlburjánzó erdők belső részein. Jó bányászok is vannak közöttük, és gyakran ott laknak a bányáikban. A kobold törzs rendszerint tíz klánra bomlik, amelyek mindegyike harci csapatokat állít ki. Ezek a csapatok a rejtektől számított 10 mérföldes területen járőröznek és vadásznak, megtámadnak minden intelligens lényt, amely erre a területre lép. Rabokat is ejtenek, de előbb-utóbb megölik őket a húsukért vagy eladják őket rabszolgaként. Szadista szokásaik és a más lényekkel szembeni bizalmatlanságuk miatt számos ellenségük van.

A koboldok rejtekhelyén egy gyermek és egy tojás jut minden tíz felnőttre.

A koboldok patrónus-istensége Kurtulmak, aki a rajtuk kívül megvet minden élőlényt.

A KOBOLD KARAKTEREK

A koboldok egyik kedvelt kasztja a mágus, a vezetőik többnyire mágusok. A kobold papok igen ritkák, csak az igazán nagy törzsekben találhatóak meg. Náluk sokkal gyakoribbak az adeptusok (a kaszt leírását keresd a *Kalandmesterek könyvében*). A kobold papok Kurtulmak istenséget követik, és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Gonosz, Törvény, Szerencse, Trükkök.

KÖPÖNYEGFÉREG

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 6d8+18 (45 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 10 láb, repülve 40 láb (átlagos)
VF: 19 (–1 termet, +3 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Farkcsapás +8 kh., harapás +3 kh.
Sebzés: Farkcsapás 1d6+5, harapás 1d4+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb (harapással csak 5 láb)
Különleges támadások: Nyögés, beborítás
Különleges képességek: Árnyékok megváltoztatása
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 16, Áll 17, Int 14, Böl 15, Kar 15
Jártasságok: Rejtőzködés +12, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +12, Észlelés +11
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: A föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (3–6), csapat (7–12)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus semleges
Fejlesztés: 7–9 ÉK (Nagy); 10–18 ÉK (Óriási)

Bizarr lény, amely mélyen a felszín alatt rejtőzködik a sötét helyeken. Kérdés és gondolkodás nélkül megtámadja a betolakodókat, kivéve amikor valami kegyetlen szórakozást tervez velük.

Amikor pihen vagy zsákmányra várakozik, akkor szinte lehetetlen megkülönböztetni egy eldobott fekete köpönyegtől. A hátán lévő fekete szemek leginkább gombokra hasonlítanak, és elefántcsontszín karmai akár csont kapcsok vagy csatok is lehetnének. Amikor felfedi széles száját és lelket is átdöfő, égővörös tekintetét, csak akkor nyilvánul meg igazán a lény szörnyűséges volta. Saját, misztikus céljait követi. Bár igen intelligens, az elméje olyan idegen és érthetetlen módon működik, hogy eddig még csak kevés humanoidnak sikerült jelentőséggel bíró kapcsolatot felvennie a fajtájával.

HARC

Általában csendben fekszik, a zsákmányt várja figyelve, hallgatózva. Ha csak egyetlen ellenféllel áll szemben,

akkor először megpróbálja beborítani, és ezáltal elvakítani azt a saját testével. Ha egyszerre több ellenfele is akad, akkor a farkával csap oda, közben használja az árnyékokat megváltoztató képességét és a hangját, hogy csökkentse az ellenfelek számát és esélyeit. Ha többen vannak, akkor szervezetten harcolnak. Néhányan hátramaradnak és a különleges képességeiket használják, míg a többiek közelről foglalják le az ellenfeleket.

Nyögés (Sz): Harapástámadása helyett a köpönyegféreg használhatja iszonytató nyögését. A hangjának elváltoztatásával összesen négyféle hatást képes létrehozni. A saját fajtája természetesen immunis ezekre a hangalapú elmebefolyásoló támadásokra. Hacsak a hatásoknál más nincs írva, akkor a sikeres mentőt dobó lények egy napra immunissá válnak az adott köpönyegféreg azon típusú nyögésére, amelyik ellen a mentőt dobták.

Idegesség: 80 lábnyira a köpönyegféreg előtt mindenki +2 morális levonást kap a támadás- és a sebzésdobásaira. Akik 6 egymás utáni körön keresztül hallják a nyögést, azoknak Akaraterő-mentőt kell dobniuk (NF = 15). A mentődobás sikertelensége esetén transzba esnek, és addig képtelenné válnak a támadásra és a védekezésre, amíg a féreg nyög. Amíg a féreg nyög, még a sikeres mentődobás esetén is minden körben újra kell dobniuk.

Félelem: A köpönyegféreg előtti 30 lábnyi területen mindenkinek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), másküllönben 2 körön át tartó rémület hatása alá kerülnek és menekülni kezdenek.

Émelygés: A köpönyegféreg előtti 30 lábnyi területen mindenkinek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15), másküllönben émelyegni kezd és elgyengül. Akin érvényesül a hatás, az összeesik, és 1d4+1 körig minden cselekedetre képtelenné válik (nem védekezhet).

Tehetetlenség: A köpönyegféregtől számított 30 lábnyi távolságon belül a célpont lénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15) vagy 5 körig olyan hatás alá kerül, mintha *személy fogvatartása* varázslatot mondtak volna rá. Ha a féreg újra használja ezt a képességét, akkor a lénynek újra mentőt kell dobnia, még ha az előző mentődobása sikeres volt is.

Beborítás (Sz): A köpönyegféreg egy maximum Közepes termetű ellenfelét beboríthatja a saját testével, ez egy általános cselekedetet jelent. Birkózástámadást kell kezdeményeznie, amely nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha sikeresen megragadta az ellenfelét, akkor megharaphatja, de erre a támadására már +4 bónuszt kap. Ilyenkor ostorszerű farkát ugyanúgy használhatja a többi ellenfelével szemben, mint normális esetben.

Azok a támadások, amelyek ilyenkor eltalálják a férget, a sebzés felét a féregnek okozzák, a másik felét pedig a féreg beborított áldozatának.

Árnyékok megváltoztatása (T): A köpönyegféreg képes befolyásolni az árnyékokat maga körül. Ez a képesség természetesen csak árnyékos helyen működik, de több lehetséges hatással rendelkezik.

Homály: A köpönyegféreg magára húzza az árnyékokat, és így 1d4 körre egynegyedes takarásba kerül (10% esély, hogy nem találják el).

Táncoló képek: A képesség egy olyan *tükörkép* varázslatra hasonlít, amelyet egy 6. szintű mágus alkalmaz.

Csendes kép: A képesség úgy működik, mint a hasonló nevű varázslat egy 6. szintű mágus alkalmazásában.

KRAKEN

Hatalmas mágikus bestia (Vízi)
Életerő dobás: 20d10+180 (290 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: Úszva 20 láb
VF: 20 (–4 termet, +14 természetes)
Támadások: 2 csáppal gereblyézés +28 kh., 6 csápkar +23 kh., harapás +23 kh.
Sebzés: Csáppal gereblyézés 2d8+12, csápkar 1d6+6, harapás 4d6+6
Oldal/elérés: 20 x 40 / 10 láb (csápokkal 100 láb)
Különleges támadások: Megragadás, szorítás 2d8+12 vagy 1d6+6
Különleges képességek: Gázlöket, tintafelhő, varázslatszerű képességek
Mentők: Szív +21, Gyors +12, Akarat +13
Tulajdonságok: Erő 34, Ügy 10, Áll 29, Int 21, Böl 20, Kar 10
Jártasságok: Koncentráció +19, Ismeret (földrajz) +10, Ismeret (természet) +10, Hallgatózás +15, Keresés +15, Észlelés +15
Képességek: Éberség, Vakharc, Szakértő, Fejlesztett Kritikus (csápok), Jobb Kezdeményezés, Fejlesztett Blokkolás, Vasakarat

Éghajlat/terep: Bármely vízi
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 12
Kincsek: Általános háromszorosa
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 21–32 ÉK (Hatalmas); 33–60 ÉK (Gigászi)

Agresszív, kegyetlen és nagyon intelligens. Egészen hatalmas víz alatti területeket ural. Bár a felszínen ritkán tűnik fel, szólnak történetek a víz alá lehúzott, hatalmas hajókról és egész szigetekről, amelyeket egy-egy ilyen szörnyeteg pusztított el. A rejtekhelye több ezer lábnyira az óceán felszíne alatt van. Kedveli a hatalmas óceánmélyi barlangrendszereket, ahol egyes területeken megreked a levegő. Itt humanoidokat tenyészt, hogy szolgálják és táplálkozzon belőlük.

Leginkább egy hatalmas polipra emlékeztet, a teste közel 90 lábnyi hosszú, és több rétegnyi, vastag izomzat védelmezi. Nyolc csápja közül hat rövidebb a többinél, körülbelül 50 lábnyi hosszúsággal, a maradék kettő közel 100 lábnyi hosszú és kegyetlen tüskék borítják őket. Csőrszerű szája a csápok találkozásánál, a test alsó részén található.

Beszéli a Közös és az Aquan nyelveket.

HARC

A kraken a tüskés csápjaival csap le az áldozataira, azután karszerű, rövidebb csápjaival megpróbálja megragadni és megszorítani vagy szájához húzni őket.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a krakennek el kell találnia a maximum Óriási termetkategóriába tartozó ellenfelét a karszerű vagy a tüskés csápjaival. Ha sikerült, akkor megszorítha-tja az áldozatát.

Szorítás (Sz): A karszerű vagy a tüskés csápjaival automatikusan sebzést okozhat egy sikeres birkózáspróbával, ha már megragadta a maximum Óriási termetkategóriába tartozó ellenfelét.

Gázlöket (Sz): A kraken egy hatalmas fújással képes körönként egyszer hátrafelé menni, a sebessége ekkor 280 láb. Ez kétszeres mozgáscselekedetet jelent a számára.

Tintafelhő (Sz): A kraken képes szénfekete tintafelhőt eresztení maga köré a vízbe, körönként egyszer és ingyenes cselekedetként. A tintafelhő 80 lábnyi széles, ugyanilyen magas, és 120 lábnyi hosszúságú területet borít be. A felhő teljesen elrejti a lényt, így el tud menekülni a vesztes csatából. A szabályok szerint a tintafelhőbe kerülő lények a teljes sötétség hatásait szenvedik el.

Varázslatszerű képességek: Naponta egyszer – *időjárás irányítása, szelek irányítása, uralkodás állaton, elemek elviselése.* A képességek úgy működnek, mint egy 9. szintű druida varázslatai (mentő NF = 15 + a varázslat szintje).

KRENSHAR

Közepes termetű mágikus bestia
Életerő dobás: 2d10 (11 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 15 (+2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +2 kh., 2 karom +0 kh.
Sebzés: Harapás 1d6, karom 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Rémisztés
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +3, Gyors +5, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 14, Áll 11, Int 6, Böl 12, Kar 13
Jártasságok: Rejtőzködés +4, Ugrás +4, Hallgatózás +4, Csendes Mozgás +6
Képességek: Több Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek és síkságok
Szerveződés: Magányos, pár, falka (6–10)
Kihívási érték: 1
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Közepes); 5–8 ÉK (Nagy)

Különös, macskaszerű ragadozó, kivételesen rugalmas bőrrel.

A tipikus krenshar úgy 4–5 lábnyi hosszú, a feje hosszúkás, keskeny. A hím és a nőstény gyakran együtt vadászik. Leginkább a tenyésztett állatokat kedveli, de ha nagyon éhes, akkor a humanoidokat is megtámadja. A saját fajtáján belül igen társaságkedvelők, és az eddigi idomítási próbálkozások (köly-köket idomítva) rendszerint hűséges társakat eredményeztek. Egyébiránt a krenshar a legtöbb tekintetben úgy viselkedik, mint a földi nagymacskák. A rejtekben a felfedező feleannyi kölyköt találhat, mint felnőttet.

HARC

Rendszerint egy magányos felderítő vezeti el a falkához a zsákmányt. A felderítő leshelyről ugrik elő, és különleges képességével kényszeríti menekülésre a zsákmányt. Azután üldözni kezdi, és megpróbálja a falka felé terelni.

Rémisztés (Sz vagy T): A krenshar egy általános cselekedet keretében képes hátrahúzni a bőrt fejéről, felfedve ezzel a csontokat és az izmokat. Ez általában már önmagában is elegendő ahhoz, hogy halálra rémissze az ellenfeleit, és azok menekülni kezdjenek (kezeld úgy, mint egy Blöff jártasságpróbát +3 bónusszal).

Ha ezen képessége használatakor a lény magas hangon felrikolt, az olyan kellemetlen hatást kelt, mint egy 3. szintű mágus *rémisztés* varázslata (mentő NF = 12). Aki sikeres mentőt dob, az egy napra immunissá válik az adott krenshar Rémisztés-képességére. A krenshar fajtársaira ez nincs hatással.

KUO-TOA

Közepes termetű humanoid szörny (Vízi)
Életerő dobás: 2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb, úszva 50 láb
VF: 18 (+6 természetes, +2 nagy pajzs)
Támadások: Lándzsa +3 kh., harapás -2 kh. vagy lándzsa +2 táv.
Sebzés: Lándzsa 1d8+1, harapás 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Villám, rákolló
Különleges képességek: Éles látás, csúszós, ragacsos, immunitások, elektromosság-ellenállás 30, fényvakság, kétéltű
Mentők: Szív +3, Gyors +3, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 13, Ügy 10, Áll 13, Int 13, Böl 14, Kar 8
Jártasságok: Szabadulóművész +18, Ismeret vagy Szakma (bármelyik) +6, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +3, Keresés +10, Észlelés +11
Képességek: Éberség, Nagy Szívósság

Éghajlat/terep: Bármely vízi és földmélyi terület
Szerveződés: Járőrcsapat (2–4 fő plusz egy 3. szintű hajcsár), csapat (6–11 fő plusz egy vagy kettő 3. szintű hajcsár, egy vagy kettő 4. szintű figyelő, egy 8. szintű harcos), banda (20–50 fő plusz 100% nem harcos, kettő 3. szintű hajcsár, kettő 8. szintű harcos, egy 10. szintű harcos), törzs (40–400 fő plusz minden 20 felnőtt után egy 3. szintű hajcsár, egy 4. szintű figyelő, négy 8. szintű harcos, egy 10. szintű hajcsár és két 10. szintű harcos)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Általános
Jellem: Gyakran semleges gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Az ősi, vízi humanoid fajt a gonosz természet és az ördögi szokások tették híressé.

Habár a legtöbb humanoid faj visszautasítja a kapcsolatfelvételt ezekkel a félelmetes lényekkel, néha egyszerűen le-

hetetlen elkerülni őket. Sokat tudnak a rég elfeledett, ősi gonoszokról, akik az óceánok mélyén élnek.

Az átlagos kuo-toa durván 5 lábnyi magas és többé-kevésbé humanoid külsejű. Hengeres testét finom pikkelyek borítják, amitől a megjelenése hüllőszerű lesz. Végtagjai vékonyak, a kezei és a lábai szélesek, úszóhártyásak. Inkább tűnnek uszonyoknak, mint kezeknek és lábaknak. Kúpos feje békaszerű arcot tart, ezüstös-fekete szemekkel, és apró, tűhegyes fogú, széles szájjal. A bőrének az alapszíne az ezüstös-szürke, de ez a hangulatától függően változik. A dühös kuo-toa sötétvörös színű, míg rémülten sápatt-szürkévé, szinte fehérré válik. Körülötte a levegő a rothadó hal átütő szagát hordozza.

A saját nyelve mellett beszéli a Mélységi Közös és az Aquan nyelveket is.

HARC

Taktikái és fegyverei az egyéni képzettségétől függenek. Csoportként általában szervezett formációkban harcolnak, a közelharc előtt lándzsákat dobnak az ellenfeleikre.

Villám (T): Két vagy több kuo-toa pap (más néven „hajcsár") együtt képes 1d4 körönként létrehozni egy villámcsapást. A hajcsároknak egymástól maximum 30 lábnyira kell tartózkodniuk a képesség előhívásához, de a villám kilövéséhez meg kell fogniuk egymás kezét. A villám minden hajcsár után 1d6 pontnyit sebez, de egy sikeres Gyorsaságmentő felezi ezt a sebzést (NF = 13 + a hajcsárok száma).

Rákolló: Számos kuo-toa harcos, és a legalább 6. szintű hajcsárok mindegyike ezt a Nagy méretű egzotikus fegyvert hordozza. A rákolló (vagy más néven emberfogó) 1d10 pontnyi zúzósebzést okoz, természetes 20-nál kritikusan talál és kétszeresen sebez. A fegyver elérési távja 10 lábnyi, és a kuo-toa nem használhatja egy mellette lévő ellenféllel szemben. Ha a fegyverrel eltalálnak egy Kicsi és Nagy termetkategóriák között lévő ellenfelet, akkor a kuo-toa ingyenes cselekedetként birkózás-próbát kezdeményezhet, amely nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a fegyverrel sikeresen fogva tartanak valakit, akkor a fogvatartás alatt az áldozat automatikusan 1d10 pontnyit sebződik minden körben.

Éles látás (Sz): Különleges szemeinek köszönhetően a kuo-toa észlel minden mozgó dolgot (emellett a szemei egymástól függetlenül is képesek fókuszálni). Még a láthatatlan, az éteri vagy akár az asztrális lények is csak akkor kerülhetik el a felfedezést, ha tökéletesen mozdulatlanok maradnak.

Csúszós (Sz): A kuo-toa bőre olajos nyálkát nedvedzik, amitől csúszóssá válik, és nehéz megragadni vagy megszorítani. Még a háló és a fogvatartó mágia sem hat rá, szinte minden helyzetből képes kiszabadulni.

Ragadós (Sz): A saját bőrnedvéből és egyéb anyagokból ragadós nyálkát keverhet ki. Ezzel bekeni a pajzsát, és azután bármely lény hozzáér, az biztosan odaragad. Aki egy *sikertelen* támadást visz be a kuo-toa ellen, annak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 14), máskülönben a fegyvere odaragad a lény pajzsához és kicsúszik a kezéből. Ha egy természetes fegyvereket használó lény ragad a pajzshoz, akkor a támadó ettől kezdve automatikusan a fogvatartás szabályai alá esik.

Immunitások (Sz): Immunis a mérgekre és a bénításra. A különböző fogvatartó varázslatok sem hatnak rá, és a különleges szemei miatt azonnal felismeri a szemfényvesztéseket is.

Fényvakság (Sz): Az erős fény hirtelen megjelenése (mint a napfény vagy a *napfény* varázslat) 1 körre megvakítja. Emellett erős fényben mindig –1 levonást kap a támadásdobásaira, a mentődobásaira és a próbáira.

Kétéltű (Sz): Habár a légzőszerve kopoltyúszerű, a lény életképes a szárazföldön is.

Jártasságok: +15 faji bónuszt kap a Szabadulóművész jártasságpróbáira, és +4 faji bónuszt a Keresés és az Észlelés jártasságpróbáira.

A KUO-TOA TÁRSADALOM

Földalatti településeken élnek. Minden közösség ott, ahol számára megfelelő helyet talált a pihenéshez és a szaporodáshoz. A halakhoz hasonlóan ikrákat raknak, és különlegesen erre a célra kialakított tavacskákban nevelik az ivadékaikat addig, amíg azoknak a kétéltű szervei nem fejlődnek ki teljesen (a születés után körülbelül egy évig).

A hajcsárok erőfeszítéseinek köszönhetően ma már szinte minden kuo-toa Blibdoolpoolp istennő követője, akit a Tenger Anyjaként tisztelnek. A kisebb közösségek vallási helyeiként is a nagyobb közösségek templomai szolgálnak, ugyanezek adnak központot a törzsek közti kereskedelemnek és politikának. Általában véve minden kuo-toa nyitott a drow faj és annak szolgái felé, akik hasznos javakat hoznak és értékes szolgálatokat tesznek nekik (bár ettől függetlenül a sötét elfeket félik és gyűlölik). A két nép között gyakoriak a kisebb csetepaték, amelyek rabok ejtésével végződnek.

A KUO-TOA KARAKTEREK

Kedvelt kasztjuk a kalandor, a legtöbb kuo-toa vezető pap/kalandor vagy pap (hajcsár) kasztú. A hajcsárok Blibdoolpoolp istennőt szolgálják, és ezáltal választhatnak kettőt az alábbi szférák közül: Pusztítás, Gonosz, Víz. A kuo-toa hierarchiában helye van a szerzeteseknek is, akiket ők „figyelőknek" neveznek.

LAMIA

Közepes termetű mágikus bestia
Életerő dobás: 9d10+9 (58 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 60 láb
VF: 17 (+2 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Érintés +9 kh. vagy tőr +11/+6 kh.
Sebzés: Érintéssel 1 maradandó Bölcsesség-elszívás, vagy tőr 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatszerű képességek, Bölcsesség-elszívás
Mentők: Szív +7, Gyors +8, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 15, Áll 12, Int 13, Böl 15, Kar 12
Jártasságok: Blöff +13, Koncentráció +11, Rejtőzködés +14
Képességek: Kitérés, Vasakarat, Mozgékonyság, Ravasz Fegyverhasználat (tőr)

Éghajlat/terep: Bármely sivatag, dombság és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, banda (2–4)
Kihívási érték: 6
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: 10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)

Gonosz és kegyetlen teremtmény, amely örömét leli mások szenvedésében. Szörnyű halált hoz áldozatára, és gyakran megcélozza a jóságos teremtményeket.

Leginkább kábító szépségű ember és egy oroszlán keverékére hasonlít. Ritkábban ugyan, de előfordulhat szarvas- vagy kecsketestű lamia is.

HARC

Habár úgy tűnhet, hogy természetes fegyverei is vannak, a lábain a karmok (vagy a paták) igen gyengék. Harcban elszívja az ellenfele Bölcsesség tulajdonságát vagy tört használ.

Vadászat közben kiválóan kihasználja a mágikus képességeit. Szemfényvesztésekkel zavarja meg a leendő hősöket, és azután próbál hátulról támadni.

Varázslatszerű képességek: Naponta egyszer – *személy elbájolása, nagyobb kép, tükörkép, sugalmazás.* A képességeket úgy használja, mint egy 9. szintű mágus a varázslatait (mentő NF = 11 + a varázslat szintje).

Bölcsesség-elszívás (T): Egy sikeres érintéstámadással a lamia maradandóan elszív 1 pontot az áldozata Bölcsesség tulajdonságértékéből. Többnyire a harc előtt vagy az elején próbálja meg ezt a képességét használni, hogy csökkentse az ellenfelei természetes ellenállását a varázslataival szemben.

LAMMASU

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 7d10+21 (59 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 30 láb, repülve 60 láb (átlagos)
VF: 14 (-1 termet, +5 természetes)
Támadások: 2 karom +12 kh.
Sebzés: Karom 1d6+6
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatok, lecsapás, gereblyézés 1d6+3
Különleges képességek: Gonosztól védő varázskör, varázslatszerű képességek
Mentők: Szív +8, Gyors +7, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 23, Ügy 10, Áll 17, Int 16, Böl 17, Kar 14
Jártasságok: Koncentráció +12, Ismeret (misztikus) +12, Hallgatózás +8, Szándékok Érzékelése +12, Észlelés +8*
Képességek: Vakharc, Harci Alkalmazások, Repülve Támadás, Vasakarat, Villámgyors Reflexek

Éghajlat/terep: Bármely meleg föld és földmélyi terület
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 8
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig törvényes jó
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)

Nemes teremtmény, amely a jóságos lények biztonságáért és jólétéért küzd.

Elszigetelt vidékeken él, elhagyatott templomokban és romok között, ahol a gonosz elleni harc részleteit tervezgeti, és ahová visszatérhet, ha rosszra fordulnak a dolgai. Néha kalandozók keresik fel, hogy ősi rejtélyekről kérdezzenek.

A lammasu szívesen fogad bármely jó jellemű lényt, és gyakran még a segítségét is felajánlja, ha az illető küzdeni indul a gonosz ellen. Eltűri maga mellett a semleges jellemű lényeket is, de szemmel tartja őket. Nem képes a gonosz lényeket elviselni a maga közelében, és szinte gondolkodás nélkül megtámadja őket.

A teste egy oroszlán aranybarna teste, rajta egy óriás sas szárnyaival, de az oroszlánfejen egy ember arca van. A testhossza úgy 10 lábnyi, és a súlya körülbelül 600 fontnyi. A tartása és a viselkedése egyaránt nemesi és nyugodt, bár talán egy kicsit lenéző is.

A Közös, a Sárkány és a Mennyei nyelveket beszéli.

HARC

Ha harcra kerül sor, akkor általában először a varázslataival támad, csak ezután veti be a karmait. Ha azt látja, hogy egy jóságos lényt gonosz fenyeget, akkor szinte minden esetben bekapcsolódik a küzdelembe.

Varázslatok: 7. szintű papként képes varázslatokat alkalmazni, és emellett kettőt választhat a következő szférák közül: Jó, Gyógyítás, Tudás, Törvény. Mentő NF = 13 + a varázslat szintje.

Gonosztól védő varázskör (T): Folyamatosan aktív képesség (20 láb sugarú körben). Ugyanúgy működik, mint a hasonló nevű varázslat (semlegesíthető), de a lammasu bármikor megszüntetheti, felfüggesztheti vagy újra megalkothatja egy-egy ingyenes cselekedetként.

Varázslatszerű képességek: Naponta kétszer – *fejlesztett láthatatlanság;* naponta egyszer – *dimenzióajtó.* Mindezeket egy 7. szintű mágusnak megfelelően alkalmazhatja.

Lecsapás (Sz): Ha a harc első körében a magasból támad, akkor alkalmazhatja ezen képességét. A képesség megad a lammasunak egy teljes támadást akkor is, ha előzőleg már végrehajtott egy mozgáscselekedetet.

Gereblyézés (Sz): Ha a lammasu lecsap egy ellenfelére, akkor a karmaival végigszánt azon (két ilyen támadást tehet +12 kh. módosítóval, ahogy azt a statisztikákban is leírtuk). A gereblyézéstámadás mancsonként 1d6+2 vágósebzést okoz.

Jártasságok: *A nappali órákban +2 faji bónuszt kap az Észlelespróbáira.

LÁTHATATLAN VADÁSZ

Nagy elementál (Levegő)
Életerő dobás: 8d8+16 (52 ép)
Kezdeményezés: +8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb, repülve 30 láb (kiváló)
VF: 17 (–1 termet, +4 Ügy, +4 természetes)
Támadások: Csapás +10/+5
Sebzés: Csapás 2d6+6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges képességek: Elementál, természetes láthatatlanság, fejlesztett nyomkövetés
Mentők: Szív +4, Gyors +10, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 19, Áll 14, Int 14, Böl 15, Kar 11
Jártasságok: Hallg. +11, Csendes Mozgás +15, Ker. +11, Észlelés +13
Képességek: Harci Reflexek, Jobb Kezdeményezés, Fegyverfókusz (csapás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 7
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)

A Levegő Elemi Síkjának lakója, néha varázslókat és mágusokat szolgál. Megidézik, hogy hajtsanak végre valamilyen különleges feladatot.

A megidézett vadász végrehajtja, amit a megidézője parancsol neki, még ha a feladat következtében száz vagy ezer mérföldnyire kell is eltávolodnia tőle. A lény addig követi a parancsokat, amíg nem teljesítette a feladatát, és csak a megidézőjének engedelmeskedik. Az elhúzódó vagy bonyolultabb feladatok felbosszantják, és ilyenkor rendszeresen félreértelmezi a parancsokat.

Alaktalan lény, a *láthatatlanság látása* varázslat is csupán valami formátlan köd halvány körvonalait fedi fel. Az *igazlátás* hasonló, gomolygó ködként mutatja meg a lényt.

Csak az Auran nyelvet beszéli, de megérti a Közöst is.

HARC

A láthatatlan vadász a levegőt használja fegyverként. Hirtelen gyors és erős légörvényt teremt az áldozata körül, ami lecsap a szerencsétlenre, és egy erős ütésként hat.

A láthatatlan vadászt csak a saját létsíkján lehet megölni. Ha máshol van és sok életerőt veszít, akkor automatikusan visszatér a saját létsíkjára.

Elementál: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra és a kábításra. Nem kaphat kritikus találatot.

Természetes láthatatlanság (T): Állandóan jelen lévő képesség, amelynek segítségével a vadász még akkor is láthatatlan marad, amikor támad. A képesség természetes eredetű, és emiatt nem hat rá a *láthatatlanság megszüntetése* varázslat.

Fejlesztett nyomkövetés (Sz): Kiváló nyomkövető, és a szokásos Vadon Ismerete jártasságpróbák helyett dobhat Észlelespróbákat a követendő lény nyomainak felkutatásához.

LIDÉRC

Közepes termetű élőholt (Testetlen)
Életerő dobás: 7d12 (45 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb, repülve 80 láb (jó)
VF: 15 (+3 Ügy, +2 elterelés)
Támadások: Testetlen érintés +6 kh.
Sebzés: Testetlen érintés 1d8 és energia-elszívás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Energiaelszívás, ivadék teremtése
Különleges képességek: Élőholt, testetlen, űzés-ellenállás +2, természetellenes aura, hatalmát veszítheti
Mentők: Szív +2, Gyors +5, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő –, Ügy 16, Áll –, Int 14, Böl 14, Kar 15
Jártasságok: Rejtőzködés +13, Megfélemlítés +12, Irányérzék +1, Hallgatózás +13, Keresés +10, Észlelés +13
Képességek: Éberség, Vakharc, Harci Reflexek, Jobb Kezdeményezés

---

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (2–4), banda (6–11)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 8–14 ÉK (Közepes)

Testetlen élőholt, amelyet gyakran összetévesztenek a szellemekkel, vagy valamilyen hasonló rémmel. A halála helyén kísért, és gyűlöl minden élő teremtményt.

A lidérc nagyjából úgy néz ki, mint még életében, ezért ha valaki ismerte vagy látta az arcát mondjuk egy festményen, az könnyen felismerheti ebben a formájában is. A lidérc halványan fénylő, félig átlátszó „testén" sokszor megjelennek az erőszakos halál nyomai. Körülötte a halál hidege lengi körbe a levegőt, és a lény kísértésének egész területét is.

HARC

Közelharcban bénító, életrabló érintésével támad. Testetlen létét teljes mértékben kihasználja, és harc közben sokszor eltűnik egy fal vagy éppen a mennyezet mögött.

Energiaelszívás (T): A lidérc érintésétől az élő lények veszítenek két szintet. Elveszített szintenként egy-egy Szívósságmentő semlegesítheti a lidérc érintésének hatását (NF = 15).

Ivadék teremtése (T): Bármely humanoid lény, amelyet a lidérc ölt meg, maga is lidérccé válik 1d4 kör múltán. Az ivadék a lidérc parancsait követi, és addig a szolgája marad, amíg létezik. Semmilyen képességét nem tarthatja meg, amivel az életében rendelkezett.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat-

nak rá az elmebefolyásolások (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek, és emellett energiaelszívásnak sem.

Testetlen: Csak más testetlen lények, legalább +1-es varázsfegyverek vagy mágia által sebezhető, de az anyagi formát öltő támadások esetében mindig van 50% esélye a sérülés elkerülésére. Akaratlagosan képes áthatolni a szilárd anyagokon, és a támadásai ellen nem véd a pajzs és a vértezet. Mindig csendesen mozog.

Természetellenes aura (T): A vad és a háziasított állatok egyaránt megérzik a lidérc természetellenes jelenlétét, maximum 30 lábnyi távolságból. A saját akaratukból ennél nem is mennek hozzá közelebb, és ha kényszerítik őket, akkor pánikba esnek. Amíg ezen a távolságon belül vannak, addig nem képesek megnyugodni.

Hatalmát veszítheti (Sz): A természetes napfényben teljesen elveszíti minden hatalmát (a *napfény* varázslat ehhez nem elég), és emiatt menekül előle. A napfényben talált lidérc nem képes támadni, és csak részleges cselekedeteket tehet.

LIDÉRCFÉNY

Kicsi rendellenesség (Levegő)
Életerő dobás: 9d8 (40 ép)
Kezdeményezés: +13 (+9 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: Repülve 50 láb (kiváló)
VF: 29 (+1 termet, +9 Ügy, +9 elhajlás)
Támadások: Kisülés +16 kh.
Sebzés: Kisülés 2d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Varázslatimmunitás, természetes láthatatlanság
Mentők: Szív +3, Gyors +12, Akarat +9
Tulajdonságok: Erő –, Ügy 29, Áll 10, Int 15, Böl 16, Kar 12
Jártasságok: Blöff +11, Hallgatózás +17, Keresés +14, Észlelés +17
Képességek: Éberség, Vakharc, Kitérés, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely mocsaras terület
Szerveződés: Magányos vagy néhány (2–4)
Kihívási érték: 6
Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 10–18 ÉK (Kicsi)

Gonosz teremtmény, amely a pánikot, a rémületet és a halált kísérő erőteljes érzelmekkel táplálkozik. Halálos veszélybe üldözi az óvatlan utazót, és azután jóllakik annak érzelmeivel.

A lidércfény többnyire kicsiny, sárga, fehér, zöld vagy kék fényként jelenik meg. A ködös mocsarakban könnyen össze lehet téveszteni egy lámpás fényével.

A testének anyaga valamiféle félszilárd por gömbszerű formában (úgy 1 lábnyi átmérővel), és összesen nagyjából 3 fontot nyom. Csillogó teste egy fáklya lángjával egyenlő fényt ad. Nincs beszédre alkalmas szerve, de vibrációt keltve képes szellemszerű hangokat kiadni. Így képes „beszélni" a Közös, az Auran és még két nyelvet.

HARC

Általában kerüli a harcot. Inkább zavart kelt az utazókban, megrémiszti őket és egy veszélyes helyre vagy egy veszélyes lény karmai közé üldözi őket. Ha mégis harcra kényszerítik, akkor elektromos kisüléseket gerjeszt maga körül.

Varázslatimmunitás (Sz): Csak a következő varázslatok hatnak rá: *káosz elleni varázskör, gonosz elleni varázskör, mágikus lövedék, útvesztő, védelem a káosztól, védelem a gonosztól.*

Természetes láthatatlanság (Sz): Egy meglepett vagy ijedt lidércfény csillogása kialszik, ezáltal a lény láthatatlanná válik, mintha egy *láthatatlanság* varázslat hatása alatt lenne.

LILA FÉREG

Hatalmas bestia
Életerő dobás: 16d10+112 (200 ép)
Kezdeményezés: –2 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, fúrva 20 láb, úszva 10 láb
VF: 19 (–4 termet, –2 Ügy, +15 természetes)
Támadások: Harapás +20 kh., tüske +15 kh.
Sebzés: Harapás 2d8+12, tüske 2d6+6 és méreg
Oldal/elérés: 30 láb x 30 láb (összetekeredve) / 15 láb
Különleges támadások: Megragadás, egészben lenyelés, méreg
Különleges képességek: Remegés érzékelése
Mentők: Szív +17, Gyors +8, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 35, Ügy 6, Áll 25, Int 1, Böl 8, Kar 8
Jártasságok: Mászás +14

Éghajlat/terep: Bármely vízi és földmélyi terület
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 12
Kincsek: Nincsenek érmék, 50% javak (csak kövek), nincsenek tárgyak
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 16–32 ÉK (Hatalmas); 33–45 ÉK (Gigászi)

Ez a hatalmas bestia felzabál minden szerves anyagot, amit csak talál. Arról híres, hogy az áldozatait egészben lenyeli. Egész kalandozócsapatok tűntek már el az iszonyatos állkapcsok között.

A kifejlett lila féreg teste úgy 5 lábnyi átmérőjű, 80 lábnyi hosszú és körülbelül 40 000 fontnyi súlyú. A szája fogakkal telt, és a farka végén óriási méregtüske meredezik. A bőrének színe sötétlila.

Miközben utat fúr magának a földbe, hatalmas mennyiségű földet és követ nyel le, ezért a gyomrában lehetnek nyers ékkövek és más, savnak ellenálló dolgok. Az ásványokban gazdag területeken lila féregre vadászók így könnyen felfedezhetnek addig ismeretlen teléreket is.

HARC

Harc elején a lila féreg mindig összetekeredik (úgy 15 lábnyi átmérőjű gyűrűkbe), és minden elérhető ellenfelet megharap vagy a faroktüskéjével megmérgez.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lila féregnek sikeres harapástámadást kell végrehajtania. Ha megragadja az ellenfelét, akkor automatikusan sebez (harapássebzés), és megpróbálhatja egészben lenyelni az áldozatát.

Egészben lenyelés (Sz): Sikeres birkózáspróbával a lila féreg megpróbálhatja lenyelni a maximum Nagy termetű áldozatát. Odabent az áldozat körönként 2d8+12 pont zúzósebzést és 1d8 pontnyi savsebzést szenved el. A lenyelt lény egy sikeres birkózáspróbával kimászhat a lila féreg gyomrából a szájába, ahonnan egy újabb sikeres birkózáspróbával szabadulhat ki. A lenyelt lény emellett természetes vagy maximum Ki-

csi vágófegyverrel kivághatja magát a lila féreg gyomrából, ehhez 25 pontnyit kell sebeznie a gyomorfalon (VF = 20). Ha kijutott, akkor az izmok összezárják a sebet, és a következő lenyelt lénynek ugyanígy ki kell vágnia magát.

A féreg gyomrában egyszerre maximum két Nagy, négy Kicsi, nyolc Pici, tizenhat Pöttöm vagy harminckettő Apró lény fér el.

Méreg (Sz): Faroktüske, Szívósságmentő (NF = 24), kezdő sebzése 1d6 pontnyi időleges Erőveszteség, másodlagos sebzése 2d6 pontnyi időleges Erőveszteség.

Remegés érzékelése (Sz): 60 lábnyi távolságon belül automatikusan érzékeli az elhelyezkedését minden olyan mozgó lénynek, amely mozgás közben érinti a talajt.

LILLEND

Nagy külvilági (Kaotikus, Jó)
Életerő dobás: 7d8+14 (45 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, repülve 70 láb (átlagos)
VF: 17 (–1 termet, +3 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Kard +11/+6 kh., farkcsapás +6 kh.
Sebzés: Kard 1d8+5, farkcsapás 2d6+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Megragadás, szorítás 2d6+5, varázslatok, varázslatszerű képességek
Különleges képességek: Méregimmunitás, tűz-ellenállás 20
Mentők: Szív +7, Gyors +8, Akarat +8
Tulajdonságok: Erő 20, Ügy 17, Áll 15, Int 14, Böl 16, Kar 18
Jártasságok: Becslés +12, Koncentráció +12, Ismeret (misztikus) +12, Hallgatózás +13, Előadás (bármely tíz) +14, Varázslás +12, Vadon Ismerete +17
Képességek: Harci Alkalmazások, Varázslat Kiterjesztése

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy néhány (2–4)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Nagy; 11–21 ÉK (Óriási)

Misztikus látogató egy másik létsíkról. Általában jártas több művészeti formában is.

Leginkább ember vagy elf nőnek tűnik (ritka esetben férfinak), de az alteste egy sokszínű kígyóé, madárszerű, tollas farokkal. A tipikus lillend úgy 20 lábnyi hosszú a fejétől a farkáig.

Imádja a zenét és más művészeteket is. Az arany és még az étel is kevesebbet jelent a számára, mint egy dal, egy történet vagy más mestermű. Ugyanígy egy mestermű elpusztítása vagy a művész veszélyeztetése különösképpen feldühíti. Haragját sokan félik, bár gyakran csak a kedvenc művészete ellenségeivel harcol.

Mindemellett nagyon szereti az érintetlen vadont, mert a saját síkja szépségére emlékezteti. Időnként csak azért jelenik meg egy Anyagi Síkon, hogy az otthonához hasonló területeket kutasson fel. Ugyanúgy védelmezi az ilyen területeket, mint a művészeteket. Előfordul, hogy időnként szövetséget köt vándorokkal, druidákkal vagy bárdokkal a vadonbeli területet fenyegető veszély ellenében. Néha többen is megjelennek ugyanazon a területen, hogy védelmezzék a vadont a pusztító gonosz ellenében.

Beszéli a Mennyei, az Abyssal, a Pokoli és a Közös nyelvet.

HARC

Alapvetően békés teremtmény, hacsak nem bosszút állni érkezett. Ekkor hihetetlen vadságot mutat. A varázslataival és a varázslatszerű képességeivel zavarja össze az ellenfeleit mielőtt közelharcba bocsátkozna. Ha többen vannak, akkor előre megbeszélt stratégia szerint harcolnak.

Varázslatok: 6. szintű bárdként alkalmazhat misztikus varázslatokat (mentő NF = 14 + a varázslat szintje).

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *sötétség, képzelt táj, kipp-kopp, fény*, naponta egyszer – *személy elbájolása, beszéd az állatokkal, beszéd a növényekkel.* Mindezeket 10. szintű bárdként alkalmazhatja (mentő NF = 14 + a varázslat szintje).

Megragadás (Sz): A képesség használatához sikeres farkcsapástámadást kell végrehajtania egy maximum Közepes termetű lény ellen. Ha megragadta az ellenfelét, akkor megszorithatja.

Szorítás (Sz): Ha megragadta a maximum Közepes termetű ellenfelét, akkor egy sikeres birkózáspróbával 2d6+5 pontnyi zúzósebzést okozhat neki. Ehhez egész kígyószerű altestét használnia kell, így közben nem tehet mozgáscselekedetet, és csak a kardjával támadhat.

Tűzellenállás (Sz): Immunis a nem mágikus tűzre, és a mágikus tüzek sebzéséből 20 pontnyi nem érvényesül.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

LOCATHAH

Közepes termetű humanoid (Vízi)
Életerő dobás: 2d8 (9 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 10 láb, úszva 60 láb
VF: 14 (+1 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Hosszú lándzsa +1 kh. vagy könnyű számszeríj +2 táv.
Sebzés: Hosszú lándzsa 1d8 vagy könnyű számszeríj 1d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb

Mentők: Szív +3, Gyors +1, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 12, Áll 10, Int 13, Böl 13, Kar 11
Jártasságok: Szakma (bármelyik) +3, Hallgatózás +4, Észlelés +4
Képességek: Vakharc

Éghajlat/terep: Meleg vízi
Szerveződés: Társaság (2–4), őrjárat (11–20 fő plusz kettő 3. szintű őrmester, egy 3.-6. szintű vezető), törzs (30–100 fő plusz 100% nem harcos, minden 10 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, három 7. szintű kapitány)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Nomád életmódot folytató lény. Többnyire a meleg vizeket kedveli, halászatból és gyűjtögetésből él. Bár humanoid, sokkal inkább hasonlít a halakra, mint az emberekre.

Az átlagos locathah úgy 5 lábnyi magas, és 175 fontot nyom. Vékony testalkatú, a bőrét finom, sárgászöld pikkelyek borítják, amelyek csillognak a napfényben. A nők és a férfiak nagyon hasonlóan néznek ki, bár az előbbiek könnyen felismerhetőek arról a két okkersárga csíkról, ami a tojászacskóikat díszíti.

Nem ellenséges teremtmény, de nem bízik a felszínlakókban – fajtájából túl sokan akadtak már bele a halászok hálóiba.

HARC

A harcot rendszerint azzal kezdi, hogy számszeríjával lő az ellenfelére. Ha sikerül elrejtőznie vagy valamilyen csapdát felállítania, akkor addig próbálja ezt kihasználni, amíg csak lehetséges. Azután hosszú, többágú lándzsájával harcol tovább. Ezt a fegyvert leginkább halászatra tervezték, de kiválóan használható harcban is.

Nincs veszélyes fogsora vagy karma, ezért fegyvertelenül nem számít komoly ellenfeleknek. A fegyvertelen locathah általában megpróbál elmenekülni.

A LOCATHAH TÁRSADALOM

Általában az évszakok változásához igazodva költözködnek, vagy oda mennek ahol élelmet találnak. Barlangokban, sziklás partvidékeken vagy nyugodt öblökben táborozznak le – olyan helyeken, ami némi védelmet nyújt a számukra. Járőrcsapataik általában vadászni indulnak, de természetesen a feladatuk az is, hogy az ellenséges lényeket figyeljék a törzs vadászterületén. Az ennél nagyobb csoportok általában a nagyobb állatokra vadásznak, esetleg megfigyelésre indulnak egy kiemelten veszélyesnek tartott településhez vagy lényhez. A törzsek időnként összegyűlnek tanácskozni vagy kereskedni.

Fő istenségük Eadro, aki megteremtette a tengerlakókat és őket.

A LOCATHAH KARAKTEREK

Kedvelt kasztjuk a barbár, és a vezetőik többsége is ebbe a kasztba tartozik. A varázshasználóik többsége adeptus (keresd a *Kalandmesterek könyvében*). A locathah papok Eadro hitét vallják, és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Állat, Védelem, Víz.

MAGMIN

Kicsi elementál (Tűz)
Életerő dobás: 2d8 (9 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 14 (+1 termet, +1 Ügy, +2 természetes)
Támadások: Lángoló érintés +1 kh.
Sebzés: Lángoló érintéssel 1d8 tűz és gyulladás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Gyulladás, tüzes aura
Különleges képességek: Elementál, tűz altípus, fegyverek megolvasztása, sebzéscsökkentés 15/+1
Mentők: Szív +0, Gyors +4, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 9, Ügy 13, Áll 11, Int 8, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Mászás +4, Szabadulóművész +5, Ugrás +4, Észlelés +4

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, banda (2–4), csapat (6–10)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Általános érmék, Általános javak (csak nem-gyúlékony), Általános tárgyak (csak nem-gyúlékony)
Jellem: Mindig kaotikus semleges
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Kicsi); 5–6 ÉK (Közepes)

Kicsiny, emberszerű teremtmény, amelyet mintha megolvadt kőből és folyékony lávából formázott volna meg a teremtője. A teste erős hőt sugároz, és dühös lángnyelvek veszik körül.

Bár nem igazán gonosz, de nagyon rosszindulatú. Szereti nézni, ahogy a dolgok lángra kapnak és égnek, talán mert nem képes megérteni, hogy a tűz más lények számára fájdalmas és ártó lehet.

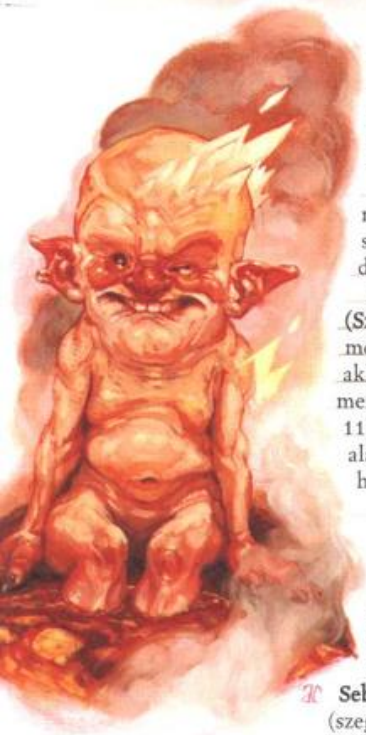
A tipikus magmin úgy 4 lábnyi magas, és alig 1 fontnyi súlyú. Az Ignan nyelvet beszéli.

HARC

Kicsi, de veszélyes ellenfél. Az érintése fájdalmas mindazok számára, akik nem rendelkeznek a tűz ellen védelemmel vagy immunitással. Ha ilyen ellenféllel találkozik, akkor fegyvertelenné válik. Mindenesetre nem túl nagy harcos. Ha megsebzik, akkor általában elmenekül, bár éppen csak olyan messzire, hogy elő tudjon készíteni valami tüzes meglepetést az ellenfeleinek.

Gyulladás (Sz): Ha a magmin megérint valakit, annak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 11), máskülönben 1d8 pontnyi tűzsebzést szenved el, ahogy a ruhái lángra kapnak vagy a vértezete felizzik. A magmin utolsó sikeres támadása után a sebzés minden körben megjelenik, összesen 1d4+2 körig. Ugyanígy egy magmin a puszta érintésével képes lángra lobbantani a gyúlékony dolgokat.

Tüzes aura (Sz): A lénytől számított 30 lábnyi távolságon belül mindenki 1d6 pontnyit sebződik a magmin testéből sugárzó hőtől. Egy sikeres Szívósságpróba semlegesíti a hatást (NF = 11). Kezeld úgy ezt a képességet, mint egy terjedő varázslathatást (lásd a *Játékosok könyvében* a varázslatok célzásánál).



Elementál: Immunis a mérgekre, az altatásra, a leütésre és a bénításra. Nem kaphat kritikus találatot.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, a fagy kétszeresen sebzi, kivéve sikeres mentődobás esetén.

Fegyverek megolvasztása (Sz): Ha egy fém fegyver megérinti a magmin izzó testét, akkor egy sikeres Szívósságmentőt kell dobni neki (NF = 11), máskülönben a fegyver alaktalan masszává olvad és használhatatlanná válik.

MANTIKOR

Óriási mágikus bestia
Életerő dobás: 6d10+24 (57 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 50 láb (szegényes)
VF: 16 (–2 termet, +2 Ügy, +6 ter mészetes)
Támadások: 2 karom +9 kh., harapás +7 kh., vagy 6 tüske +6 táv.
Sebzés: Karom 2d4+5, harapás 1d8+2, vagy tüske 1d8+2
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Tüskék
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +9, Gyors +7, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 20, Ügy 15, Áll 19, Int 7, Böl 12, Kar 9
Jártasságok: Hallgatózás +9, Észlelés +9*
Képességek: Több Támadás

Éghajlat/terep: Meleg és mérsékelt földek és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos, néhány, falka (3–6)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Általános
Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: 7–16 ÉK (Óriási); 17–18 ÉK (Hatalmas)

Agresszív szörnyeteg, amely a friss húsra vadászva járja a területét. Ravasz és gonosz, az elméje éles és a gondolkodása logikus. Egyformán lehet halálos ellenfél vagy erős szövetséges.

A szó minden értelmében szörny-eteg. Feje az emberi arc karikatúrája, a teste egy oroszláné, és a hátán sárkányszárnyak növekedtek. A lény hátán ívelt tüskesor meredezik, és a farka végén hasonló tüskék alkotnak halálos „lőfegyvert".

HARC

Legtöbbször a farktüskéinek kilövésével kezdi a harcot. A vadonban hatalmas szárnyaival vesz lendületet egy-egy rohamhoz.

Tüskék (Sz): Egy hatalmas erejű farokcsapással képes „kilőni" a farka végén elhelyezkedő tüskék közül maximum hatot, ez egy általános cselekedetébe kerül. A tüskék maximum 180 lábnyi távolságig repülnek el, és nincs lehetőség a távolság növelésére. A tüskék természetes 19 és 20 dobás esetén okoznak kritikus találatot. A lény minden nap 24 tüskét lőhet ki.

Jártasságok: *A nappali órákban +4 faji bónuszt kap az Észlelés-próbáira.

MÁSOLÓ

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 7d8+21 (52 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 10 láb
VF: 13 (–1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Csapás +8 kh.
Sebzés: Csapás 1d8+6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Ragacsos
Különleges képességek: Forma lemásolása, savimmunitás
Mentők: Szív +5, Gyors +3, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 12, Áll 17, Int 10, Böl 13, Kar 10
Jártasságok: Mászás +9, Álcázás +12, Hallgatózás +11, Észlelés +6
Képességek: Jártasságfókusz (Álcázás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 4
Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)

Különös és halálos teremtmény, amely képes megváltoztatni az alakját és a színét. Ezen képességét arra használja, hogy közelebb csalogassa magához az óvatlan áldozatot.

Azt beszélik, hogy a másolók nem természetes lények, hanem egy rég elfeledett nevű mágus teremtette meg őket. Akkoriban állítólag a kincsek őrzése volt a fő feladatuk.

Beszéli a Közös nyelvet.

HARC

A másoló gyakran meglepi a gyanútlan kalandozót, amikor hirtelen növeszt egy végtagot és lecsap vele. Elég okos ahhoz, hogy ne harcoljon a végsőkig. Általában kincsekért vagy élelemért támad meg valakit.

Ragacsos (Sz): A bőréből vékony rétegben nyálkát választ ki, amely igen ragacsos. Bármely lény vagy tárgy ráragadhat. Auto-

matikusan megragad minden lényt, amelyet eltalál csapástámadásával. Az ellenfél csak úgy szabadulhat el tőle (amíg a másoló életben van), hogy valamely módon eltávolítja a ragadós nyálkát. A másoló minden körben automatikusan csapássebzést okozhat minden hozzáragadt lénynek.

A másolót eltaláló fegyverek szintén hozzáragadnak, hacsak a forgatójuk nem tesz egy sikeres Gyorsaságmentőt (NF = 16). Az odaragadt fegyvert egy sikeres Erőpróbával (NF = 16) lehet kiszabadítani.

Az erős alkohol feloldja a ragacsos nyálkát. Fél liter bor vagy hasonló folyadék meggyengíti, de a másoló ekkor még mindig +4 bónuszt kap a birkózáspróbáihoz. Maga a lény akaratlagosan feloldhatja a ragasztót, és a nyálka magától semlegesítődik a másoló halála utáni ötödik körben.

Forma lemásolása (Sz): A másoló képes felvenni bármilyen tárgy általános formáját. A tárgynak el kell férnie maximum 150 köblábnyi (5 x 5 x 6 láb) térben. Ilyen például egy zömök láda, egy rövid ág, vagy egy széles ajtókeret. A másoló nem képes megváltoztatni a méreteit. A formájától függetlenül a teste kemény, a bőre durva marad. A trükk felfedezhető egy Észlelespróbával (a másoló Álcázáspróbája ellenében). Ez általában már túl későn történik meg.

MEDÚZA

Közepes termetű humanoid szörny
Életerő dobás: 6d8+6 (33 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Rövid íj +8/+3 táv. vagy tőr +6/+1 kh., kígyók +3 kh.
Sebzés: Rövid íj 1d6 vagy tőr 1d4, kígyó 1d4 és méreg
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Kővéváltoztató tekintet, méreg
Mentők: Szív +3, Gyors +7, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 15, Áll 12, Int 12, Böl 13, Kar 15
Jártasságok: Blöff +11, Álcázás +11, Csendes Mozgás +9, Észlelés +10
Képességek: Kapáslövés, Pontos Lövés, Fegyveres Ravaszság (kígyók)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy néhány (2a 4)
Kihívási érték: 7
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Általában törvényes gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Gyűlölködő, rosszindulatú lény, amely szörnyű tekintetével képes kővé változtatni az élőket. A műtárgyakat, a finommívű ékszereket és a pénzt egyaránt kedveli, tevékenysége is gyakran ezek gyűjtésére irányul. 30 lábnyinál nagyobb távolságból könnyen összetéveszthető egy köznapi emberrel (vagy közelebbről is, ha elrejti az arcát). Csak ha tisztán láthatóvá válik, akkor derül ki a valódi természete. Szörnyű arca körül hajtincsek helyett kígyók tömkelege tekergőzik sziszegve, és a szemei sötétvörösek, vadul izzanak. Ezzel szemben a teste tökéletesen arányos és kivételesen formás, bár minden ujjnyi felületen földszínű pikkelyek borítják. Gyakran visel olyan ruhákat, amelyek kiemelik a teste vonalait, de lehetőleg csuklyával vagy vastag fátyollal, hogy elrejtse az arcát és a kígyóit.

Szinte bárhol megtalálható, némelyikük nagyobb városokban él, aktívan tevékenykedve a bűnös alvilágban, hogy kielégítse a vágyait. Néhányan összeállnak és rablóbandákat vagy egyéb szervezeteket irányítanak.

HARC

A medúza megpróbálja elrejteni az ábrázatát, és így gyanútlanná tenni az áldozatát egészen addig, amíg nem adódik alkalma kővéváltoztatnia a szerencsétlent a szörnyű tekintetével. Az efféle alkalmak megteremtéséhez hazudik és csábít, hogy elaltassa a leendő áldozata veszélyérzetét. Akik túlélik iszonytató tekintetét vagy elfedték előle a szemeiket, azok ellen köznapi fegyvereket használnak, de nem képzetlenül. Közben a fejükön tekergőző mérges kígyók is az ellenfél felé kapnak.

Kővéváltoztató tekintet (T): Maradandóan kővéváltoztatja az áldozatot, 30 lábnyi távolságon belül hat, ellene Szívósságmentő dobható (NF = 15).

Méreg (Sz): Kígyók, Szívósságmentő (NF = 14), kezdő sebzése 1d6 időleges Erőveszteség, másodlagos sebzése 2d6 időleges Erőveszteség.

	Légmefit	Pormefit	Földmefit
	Kis külvilági (Levegő)	**Kis külvilági (Levegő)**	**Földmefit**
Életerő dobás:	3d8 (13 ép)	3d8 (13 ép)	**Kis külvilági (Föld)**
Kezdeményezés:	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	3d8+3 (16 ép)
Sebesség:	30 láb, repülve 60 láb (kiváló)	30 láb, repülve 50 láb (kiváló)	-1 (Ügy)
VF:	17 (+1 termet, +3 Ügy. +3 természetes)	17 (+1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)	30 láb, repülve 40 láb (átlagos)
Támadások:	2 karom +4 kh.	2 karom +4 kh.	16 (+1 termet, –1 Ügy, +6 természetes)
Sebzés:	Karom 1d3	Karom 1d3	2 karom +7 kh.
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	Karom 1d3+3
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet	5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet
Mentők:	Szív +3, Gyors +6, Akarat +3	Szív +3, Gyors +6, Akarat +3	Sebzéscsökkentés 10 / +1, gyors gyógyulás 2
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 17, Áll 10, Int 12, Böl 11, Kar 15	Erő 10, Ügy 17, Áll 10, Int 12, Böl 11, Kar 15	Szív +4, Gyors +2, Akarat +3
Jártasságok:	Blöff +6, Rejtőzködés +12, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +9, Észlelés +6	Blöff +6, Rejtőzködés +12, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +9, Észlelés +6	Erő 17, Ügy 8, Áll 13, Int 12, Böl 11, Kar 15
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés	Blöff +5, Rejtőzködés +9, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +5, Észlelés +6
			Erőteljes Támadás

	Tűzmefit	Jégmefit	Magmamefit
	Kis külvilági (Tűz)	**Kis külvilági (Levegő, Hideg)**	**Kis külvilági (Tűz)**
Életerő dobás:	3d8 (13 ép)	3d8 (13 ép)	3d8 (13 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb, repülve 50 láb (átlagos)	30 láb, repülve 50 láb (kiváló)	30 láb, repülve 50 láb (átlagos)
VF:	16 (+1 termet, +1 Ügy. +4 természetes)	18 (+1 termet, +3 Ügy, +4 természetes)	16 (+1 termet, +1 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	2 karom +4 kh.	2 karom +4 kh.	2 karom +4 kh.
Sebzés:	Karom 1d3 és 2 tűz	Karom 1d3 és 2 hideg	Karom 1d3 és 2 tűz
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2, tűz altípus	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2, hideg altípus	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2, tűz altípus
Mentők:	Szív +3, Gyors +4, Akarat +3	Szív +3, Gyors +6, Akarat +3	Szív +3, Gyors +4, Akarat +3
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 12, Böl 11, Kar 15	Erő 10, Ügy 17, Áll 10, Int 12, Böl 11, Kar 15	Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 12, Böl 11, Kar 15
Jártasságok:	Blöff +5, Rejtőzködés +11, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +7, Észlelés +6	Blöff +6, Rejtőzködés +12, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +9, Észlelés +6	Blöff +5, Rejtőzködés +11, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +7, Észlelés +6
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés

	Oozemefit	Sómefit	Gőzmefit
	Kis külvilági (Víz)	**Kis külvilági (Föld)**	**Kis külvilági (Tűz)**
Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)	3d8+3 (16 ép)	3d8 (13 ép)
Kezdeményezés:	+0	–1 (Ügy)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb, repülve 40 láb (átlagos)	30 láb, repülve 40 láb (átlagos)	30 láb, repülve 50 láb (átlagos)
VF:	16 (+1 termet, +5 természetes)	16 (+1 termet, –1 Ügy, +6 természetes)	16 (+1 termet, +1 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	2 karom +6 kh.	2 karom +7 kh.	2 karom +4 kh.
Sebzés:	Karom 1d3+2	Karom 1d3+3	Karom 1d3 és 2 tűz
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet	Varázslatszerű képességek, mefit megidézése, lehelet
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2	Sebzéscsökkentés 10 / +1, gyors gyógyulás 2	Sebzéscsökkentés 5 / +1, gyors gyógyulás 2, tűz altípus
Mentők:	Szív +4, Gyors +3, Akarat +3	Szív +4, Gyors +2, Akarat +3	Szív +3, Gyors +4, Akarat +3

Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 10, Áll 13, Int 12, Böl 11, Kar 15	Erő 17, Ügy 8, Áll 13, Int 12, Böl 11, Kar 15	Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 12, Böl 11, Kar 15
Jártasságok:	Blöff +6, Rejtőzködés +9, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +6, Észlelés +6	Blöff +6, Rejtőzködés +8, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +5, Észlelés +6	Blöff +6, Rejtőzködés +11, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +6, Észlelés +6
Képességek:	Erőteljes Támadás	Erőteljes Támadás	Jobb Kezdeményezés

Vízmefit
Kis külvilági (Víz)

Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)
Kezdeményezés:	+0
Sebesség:	30 láb, repülve 40 láb (átlagos)
VF:	16 (+1 termet, +5 természetes)
Támadások:	2 karom +6 kh.
Sebzés:	Karom 1d3+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Lehelet, varázslatszerű képességek, mefit megidézése
Különleges képességek:	Gyors gyógyulás 2, sebzéscsökkentés 5 / +1
Mentők:	Szív +4, Gyors +3, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 10, Áll 13, Int 12, Böl 11, Kar 15
Jártasságok:	Blöff +6, Rejtőzködés +9, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +6, Észlelés +6
Képességek:	Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, banda (2–4 több típusból), csapat (5–12 több típusból)
Kihívási érték:	3
Kincsek:	Általános
Jellem:	Általában semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Kicsi); 7–9 ÉK (Közepes termetű)

Minden mefit a karmaival harcol, illetve mellette a leheletfegyverét használja. Ez utóbbinak hatása és természete a mefit típusától függ.

Lehelet-fegyver: Minden mefit 1d4 körönként, egy általános cselekedetként használhatja a leheletfegyverét. A részleteket az egyéni leírásokban olvashatod.

Varázslatszerű képességek: Minden mefit rendelkezik egy vagy két varázslatszerű képességgel (mentő NF = 12 + a varázslat szintje). A részleteket az egyéni leírásokban olvashatod.

Mefit megidézése (V): Naponta egyszer a mefit megidézhet egy másik mefitet, mintha a *szörnyidézés* varázslatot használná. A sikerre csak 25% esélye van, és csak a saját típusából idézhet meg egy másik mefitet. A százalékos dobás sikertelensége esetén nem érkezik lény az idézésre. Az éppen megidézett mefit 1 óra hosszáig nem használhatja a saját idéző képességét.

Gyors gyógyulás (Sz): A mefitek körönként 2 életpontot gyógyulhatnak. Feltéve, hogy a megfelelő környezetben vannak, és még élnek. A részleteket az egyéni leírásokban olvashatod.

MEFIT BANDÁK ÉS CSAPATOK

A hasonló típusú (pl.: föld, víz, ooze) mefitek csoportjai néha beköltöznek egy-egy általuk alkalmasnak ítélt helyre, és közösségben tevékenykednek.

LÉGMEFIT

Felhő-fehér embernek látszik, alul lábak helyett örvénylő levegővel. Körülbelül 4 lábnyi magas, és alig 1 fontnyit nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Porcsóva (kúpforma), 15 lábnyi, a sebzése 1d8 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12).

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer porral veheti körül magát, amely egy 3. szintű mágus *elfedő homály* varázslatának hatását másolja. Naponta egyszer 6. szintű mágusként alkalmazhatja a *szélkitörés* varázslatot.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak mozgó levegőben tudja alkalmazni ezen képességét, ami lehet egy szellő, egy varázslat hatása vagy egyszerűen csak repülni kezd.

PORMEFIT

Esetlen, tragikus kinézetű figura, aki kizárólag fekete színekbe öltözködik és morbid képzetei vannak a halálról és a szenvedésről. Úgy 4 lábnyi magas, és 2 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Apró rögök csóvája (kúpforma), 10 lábnyi, sebzése 1d4 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12). A mentőt elrontó élőlények bőre és szeme viszketni kezd, ami miatt 3 körig –4 morális levonást kapnak a VF-értékükre, és emellett –2 morális levonást kapnak a támadás-dobásaikra.

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer porral veszi körül magát, amely egy 3. szintű mágus *elfedő homály* varázslatának hatását másolja. Naponta egyszer képes előreguruló porfalat létrehozni, ami egy 6. szintű mágus *szélfal* varázslatának felel meg.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak poros környezetben tudja alkalmazni ezen képességét.

FÖLDMEFIT

Nehézkes, zömök teremtmény, durva és repedezett bőrrel. Úgy 4 lábnyi magas, és közel 80 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Kőszilánkok csóvája (kúpforma), 15 lábnyi, sebzése 1d8 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12).

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer – *megnövesztés*. Naponta egyszer – *föld és kövek meglágyítása*. Mindezen képességeket 6. szintű mágusként alkalmazhatja.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak földmélyi területen vagy derékig a földbe temetve tudja alkalmazni ezen képességét.

TŰZMEFIT

Ez a teremtmény rosszindulatúan ropogó lángokkal körülvett, kistermetű ördögnek látszik. Úgy 4 lábnyi magas, és alig 1 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Tűzcsóva (kúpforma), 15 lábnyi, sebzése 1d8 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12).

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer – *mágikus lövedék* 3. szintű mágusként. Naponta egyszer – *fém felhevítése* 6. szintű mágusként.

Tűz altípus: Tűzimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a fagy kétszeresen sebzi.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak egy legalább fáklya méretű láng megérintésével tudja alkalmazni ezen képességét.

JÉGMEFIT

Hóból és jégből álló, áttetsző bőrű teremtmény, hűvös modorral. Úgy 4 lábnyi magas, és 30 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Jégszilánkok csóvája (kúpforma), 10 lábnyi, sebzése 1d4 pontnyi, Gyorsaság-mentővel felezhető (NF = 12). A mentőt elrontó élőlények bőre lehűlik, és a szemük majdnem megfagy, ami miatt 3 körig –4 morális levonást kapnak a VF-értékükre, és emellett –2 morális levonást a támadásdobásaikra, hacsak nem védettek vagy immunisak a hideggel szemben.

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer – *mágikus lövedék* 3. szintű mágusként. Naponta egyszer – *fém megfagyasztása* 6. szintű mágusként.

Fagy altípus: Hidegimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a tűz kétszeresen sebzi.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak egy legalább Pici méretű jégdarab megérintésével vagy fagypont alatti hőmérsékletű környezetben tudja alkalmazni ezen képességét.

MAGMAMEFIT

Megolvadt kőből és izzó lávából felépülő lény, az elméje lassú. Igen kegyetlen teremtmény. Úgy 4 lábnyi magas, és 60 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Magmacsóva (kúpforma), 10 lábnyi, sebzése 1d4 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12). A mentőt elrontó élőlények bőre megég, és a szemük majdnem kiolvad, ami miatt 3 körig –4 morális levonást kapnak a VF-értékükre, és emellett –2 morális levonást kapnak a támadásdobásaikra, hacsak nem védettek vagy immunisak a tűzzel szemben.

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer a magma mefit használhatja az *alakváltás* hatást, hogy izzó lávatócsává változzon, amelynek az átmérője 3 lábnyi, a mélysége 6 ujjnyi. Sebzéscsökkentés-képessége ilyenkor 20 / +1, és nem támadhat, de használhatja a másik varázslatszerű képességét. 10 lábnyi sebességgel mozoghat, de nem „futhat". Ebben a formában átjuthat a kis lyukakon és az olyan szűk réseken, mint például egy nagyobb repedés egy falban. Az érintése lángra lobbantja a gyúlékony anyagokat (pl.: papír, szalma, száraz fa).

Naponta egyszer – *tűzijáték* 6. szintű mágusként. Ekkor a saját testét használhatja a tűz forrásának anélkül, hogy ettől megsérülne.

Tűz altípus: Tűzimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a fagy kétszeresen sebzi.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak egy legalább fáklya méretű láng, esetleg magma vagy láva megérintésével tudja alkalmazni ezen képességét.

OOZEMEFIT

Ez az ijesztő teremtmény mintha nyálkából lenne. A teste zöld, és szörnyű szagot áraszt magából, ráadásul mindenhol otthagyja a bőrét borító ragacsos nedvet.

Úgy 4 lábnyi magas, és 30 fontnyit nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Nyálkás folyadékcsóva (kúpforma), 10 lábnyi, sebzése 1d4 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12). A mentőt elrontó élőlények bőre és szeme viszketni kezd, ami miatt 3 körig –4 morális levonást kapnak a VF-értékükre, és emellett –2 morális levonást a támadásdobásaikra.

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer az oozemefit képes savas lövedéket teremteni, amelynek hatása a *Melf savnyila* varázslat hatásához hasonló. A képességet 3. szintű mágusként alkalmazhatja. Naponta egyszer képes rossz szagú ködöt teremteni maga köré, amely egy 6. szintű mágus *bűzös köd* varázslatát másolja.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak nedves vagy saras környezetben tudja alkalmazni ezen képességét.

SÓMEFIT

Sápadt humanoid, égővörös szemekkel és kristályos bőrrel. Gúnyos modorú lény, aki retteg a víztől, és úgy általában a nedvességtől. Úgy 4 lábnyi magas, és 80 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Sókristályok csóvája (kúpforma), 10 lábnyi, sebzése 1d4 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12). A mentőt elrontó élőlények bőre és szeme viszketni kezd, ami miatt 3 körig –4 morális levonást kapnak a VF-értékükre, és emellett –2 morális levonást a támadás-dobásaikra.

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer a sómefit használhatja a *csillámpor* varázslatot. A képességet 3. szintű mágusként alkalmazhatja. Naponta egyszer képes kivonni a környezetéből a nedvességet, ez 20 lábnyi sugarú területen hat. A területen minden élőlény 2d8 pontnyit sebződik, de ez felezhető egy sikeres Szívósságmentővel (NF = 15). Vízalapú lények és a növények számára ez különösen kellemetlen, ők a mentődobásukra –2 fajból adódó levonást kapnak.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak magas sótartalmú környezetben tudja alkalmazni ezen képességét.

GŐZMEFIT

Főnökösködő teremtmény, amely önmagát tartja minden más mefit urának. Ez a heves vérmérsékletű lény mintha egy gőzfelhőből formálódott volna ki, és minden vizet felhevít a környezetében. Úgy 4 lábnyi magas, és a súlya alig 2 fontnyi.

Harc

A többi mefittel ellentétben ez a lény mohón veti bele magát minden küzdelembe. Túltermetezett énképe vezérli.

Leheletfegyver (T): Gőzcsóva (kúpforma), 10 lábnyi, sebzése 1d4 pontnyi, Gyorsaság-mentővel felezhető (NF = 12). A mentőt elrontó élőlények bőre megég, és a szemük majdnem kiolvad, ami miatt 3 körig –4 morális levonást kapnak a VF-értékükre, és emellett –2 morális levonást kapnak a támadásdobásaikra, hacsak nem védettek vagy immunisak a tűzzel szemben.

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer gőzzel veszi körül magát, amely egy 3. szintű mágus *elfedő homály* varázslatának hatását másolja. Naponta egyszer képes forró vízzáport létrehozni egy 20 lábnyi oldalhosszúságú, négyzetes területen. A területen tartózkodó élőlények 2d6 pontnyit sebződnek, de ez felezhető egy sikeres Gyorsaságmentővel (NF = 15).

Tűz altípus: Tűzimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a tűz kétszeresen sebzi.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak forrásban lévő víz megérintésével vagy forró és magas páratartalmú környezetben tudja alkalmazni ezen képességét.

VÍZMEFIT

Torz testalkatú lény idegesítő humorérzékkel, amivel könnyen a környezete idegeire mehet. Kis halembernek tűnik, pikkelyes testtel és fekete, kidülledő szemekkel. Úgy 4 lábnyi magas, és 30 fontot nyom.

Harc

Leheletfegyver (T): Nyálkás folyadékcsóva (kúpforma), 15 lábnyi, sebzése 1d8 pontnyi, Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 12).

Varázslatszerű képességek: Óránként egyszer a vízmefit képes savas lövedéket teremteni, amelynek hatása a *Melf* savnyila varázslat hatásáéhoz hasonló. A képességet 3. szintű mágusként alkalmazhatja. Naponta egyszer rossz szagú ködöt teremthet maga köré, amely egy 6. szintű mágus *bűzös köd* varázslatát másolja.

Gyors gyógyulás (Sz): Csak esőben vagy legalább derékig vízbe merülve tudja alkalmazni ezen képességét.

MENNYEI LÉNYEK

	Lámpás-arkón Kis külvilági (Jó, Törvényes)	Kutya-arkón Közepes termetű külvilági (Jó, Törvényes)	Avoral (Őrző) Közepes termetű külvilági (Jó)
Életerő dobás:	1d8 (4 ép)	6d8+6 (33 ép)	7d8+7 (38 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Jobb Kezdeményezés)	+4 (Jobb Kezdeményezés)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezd.)
Sebesség:	Repülve 60 láb (kiváló)	40 láb, 60 láb*	40 láb, repülve 90 láb (jó)
VF:	15 (+1 termet, +4 természetes)	19 (+9 természetes)	21 (+3 Ügy, +8 természetes)
Támadások:	2 fénysugár +2 táv. érintés	Harapás +8 kh., 2 csapás +3 kh., vagy nagykard +8/+3 kh., harapás +3 kh.	2 karom +9 kh., vagy 2 szárny +9 kh.
Sebzés:	Fénysugár 1d6	Harapás 1d8+2, csapás 1d4 +1, vagy nagykard 2d6+2, harapás 1d8+1	Karom 2d6+2, vagy szárny 2d8+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek	Varázslatszerű képességek	Varázslatszerű képességek, félelemaura
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 20 / +1, mennyei képességek	Sebzéscsökkentés 10 / +1, varázslatellenállás 16, mennyei képességek, szaglás, átalakulás	Sebzéscsökkentés 10 / +1, varázslatellenállás 25, mennyei képességek, igazlátás, állattelepátia, kézrátétel
Mentők:	Szív +2, Gyors +2, Akarat +2	Szív +6, Gyors +5, Akarat +5	Szív +6, Gyors +8, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 1, Ügy 11, Áll 10, Int 6, Böl 11, Kar 10	Erő 15, Ügy 10, Áll 13, Int 10, Böl 13, Kar 12	Erő 15, Ügy 17, Áll 12, Int 15, Böl 16, Kar 16
Jártasságok:	-	Koncentráció +8, Rejtőzés +7*, Ugrás +9, Hallgatózás +8, Csendes Mozgás +7, Szándékok Érzékelése +8, Észlelés +7, Vadon Ismerete +1*	Állatempátia +10, Koncentráció +8, Rejtőzés +10, Ismeret (bármely kettő) vagy Szakma (bármely kettő) +9, Hallgatózás +10, Csendes Mozgás +10, Szándékok Érzékelése +10, Varázslás +9, Észlelés +18
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Jobb Kezdeményezés, Nyomkövetés	Jobb Kezdeményezés, Repülve Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, csapat (3–5)	Magányos, pár, csapat (3–5)	Magányos, pár, csapat (3–5)
Kihívási érték:	2	4	9
Kincsek:	Nincs	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Mindig törvényes jó	Mindig törvényes jó	Mindig semleges jó
Fejlesztés:	2–4 ÉK (Kicsi)	7–9 ÉK (Közepes); 10–18 ÉK (Nagy)	8-14 ÉK (Közepes); 15-21 ÉK (Nagy)

	Ghéle (Eladrin)	Hírnök-arkón	Asztrál déva
	Közepes termetű külvilági (Kaotikus, Jó)	**Közepes termetű külvilági (Törvényes, Jó)**	**Közepes termetű külvilági (Jó)**
Életerő dobás:	10d8+20 (65 ép)	12d8+12 (66 ép)	12d8+48 (102 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	50 láb, repülve 150 láb (kiváló)	40 láb, repülve 90 láb (jó)	50 láb, repülve 100 láb (jó)
VF:	25 (+1 Ügy, +14 természetes)	27 (+3 Ügy, +14 természetes)	29 (+4 Ügy, +15 természetes)
Támadások:	*+4 nagykard* +21/+16 kh. v. 2 fénysugár +11 táv. érintés	*+4 nagykard* +21/+16/+11 kh.	*+3 szakítás nehéz buzogánya* +21/+16/+11 kh.
Sebzés:	*+4 nagykard* 2d6+14 és pozitív energia, fénysugár 2d12	*+4 nagykard* 2d6+11	*+3 szakítás nehéz buzogánya* 1d8+12 és kábítás
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, varázslatok, tekintet, pozitív energia	Varázslatszerű képességek, varázslatok, harsona	Varázslatszerű képességek, kábítás
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 25/+3, varázslat-ellenállás 28, átalakulás, mennyei képességek	Sebzéscsökkentés 10/+1, varázslatellenállás 29, mennyei képességek	Sebzéscsökkentés 10/+1, varázslatellenállás 30, mennyei képességek, misztikus kitérés
Mentők:	Szív +9, Gyors +8, Akarat +10	Szív +9, Gyors +11, Akarat +11	Szív +12, Gyors +12, Akarat +12
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 12, Áll 15, Int 17, Böl 16, Kar 16	Erő 20, Ügy 17, Áll 13, Int 16, Böl 16, Kar 16	Erő 22, Ügy 18, Áll 18, Int 18, Böl 18, Kar 20
Jártasságok:	Állatempátia +13, Koncentráció +12, Szabadulóművész +11, Rejtőzés +11, Ismeret (bármely három) vagy Szakma (bármely három) +13, Hallgatózás +15, Csendes Mozgás +11, Szándékok Érzékelése +13, Észlelés +15	Állatempátia +15, Koncentráció Szabadulóművész +15, Rejtőzés +15, Ismeret (bármely három) +15, Hallgatózás +15, Csendes Mozgás +15, Szándékok Érzékelése +15, Észlelés +15	Észlelés +25, Koncentráció +19, Szabadulóművész +19, Rejtőzés +19, Ismeret (bármely három) vagy Szakma (bármely három) +17, Hallgatózás +25, Csendes Mozgás +19, Szándékok Érzékelése +19
Képességek:	Éberség, Vakharc, Jobb Kezdeményezés	Vakharc, Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás	Éberség, Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, csapat (3–5)	Magányos, pár, csapat (3–5)	Magányos, pár, csapat (3–5)
Kihívási érték:	13	14	14
Kincsek:	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Mindig kaotikus jó	Mindig törvényes jó	Mindig jó (bármilyen)
Fejlesztés:	11–15 ÉK (Közepes); 16–30 ÉK (Nagy)	13–18 ÉK (Közepes); 19–36 ÉK (Nagy)	13–18 ÉK (Közepes); 19–36 ÉK (Nagy)

	Planetár	Szolár
	Nagy külvilági (Jó)	**Nagy külvilági (Jó)**
Életerő dobás:	14d8+70 (133 ép)	22d8+110 (209 ép)
Kezdeményezés:	+8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezd.)	+9 (+5 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb, repülve 90 láb (jó)	50 láb, repülve 150 láb (jó)
VF:	32 (–1 termet, +4 Ügy, +19 term.)	35 (-1 termet, +5 Ügy, +21 természetes)
Támadások:	*+3 nagykard* +23/+18/+13 kh.	*+5 Táncoló Vorpal Pallos* +35/+30/+25/+20/+15 kh., *+2 hatalmas összetett íj (+5)* +28/+23/+18 /+13/+8 táv.
Sebzés:	*+3 nagykard* 2d6+13	*+5 Táncoló Vorpal Pallos* 2d6+18 *+2 hatalmas összetett íj (+5)* 1d8+7 és gyilok
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, varázslatok	Varázslatszerű képességek, varázslatok
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 30 / +3, varázslat-ellenállás 30, mennyei képességek, regeneráció 10	Sebzéscsökkentés 35 / +4, Varázslat-ellenállás 32, mennyei képességek, regeneráció 15
Mentők:	Szív +14, Gyors +13, Akarat +15	Szív +18, Gyors +18, Akarat +20
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 19, Áll 20, Int 22, Böl 23, Kar 22	Erő 28, Ügy 20, Áll 20, Int 23, Böl 25, Kar 25
Jártasságok:	Koncentráció +16, Szabadulóművész +20, Rejtőzés +17, Ismeret (bármely öt) vagy Szakma (bármely öt) +21, Hallgatózás +23, Csendes Mozgás +17, Szándékok Érzékelése +23, Keresés +19, Észlelés +23	Koncentráció +16, Szabadulóművész +30, Rejtőzés +26, Ismeret (bármely öt) vagy Szakma (bármely öt) +28, Hallgatózás +32, Csendes Mozgás +30, Szándékok Érzékelése +32, Keresés +30, Észlelés +32, Varázslás +19

Képességek:	Vakharc, Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás	Kaszabolás, Kitérés, Nagyobb Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Mozgékonyság, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, pár
Kihívási érték:	16	19
Kincsek:	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak	Nincs érme, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Mindig jó (bármilyen)	Mindig jó (bármilyen)
Fejlesztés:	15–21 ÉK (Nagy); 22–42 ÉK (Óriási)	23–33 ÉK (Nagy); 34–66 ÉK (Óriási)

A „mennyei" kifejezés jelöl minden olyan teremtményt, amely jó jellemű létsíkon született. A jóság átitatja az egész lényüket – a testük és a lelkük minden apró összetevőjében benne van.

Természetes ellenségeik az ördögök (a pokoli birodalmakból származó teremtmények). Itt a mennyei lények három típusára írunk példákat: az arkónokra (törvényes jók), az őrzőkre (semleges jók) és az eladrinokra (kaotikus jók). Mellettük példát írunk még a dévákra, a planetár és a szolár lényekre, akik bármilyen jó jelleműek lehetnek.

Minden mennyei lény kellemes külsővel lett megáldva, bár az egyéni megjelenésük igen változatos lehet.

Beszélik a Mennyei, a Pokoli és a Sárkány nyelvet.

HARC

Sohasem támadnak ha nem késztetik rá őket (bár a túláradó jóságuk miatt gyakran éri őket gonosz szó és tett). Ha tehetik, akkor elkerülik más jó jellemű teremtmények megsértését, velük szemben nem sebző vagy legfeljebb kábító támadásokat használnak. A feldühödött mennyei lény azonban maga lehet a megtestesült bosszú, az ellenfél jelleme ilyenkor nem számít egy fikarcnyit sem.

Amely mennyei lénynek csak kevés mágikus képessége van, az szívesebben ugrik az ellenfélnek fejjel előre, a büszkeségük is ezt tanácsolja. Túlerővel szemben szinte bármit megtesznek a győzelem érdekében. Mivel a legtöbb mennyei lény igen mozgékony, sokuk kedveli az üss és fuss taktikát. A nagyobb mágikus hatalommal rendelkező mennyei lények általában sok varázslatot alkalmaznak mielőtt közelharcba bocsátkoznának.

Mennyei képességek

Jóság aurája (T): A harcoló vagy feldühödött arkónokat jóságos aura veszi körül. A tőlük számított 20 lábnyi távolságon belül minden ellenséges lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (az NF értéke lényenként változó) a hatás ellenében. Akik elrontják ezt a mentődobást, azok –2 morális levonást kapnak a támadásaikra, a VF-értékükre és a mentődobásaikra. A hatás egy napig tart vagy addig, amíg nem ütik meg az arkónt, aki az aurát teremtette. Akinek sikerült a mentődobása vagy megtörte a hatást, az egy napra immunissá válik az adott arkón ezen képességére.

Gonosz elleni varázskör (T): A hatás (megegyezik a varázslatéval, a használói szintje az arkón Életerő Kockáival egyenlő) folyamatosan körbeveszi az arkónt. A hatás mágiával elűzhető, de az arkón újra megalkothatja azt a következő körben egy ingyenes cselekedetként (a képesség adta módosítók nincsenek beleszámolva a statisztikákba).

Védelmező aura (T): A ghéle, a déva, a planetár és a szolár lények egy ingyenes cselekedetként fénylő aurával vehetik körbe magukat, amelynek sugara 20 lábnyi. Az aura hatása kétszerese a *gonosz elleni varázskör* hatásának, és emellett tartalmazza a *sebezhetetlenség kisebb gömbje* varázslat hatását is. A használói szintje mindkettőnek egyenlő a mennyei lény Életerő Kockáival. A hatás mágiával elűzhető, de a lény újra megalkothatja azt a következő körben egy ingyenes cselekedetként.

Teleportálás (T): Az arkónok akaratlagosan alkalmazhatják a *hibátlan teleport* varázslat hatását 14. szintű mágusként, de csak saját magukra és 50 fontnyi magukkal vitt tárgyra hathatnak vele.

Nyelvek (T): Minden mennyei lény képes beszélni minden olyan lénnyel, amely ismer legalább egy nyelvet. Ez egy 14. szintű mágus *nyelvek* varázslatához hasonlóan működik, de folyamatosan aktív.

Immunitások (Sz): Minden mennyei lény immunis az elektromos és a kővéváltoztató hatásokra. A déva, a planetár és a szolár típusú lények immunisak a hidegre és a savakra is.

Ellenállások (Sz): Az őrzők és az eldrinek 20-as fagy és sav ellenállással bírnak, a déva, a planetár és a szolár lényeknek ugyanilyen értékű tűz-ellenállása van.

Minden mennyei lény +4 faji bónuszt kap a mérgek elleni Szívósságmentőire.

Éles látás (Sz): Minden mennyei lény lát kevés fénynél, és 60 lábnyi távolságon belül a sötétben is.

LÁMPÁS-ARKÓN

A lámpás-arkón lebegő fénygömbökként jelenik meg, amelyek egy-egy fáklya fényével izzanak. Ezt a fényt csak a lény halála olthatja ki, bár megpróbálhatja elrejteni.

Igen barátságos és buzgón siet mindazok segítségére, akik erre kérik őket. Ugyanakkor a teste izzó gázgömbökből áll, ezért nem képes anyagi segítséget nyújtani. Lágy, dallamos hangon beszél.

Harc

Kevés oka van annak, hogy közelharcba bocsátkozzon az ellenfeleivel. Általában csak annyira lebeg közel hozzájuk, hogy jóságos aurájába vonja őket, és azután a fénysugaraival csap le rájuk. Általában egyszerre csak egy ellenfélre koncentrál, hogy minél gyorsabban csökkentse a szembenállók számát. Nagy csoportokba gyűlő ellenfelek esetében ez persze nem mindig hatásos.

Fénysugarak (Sz): A lény fénysugár-támadása 30 lábnyi távolságig hatásos.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *elsősegély, gonosz érzékelése, folytonos láng*. Mindezen képességeit 3. szintű mágusként alkalmazhatja.

Mennyei képességek: Jóság aurája (mentő NF = 11), gonosz elleni varázskör, elektromosság- és kővéváltoztatás-immunitás, teleportálás, nyelvek, +4 mentőre a mérgek ellen.

KUTYA-ARKÓN

A lény kívülről kidolgozott izomzatú, de kutyafejű embernek látszik. Azt kutatja, hogy hol védelmezheti meg az ártatlanokat és a tehetetlen lényeket a gonoszsággal szemben. Széles vállai és termetes öklei igen hatásos harci képességekkel párosulnak. Erős lábai miatt a menekülő ellenfelek sem jutnak messzire.

Harc

Mindig szívesen veti bele magát a küzdelembe. A legszívesebben a természetes fegyvereit használja, de néha előhúzza kedvenc kardját is.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *elsősegély, gonosz érzékelése, folytonos láng, üzenet*. Mindezen képességeit 6. szintű mágusként alkalmazhatja.

Mennyei képességek: Jóság aurája (mentő NF = 16), gonosz elleni varázskör, elektromosság- és kővéváltoztatás-immunitás, teleportálás, nyelvek, +4 mentőre a mérgek ellen.

Átalakulás (T): Felvehet bármilyen kutyaformát (kivéve a vérfarkasét, és általában a likantrópikus alakokat) egy általános cselekedetként. A képesség hasonló az *átalakulás* varázslathoz, de csak kutyaalapú formákat enged meg.

*Kutyaalapú formában a lény sebessége 60 láb, emellett +4 körülményekből adódó bónuszt kap a Rejtőzködés és a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

AVORAL

Magas, izmos embertesttel rendelkezik, de a karjai részben hosszú, erőteljes szárnyak.

Az avoral szárnyainak közepe táján kicsi kezek vannak. Amikor összezárja a szárnyait, akkor ezek nagyjából oda kerülnek, ahol egy hasonló termetű ember kezei lennének. Szinte mindenre ugyanúgy képes velük, mint az emberek a kezeikkel.

Az avoral lábai hosszú karmokban végződnek és tollasak, repülés közben a madárfarokhoz hasonlóan használja őket. Az arca viszonylag emberi, de a haja inkább toll, mint szőr, és a szemei fénylő aranyszínűek. A mellkasa aránytalanul vaskos, és az oldalán erős szárnymozgató-izmok fejlődtek ki. A csontjai erősek, de üregesek, és így még a legtermetesebb avoral sem nyom többet 120 fontnál.

A látóképességei hihetetlenek. Akár 10 mérföldnyi távolságból is jól látja egy tárgy részleteit, és állítólag 200 lépésnyi távolságból is pontosan megmondja egy lény szemének a színét.

Harc

A földön állva a szárnyaival csap az ellenfelei felé, azonban jobban szeret a levegőből harcolni a sziklakemény karmai, a sebessége és az ügyessége kihasználásával. Repülés közben képtelen a szárnyaival támadni.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *elsősegély, elfedő homály* (csak önmagára), *parancsvarázs, mágia érzékelése, dimenzióajtó, mágiatörés, szélroham, személy fogvatartása, fény, gonosz elleni varázskör* (csak önmagára), *mágikus lövedék, láthatatlanság látása.* Naponta egyszer – *villámvarázs.* Mindezen képességeket 8. szintű mágusként alkalmazza (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Félelem-aura (T): Naponta egyszer képes 20 lábnyi sugarú félelem-aurát teremteni, amelynek hatása megegyezik egy 8. szintű mágus *félelem* varázslatának hatásával (mentő NF = 17).

Mennyei képességek: Elektromosság- és kővéváltoztatás-immunitás, hideg és sav-ellenállás 20, nyelvek, +4 mentőre a mérgek ellen.

Kézrátétel (T): Ugyanúgy működő képesség, mint a lovagok isteni ajándéka, de az avoral naponta annyi sebesülést gyógyíthat meg, amennyi az ő összes életpontja (sérülés nélküli állapotban).

Állattelepátia (T): Az avoral mentálisan kommunikálhat az állatokkal, ingyenes cselekedetként. Ez pontosan úgy működik, mint egy 8. szintű druida *beszéd az állatokkal* varázslata, de nem szükséges hozzá hangot kiadni.

Igazlátás (T): Úgy működik, mint egy 14. szintű pap *igazlátás* varázslata, de egyszerre csak egyvalakire használható, és a lénynek 1 teljes körig koncentrálnia kell a hatás létrehozásához. A hatás addig marad meg, amíg az avoral erre koncentrál.

Jártasságok: Éles szeme miatt +8 faji bónuszt kap az Észlelés-próbáira.

GHÉLE

A mennyei lények kóbor lovagja. Ha valahol gonoszság vagy zsarnoki hatalom jelenik meg, ott hamarosan megjelenik.

Más eladrinokkal szemben a ghéle sokkal inkább szeret a szinfalak mögött tevékenykedni, de ugyanúgy segíti mindazokat, akiknek a szívében jóság lakozik.

Könnyen összetéveszthető a nemes elfekkel, csak gyöngyszín, opálosan csillogó szemei és fénylő aurája mutatja a különbséget. Emellett képes felvenni egy testetlen, hátborzongatóan nem evilági színű gömbalakot, amelynek átmérője 5 lábnyi.

Harc

Ha harcolni kell, akkor a ghéle a nyílt küzdelmet kedveli. Általában humanoid alakjában harcol, egy füstölgő mágikus kardot forgatva. Ha mozgékonyságra van szüksége, akkor felveszi gömbformáját, és fénysugarakkal csap le az ellenfelére.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *elsősegély, Alakváltás, Szörny elbájolása, folytonos láng, könnyű sebek gyógyítása, táncoló fények, gonosz érzékelése, gondolatok érzékelése, mágiatörés, szörny fogvatartása, fejlesztett láthatatlanság* (csak önmagára), *nagyobb kép, láthatatlanság látása, hibátlan teleport* (csak önmaga és 50 fontnyi tárgy). Naponta egyszer – *villámláncolat, színes permet, erőfal.* Mindezen képességeket 12. szintű mágusként használja (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Varázslatok: Humanoid alakban képes isteni varázslatokat alkalmazni a papi varázslatlistából, és az Állat, a Levegő, a Káosz, a Jó és a Növény szférákból, 14 szintű papként (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Tekintetfegyver (T): Humanoid formában – 60 lábnyi távolságon belül megöli az 5 vagy kevesebb Életerő Kockával rendelkező, gonosz teremtményeket. A hatás semlegesíthető Akaraterő-mentővel (NF = 18). Ha a mentődobása sikeres, a gonosz lény akkor is 2d10 körre olyan hatás alá kerül, mintha *félelem* varázslatot mondtak volna rá. A nem gonosz és az 5 ÉK feletti lényeknek is sikeres mentőt kell dobniuk, másköllönben rajtuk is megjelenik a *félelem* hatása.

Pozitív energia (Sz): A lény füstölő kardja plusz 2d6 pontnyit sebez a gonosz teremtményeken.

Fénysugár (Sz): A ghéle gömbformában 300 lábnyi távolságig képes a fénysugaraival támadni.

Mennyei képességek: Védelmező aura, elektromosság- és kővéváltoztatás-immunitás, hideg- és sav-ellenállás 20, nyelvek, +4 mentőkre a mérgek ellen.

Átalakulás (T): A ghéle egy általános cselekedetként válthat a humanoid és a gömb-alakja között. Humanoid alakban nem tud repülni és fénysugarakkal támadni, de használhatja a varázslatszerű képességeit és a tekintettámadását, fizikai támadásokat hajthat végre és varázsolhat. Gömbalakban repülhet, támadhat fénysugarakkal, és használhatja a varázslatszerű képességeit.

A ghéle addig maradhat a választott alakjában, ameddig így akarja. Az alakváltás-képessége semmilyen módon nem befolyásolható, és halálakor a ghéle nem veszi fel a humanoid alakját. Az *igazlátás* egyszerre mutatja meg mind a két alakját.

HÍRNÖK-ARKÓN

Szépséges, szárnyas elfnek tűnik, ő a mennyei lények hírnöke és futára, bár a harci képességei sem elhanyagolhatóak. Mindig magával hordoz egy körülbelül 6 lábnyi hosszú, csillogó ezüstharsonát.

Harc

Többnyire kerüli a küzdelmet, inkább néhány gyors varázslattal állítja félre az ellenfeleit, majd a dolgára siet. Ha ennél hosszabb küzdelemre számít, akkor megfújja a harsonáját és dühödten veti bele magát a küzdelembe.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *gonosz érzékelése, folytonos láng, üzenet*. Mindezen képességeket 12. szintű mágusként alkalmazhatja.

Mennyei képességek: Jóság aurája (mentő NF = 19), gonosz elleni varázskör, elektromosság- és kővéváltoztatás-immunitás, teleportálás, nyelvek, +4 mentőre a mérgek ellen.

Varázslatok: Képes isteni varázslatokat alkalmazni a papi varázslatlistából, és az Pusztítás, a Levegő, a Törvény, a Jó és a Háború szférákból, 14. szintű papként (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Harsona (T): Az arkón harsonájának hangjában a legvégső tisztaság, a legmélyebb szépség, és ha az arkón úgy akarja, akkor a bénító rémület szólalhat meg. Az arkónokat kivéve 100 lábnyi távolságon belül minden lénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 19), másküllönben 1d4 körre lebénul. Az arkón emellett megparancsolhatja a harsonának, hogy erős mágikus karddá formálódjon, ez egy ingyenes cselekedetébe kerül.

Ha a harsonát ellopják, akkor egy kupac használhatatlan ólommá változik, és csak a hírnök-arkón állíthatja vissza az eredeti állapotát. Bánat talál minden tolvajra, akit elkapnak egy ilyen tárggyal.

ASZTRÁL-DÉVA

Az asztrál-déva a kisebb hatalmú, jó jellemű lényeket kutatja, és ha szükséges, akkor segít nekik. Gyakorlatilag a sikutazók patrónusa. Nagyhatalmú lény, amely alávetette magát a jótétemények „igájának".

Szépséges embernek tűnik hosszú, fehér tollú szárnyakkal. A jelleme lehet bármilyen jó jellem.

Harc

Nem tart a harctól, egyenesen élvezi a gonosz ellenfelek szétzúzását.

Kábítás (T): Ha az asztrál-déva egyazon körön belül kétszer is eltalálja ugyanazon ellenfelét, akkor annak az ellenfélnek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15) vagy 1d6 körre eszméletét veszti.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *elsősegély, folytonos láng, gonosz érzékelése, hazugság felfedése, gonosz elűzése, mágiatörés, szent aura, szent csapás, szent szó, láthatatlanság gömbje* (csak magára), *én átalakítása, átoklevétel, betegség levétele, félelem megszüntetése*. Naponta hétszer – *láthatatlanság látása, könnyű sebek gyógyítása*. Naponta egyszer – *gyógyítás, pengegát*. Mindezen képességeket 12. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 15 + a varázslat szintje).

Mennyei képességek: Védelmező aura, elektromosság-, hideg-, sav- és kővéváltoztatás-immunitás, tűz-ellenállás 20, nyelvek, +4 mentőkre a mérgek ellen.

Misztikus kitérés (Sz): Sohasem lehet meglepni.

Jártasságok: Kivételes ébersége miatt +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

PLANETÁR

A mennyei seregek nagyhatalmú tábornoka. Időnként segíti a nagyhatalmú halandókat a jótékony küldetéseik végrehajtásában. Leginkább azokat, akik az ördögi erőkkel veszik fel a harcot.

Túltermetezett emberre hasonlít, a bőre lágy, smaragdzöld, a szárnyai fehér tollúak, és a teste szőrtelen.

Harc

Mágikus hatalma ellenére is kifejezetten szereti a közelharcot. Leggyűlöltebb ellenfelei az ördögök.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *folytonos láng, mágiatörés, szent csapás, fejlesztett láthatatlanság* (csak önmaga), *kisebb visszaállítás, átoklevétel, betegség levétele, félelem megszüntetése, beszéd a holtakkal*. Naponta háromszor – *pengegát, tűzcsapás, holtak feltámasztása*. Naponta egyszer – *földrengés, nagyobb visszaállítás, alakváltás, szimbólum* (bármelyik). Mindezen képességeket 17. szintű mágusként használhatja (mentő NF = 16 + a varázslat szintje).

A következő hatások folyamatosan jelen vannak a planetár lényében, a használói szintjük 17.: *gonosz érzékelése, vermek érzékelése, hazugság felfedése, láthatatlanság látása, igazlátás*. A hatások mágikusan semlegesíthetőek, de a planetár egy ingyenes cselekedetként bármikor visszaállíthatja azokat.

Varázslatok: Képes isteni varázslatokat alkalmazni a papi varázslatlistából, és a Pusztítás, a Levegő, a Törvény, a Jó és a Háború szférákból, 17. szintű papként (mentő NF = 16 + a varázslat szintje).

Mennyei képességek: Védelmező aura, elektromosság-, hideg-, sav- és kővéváltoztatás-immunitás, tűz-ellenállás 20, nyelvek, +4 mentőkre a mérgek ellen.

SZOLÁR

A mennyei lények legnagyobbja. Általában közeli kapcsolatban áll az istenségekkel, és a kozmikus feladatok elvégzéséért hasonló mértékű jutalmat kapott bajnokokkal.

9 lábnyi magas humanoid csillogó, topázszín szemekkel, ezüstös vagy aranyszín bőrrel és szintén túlvilági fénnyel csillogó, fehér szárnyakkal. A hangja mély, parancsoló.

Harc

Elméletileg hatalomban felülmúlhatatlan. A démonhercegeken, a főördögökön és az istenségeken kívül senki sem remélheti, hogy sikeresen szembeszállhat vele. Kardja a világ egyik leghatalmasabb mágikus fegyvere, és íját kihúzva bármilyen gyilkos vesszőt képes útjára indítani.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *elsősegély, tárgyak életre keltése, közösség, folytonos láng, dimenzióhorgony, nagyobb elűzés, szent csapás, bebörtönzés, fejlesztett láthatatlanság* (csak önmaga), *kisebb visszaállítás, átoklevétel, betegség levétele, félelem megszüntetése, elemek elviselése, szörnyidézés VII, beszéd a holtakkal*. Naponta háromszor – *pengegát, földrengés, gyógyítás, maradandóság, feltámasztás, alakváltás*. Naponta egyszer – *nagyobb visszaállítás, tömeg elbájolása, vakság hatalomszó, ölj hatalomszó, kábulat hatalomszó, színes permet, szimbólum*

(bármelyik), *kívánság*. Mindezen képességeket 20. szintű mágusként használhatja (mentő NF = 17 + a varázslat szintje).

A következő hatások folyamatosan jelen vannak a szolár lényében, a használói szintjük 20.: *gonosz érzékelése, vermek érzékelése, hazugság felfedése, láthatatlanság látása, igazlátás*. A hatások mágikusan semlegesíthetőek, de a szolár egy ingyenes cselekedetként bármikor visszaállíthatja azokat.

Varázslatok: Képes isteni varázslatokat alkalmazni a papi varázslatlistából, és a Pusztítás, a Levegő, a Törvény, a Jó és a Háború szférákból, 20 szintű papként (mentő NF = 17 + a varázslat szintje).

Mennyei képességek: Védelmező aura, elektromosság-, hideg-, sav- és kővéváltoztatás-immunitás, tűz-ellenállás 20, nyelvek, +4 mentőkre a mérgek ellen.

MINOTAURUSZ

Nagy humanoid szörny
Életerő dobás: 6d8+12 (39 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 30 láb
VF: 14 (-1 termet, +5 természetes)
Támadások: Óriási harci balta +9/+4 kh., öklelés +4 kh.
Sebzés: Óriási harci balta 2d8+4, öklelés 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Roham 4d6+6
Különleges képességek: Szaglás, természetes ravaszság
Mentők: Szív +6, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 10, Áll 15, Int 7, Böl 10, Kar 8
Jártasságok: Megfélemlítés +5, Ugrás +8, Hallgatózás +8, Keresés +6, Észlelés +8
Képességek: Nagy Szívósság, Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi
Szerveződés: Magányos vagy banda (2–4)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Nagydarab lény, amely dühödt erővel védelmezi a területét (amely gyakran egy földalatti labirintus vagy alagútrendszer).

Természetes ravaszsága és vadállati ösztönei segítségével könnyedén megtalálja az utat a legbonyolultabb alagútrendszerben is – ezek kiválóan használható képességek a vadászathoz, a kínzáshoz és a betolakodók elpusztításához.

Külsőre nagyjából egy igen izmos emberhez hasonlít, akinek bikafej ül a nyakán. Úgy 7 lábnyi magas, és az egész testét loncsos szőr borítja. Sötét szemeiben állati vadság csillog.

A minotaurusz az Óriásnyelvet beszéli.

HARC

Szereti a közelharcot, amelyben nagy ereje jó szolgálatot tesz.

Roham (Sz): A minotaurusz többnyire úgy kezdi a harcot, hogy megrohamozza az egyik ellenfelét. A fejét lehajtva a szarvaival kezdi a küzdelmet. A roham egyéb módosítói mellett a minotaurusz ekkor tehet egy egyszerű ökleléstámadást, ami 4d6+6 pontnyit sebez.

Természetes ravaszság (Sz): Habár nem az intelligenciájáról híres teremtmény, ösztönös ravaszsága és logikai érzéke valamennyire ellensúlyozza ezt. Ettől immunissá válik az *útvesztő* varázslat hatására, nem tévedhet el és könnyen képes az ellenfelei nyomait követni. Mi több; nem lehet meglepni.

Jártasságok: +4 fajú bónuszt kap a Keresés, az Észlelés és a Hallgatózás jártasságpróbáira.

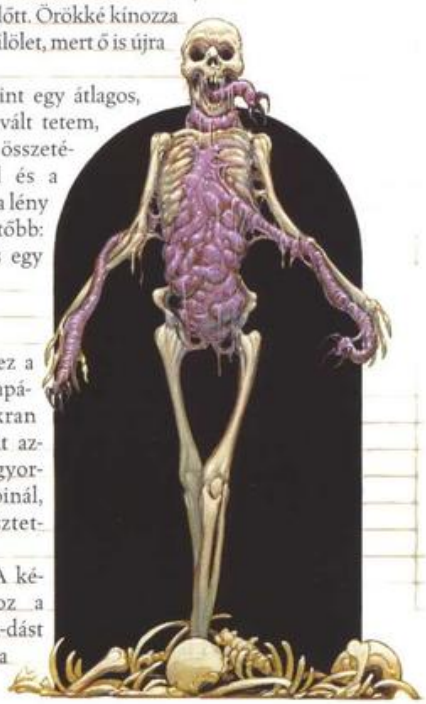
MOHRG

Közepes termetű élőholt
Életerő dobás: 14d12 (91 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 2 csapás +12 kh., nyelv +7 kh.
Sebzés: Csapás 1d6+5, nyelvével bénítás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Megragadás, bénító érintés, ivadék teremtése
Különleges képességek: Élőholt
Mentők: Szív +4, Gyors +5, Akarat +9
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 13, Áll -, Int 11, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Mászás +11, Rejtőzködés +15, Hallgatózás +12, Csendes Mozgás +15, Észlelés +12, Úszás +10
Képességek: Éberség, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Mozgékonyság

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (2–4), banda (2–4 fő plusz 5–10 zombi)
Kihívási érték: 8
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 15–21 ÉK (Közepes); 22–28 ÉK (Nagy)

Egy tömeggyilkos vagy egy hasonló bűnt elkövetett személy életre keltett holt-testéből válhat efféle teremtmény, ha az illető nem bánta meg a bűneit a halála előtt. Örökké kínozza az élő lények iránti gyűlölet, mert ő is újra élni szeretnek.

A mohrg olyan, mint egy átlagos, majdnem csontvázzá vált tetem, és emiatt sokszor összetévesztik a zombikkal és a ghoulokkal. Azonban a lény nyelve a legrémisztőbb: hosszú, féregszerű, és egy karomban végződik.



HARC

Akárcsak a zombik, ez a lény is erős ökölcsapásokkal támad. Gyakran meglepi az ellenfeleit azzal, hogy sokkalta gyorsabban mozog a zombinál, amellyel összeté-vesztette.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek sikeres táma-dást kell végrehajtania a karjaival.

Bénító érintés (T): A mohrg a nyelvével előrecsapva is tud támadni. Ha eltalál egy ellenfelet, akkor annak Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 17), amelynek elrontása esetén 1d4 körre lebénul.

Ivadékteremtés (T): A mohrg által megölt lény 1d4 nap múltán a mohrg által irányított zombiként tér vissza. Az életében birtokolt képességeit elveszíti.

MOTYOGÓ

Közepes termetű rendellenesség
Életerő dobás: 4d8+4 (22 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 10 láb, úszva 20 láb
VF: 19 (+1 Ügy, +8 természetes)
Támadások: 6 harapás +4 kh.
Sebzés: Harapás 1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Motyogás, köpés, megragadás, vérszívás, föld befolyásolása, beborítás
Különleges képességek: Formátlan
Mentők: Szív +2, Gyors +2, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 13, Áll 12, Int 4, Böl 13, Kar 13
Jártasságok: Hallgatózás +8, Észlelés +12
Képességek: Ravasz Fegyverhasználat (harapás)

Éghajlat/terep: Bármely föld, víz és földmélyi terület
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 5–12 ÉK (Nagy)

A motyogó iszonytató teremtmény, mintha egy kusza rémálomból mászott volna ki. Bár nem gonosz, de testnedvekre szomjazik, és úgy tűnik, hogy leginkább az intelligens lények vérét kedveli.

Nehéz leírni. A teste olyan, mintha csak félig lenne szilárd, félig pedig folyékony, mint egy amőba. A testének felszíne felveszi az emberi bőr színét (de nem az állagát), de számtalan szem és száj formálódik rajta, majd tűnik el folyamatosan. Ezek elrendezése néha egy arcra hasonlít, de valójában a megjelenő és eltűnő szervek között nincs semmiféle kapcsolat.

Beszéli ugyan a Közös nyelvet, de többnyire nem mond semmit, csak folyamatosan motyog.

HARC

A motyogó nagyon gyorsan képes álláb-szerű nyúlványokat növeszteni, amelyeknek a végén egy vagy több szem, és egy száj jelenik meg. Egyszerre összesen hat ilyen csápfegyvert tud növeszteni.

Motyogás (T): Amint a motyogó kiszúr valami ehetőt, azonnal motyogni kezd (ez ingyenes cselekedetnek számít). 60 lábnyi távolságon belül minden lénynek (kivéve más motyogókat) sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 13), máskülönben olyan hatás alá kerül, mintha *zavarodottság* varázslatot mondtak volna rá. A hatás 1d2 körig tart, és elmebefolyásoló hangtámadásként kell kezelni. Akinek sikeres a mentődobása, az egy napra immunissá válik az adott motyogó ezen támadására.

Köpés (Sz): A harc kezdetén és utána 2 körönként a motyogó képes köpni egy nagyot. A köpete a levegővel érintkezésbe lépve azonnal meggyullad, és vakító fényvillanást hoz létre. 60 lábnyi távolságon belül minden látó lénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 13), különben 1d3 körre megvakul.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a motyogónak sikeresen kell támadnia a harapásával.

Vérszívás (Sz): Megragadás esetén egy sikeres birkózáspróbával a motyogó egy szája az áldozaton marad, és az automatikusan okozott harapássebzés mellett elkezdi szívni annak vérét is (körönként 1 pontnyi időleges Állóképesség-vesztést okoz). Sikeres Erőpróbával (NF = 12), vagy egy normál támadás keretében (csonkolással) a motyogó szájnyúlványa eltávolítható (ez utóbbihoz legalább 2 pontot kell rajta sebezni, VF = 18 ellenében támadva). A levágott szájnyúlvány még 1d4 körig folytatja a harapást és a vérszívást.

Akinek a motyogó nullára csökkenti az Állóképesség-értékét, az meghal, és hamarosan feloldódik a szörnyeteg testében. A motyogó ekkor kap +1 életpontot, és a testén újabb szempár jelenik meg egy szájjal együtt.

Beborítás (Sz): A motyogó megpróbálhatja a saját testével beborítani egy maximum Közepes termetű ellenfelét, amelyre már legalább három szájjal ráakaszkodott. Az ellenfélnek Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 14), rontás esetén elesik és a motyogó rámászik. A következő körben a motyogónak hat helyett tizenkét harapás támadása lehet ezzel az ellenféllel szemben (+4 kh. mindegyikre), és a beborított lény nem képes belülről megtámadni a szörnyeteget. Az előzőleg ráakaszkodott szájnyúlványok ekkor felszabadulnak és másokat is támadhatnak.

Föld meglágyítása (T): Egy általános cselekedetként a motyogó akaratlagosan képes a saját magától számított 5 lábnyi távolságon belül futóhomokká változtatni a földet és a köveket. A földet, a homokot és a hasonló talajtípusokat 1 körig tart átalakítani, a köveket 2 körig. A motyogót kivéve mindenkinek egy mozgással egyenlő cselekedetet kell tennie ahhoz, hogy ne süllyedjen el a meglágyított talajban (ezután helyhez lesz kötve).

Formátlan (Sz): Nem kaphat kritikus találatot és nem lehet meglepni.

Jártasságok: Számos szemének köszönhetően a motyogó +4 faji bónuszt kap az Észlelés próbáira.

MÚMIA

Közepes termetű élőholt
Életerő dobás: 6d12+3 (42 ép)
Kezdeményezés: -1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb
VF: 17 (–1 Ügy, +8 természetes)
Támadások: Csapás +6 kh.
Sebzés: Csapás 1d6+4 és rothadás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Kétségbeesés, rothadás
Különleges képességek: Élőholt, ellenállás ütéseknek, sebzéscsökkentés 5 /+1, tűzre érzékeny
Mentők: Szív +2, Gyors +1, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 17, Ügy 8, Áll –, Int 6, Böl 14, Kar 15
Jártasságok: Rejtőzködés +8, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +8, Észlelés +9
Képességek: Éberség, Szívósság

Éghajlat/terep: Bármely sivatag és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (2–4), őrzők (6–10)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 7–12 ÉK (Közepes); 13–18 ÉK (Nagy)

Tartósított tetem, amelyet olyan sivatagi istenek keltettek életre, akiknek a nevét jobb elfeledni. Általában véve ősi kriptákban és templomokban találkozhatunk vele, időtlenül őrködve és elpusztítva a sírrablókat.

Fizikailag már régen kiszáradt és összeaszott tetem, évszázados gézkötésbe csavarva. Lassan, csoszogva mozog, meggörnyedve az évszázados kortól. Ezen rémisztő teremtmény gyakran viseli magán irtóztató teremtője szimbólumát, és mindig őt szolgálja. Míg a legtöbb élőholt bűzlik a rothadásszagtól, a múmiát erős, fűszeres illat lengi körbe azoktól a növényektől és poroktól, amelyeket a balzsamozáshoz és a test tartósításához használtak fel a halálakor.

Kérdés és könyörület nélkül megtámadja a behatolókat. Sohasem próbál kommunikálni az ellenfeleivel, és sohasem menekül el. Egy múmiával a találkozás minden esetben valakinek a halálával végződik.

HARC

Közelharcban hatalmas ökölcsapásokkal küzd. Még ha nem lennének egyéb képességei, a hatalmas ereje akkor is komoly ellenféllé tenné.

Kétségbeesés (T): A múmia puszta látványa is iszonytató félelmet okoz. Aki látja, annak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), vagy 1d4 körre lebénul a félelemtől. A mentődobás sikerességétől függetlenül az áldozat egy napra immunissá válik az adott múmia ezen képességére.

Rothadás (T): Természetfeletti betegség – ökölcsapás, Szívósság-mentő (NF = 20), lappangási ideje 1 nap, sebzése 1d6 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés. A normális betegségekkel szemben a múmia rothadása addig hat, mígnem az áldozat Állóképesség-értéke nullára csökken (és meghal) vagy *betegség levétele*, esetleg hasonló mágiával nem gyógyítják meg (keresd a betegségekről szóló részt a *Kalandmesterek könyvében*).

Az áldozat a halálakor porrá és homokká bomlik szét, amit egy kisebb szellő is szétfújhat a nagyvilágban. Ha a maradványokra a halál utáni 6 körben *betegség levétele* és *feltámasztás* varázslatot mondanak egymás után, akkor a személy visszatér az életbe.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

Ellenállás ütéseknek (Sz): A fizikális támadások csak a normális sebzésük felét okozzák a múmiának. Ezt a képességet a sebzéscsökkentés előtt kell figyelembe venni.

Tűzre érzékeny (Sz): A múmia kétszeresen sebződik a tűztől, kivéve ha dobhat mentőt a sebzés felezése érdekében. A sikeres mentő felezi a sebzést, azonban a rontott dobás megkétszerezi azt.

NÁGA

	Vízi nága	Szellemnága	Sötét nága	
		Nagy rendellenesség (Vízi)	Nagy rendellenesség	Nagy rendellenesség
Életerő dobás:		7d8+28 (59 ép)	9d8+36 (76 ép)	9d8+18 (58 ép)
Kezdeményezés:		+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:		30 láb, úszva 50 láb	40 láb	40 láb
VF:		15 (-1 termet, +1 Ügy, +5 természetes)	16 (–1 termet, +1 Ügy, +6 természetes)	14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)
Támadások:		Harapás +7 kh.	Harapás +9 kh.	Fullánk +7 kh., harapás +2 kh.
Sebzés:		Harapás 2d6+4 és méreg	Harapás 2d6+6 és méreg	Fullánk 2d4+2 és méreg, harapás 1d4+1
Oldal/elérés:		5 x 5 (összetekeredve) / 10 láb	5 x 5 (összetekeredve) / 10 láb	5 x 5 (összetekeredve) / 10láb
Különleges támadások:		Varázslatok, méreg	Varázslatok, méreg, bűvös tekintet	Varázslatok, méreg, gondolatok érzékelése
Különleges képességek:		-	-	Méregimmunitás, elmeőrzés, ellenállás bájolásnak
Mentők:		Szív +6, Gyors +5, Akarat +8	Szív +7, Gyors +6, Akarat +9	Szív +5, Gyors +7, Akarat +8
Tulajdonságok:		Erő 16, Ügy 13, Áll 18, Int 10, Böl 17, Kar 15	Erő 18, Ügy 13, Áll 18, Int 12, Böl 17, Kar 17	Erő 14, Ügy 15, Áll 14, Int 16, Böl 15, Kar 17
Jártasságok:		Koncentráció +12, Hallgatózás +10, Varázslás +8, Észlelés +10	Koncentráció +13, Hallgatózás +15, Varázslás +10, Észlelés +15	Koncentráció +13, Blöff +9, Hallgatózás +11, Szándékok Érzékelése +8, Varázslás +12, Észlelés +11

Képességek:	Villámgyors Reflexek	Villámgyors Reflexek, Éberség	Villámgyors Reflexek, Éberség, Kitérés, Harci Alkalmazások
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg vizek és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg földek és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg földek és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, fészek (2–4)	Magányos, fészek (2–4)	Magányos, fészek (2–4)
Kihívási érték:	7	9	8
Kincsek:	Általános	Általános	Általános
Jellem:	Általában semleges	Általában kaotikus gonosz	Általában törvényes gonosz
Fejlesztés:	8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)	10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)	10–13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)

Őrző nága
Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 11d8+44 (93 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 18 (-1 termet, +2 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+7 és méreg
Oldal/elérés: 5 x 5 (összetekeredve) / 10 láb
Különleges támadások: Méreg, köpés, varázslatok
Mentők: Szív +7, Gyors +7, Akarat +11
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 14, Áll 19, Int 16, Böl 19, Kar 18
Jártasságok: Blöff +12, Koncentráció +15, Hallgatózás +13, Szándékok Érzékelése +13, Varázslás +11, Észlelés +13
Képességek: Éberség, Harci Alkalmazások, Kitérés, Villámgyors Reflexek, Varázslatfókusz (bármelyik egy iskola)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, fészek (2–4)
Kihívási érték: 10
Kincsek: Általános
Jellem: Általában törvényes jó
Fejlesztés: 12–16 ÉK (Nagy); 17–33 ÉK (Óriási)

A nága intelligens teremtmény alfajonként változó mágikus képességekkel. Természetéből adódóan uralja a környezetét. A rejtekét ravasz csapdákkal és jól elrejtett őrzővarázslatokkal védelmezi, hogy távol tartsa a betolakodókat. Minden nága teste hosszú és kígyószerű, csillogó pikkelyek borítják. A fején többé-kevésbé emberi arc néz a világra. A testhossza 10 és 20 láb között van. A nága szeme intelligenciától csillog, és szinte hipnotikus belső fénytől izzik.

HARC

Többnyire a varázslatait használja, a közelharcot nem igazán kedveli. Szinte sohasem mozdul ki a rejtekéről, így jól ismeri azt, és a betolakodókat könnyen az akarata szerint terelgetheti.

VÍZI NÁGA

Szépséges teremtmény, az egész testét csillogó, smaragdzöld mintázat díszíti. A gerincéből tűzvörös és narancsszín tüskék növekedtek ki, és amikor a nága dühös, akkor ezek „felborzolódnak".

Harc

A testét a víz alatt tartva harcol, és főként a varázslatait használja.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 17), kezdő és másodlagos sebzése 1d8 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés.

Varázslatok: 7. szintű mágusként alkalmazhat mágiát, de sohasem használ tűzvarázslatokat.

SZELLEMNÁGA

A szellemnága fekete testét bíborszín csíkok mintázzák. Körülötte mindig nehéz dögszag terjeng.

Harc

A szellemnága többnyire a tekintettámadásával kezdi a harcot, majd gyorsan előretör, és megpróbálja a harapásával elintézni mindazon ellenfeleit, akik elfedték a szemeiket.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 18), kezdő és másodlagos sebzése 1d8 pontnyi időleges Állóképességvesztés.

Bűvös tekintet (T): Mint a *személy elbájolása* varázslat, 30 lábnyi távolságig, Akaraterő-mentő (NF = 17).

Varázslatok: 7. szintű mágusként alkalmazhat mágiát, emellett használhat papvarázslatokat, és a következő szférákból is mágusként varázsolhat: Káosz, Gonosz.

SÖTÉT NÁGA

A színük sötétlila, és érdes bőrüket finom pikkelyek borítják. Inkább tűnnek óriási angolnának, mint kígyónak. A farka hegyes tüskében végződik, amelyből kábító mérget fecskendezhet az áldozataiba.

Harc

A sötét nága magasabbról szeret harcolni, ahonnan belátja a csatateret, és ahol az ellenfelei nehezen érik el.

Gondolatok érzékelése (T): Folyamatosan működő képesség, a hatása megegyezik egy 9. szintű mágus hasonló nevű varázslatának hatásával (mentő NF = 15).

Méreg (Sz): Farktüske, Szívósságmentő (NF = 16), sebzése nincs; az áldozat 2d4 percre rémálomba merül.

Elmeőrzés (Sz): Immunis mindenféle elmeolvasásra.

Ellenállás bűbájnak: +2 faji bónuszt kap a mentődobásaira mindenféle bűbáj ellenében (ez nincs benne a statisztikákban).

Varázslatok: 7. szintű mágusként alkalmazhat mágiát.

ŐRZŐ NÁGA

Az őrző nága színe zöldes-arany, és körülötte mindig virágillat terjeng.

HARC

Támadás előtt általában figyelmezteti a betolakodókat, és felszólítja őket a távozásra. Ha ez hatástalan, akkor a varázslataival támad vagy mérget köp az ellenfeleire.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 19), sebzése 2d8 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés.

Köpés (Sz): Az őrző nága maximum 30 lábnyi távolságra tud mérget köpni, ami egy általános cselekedetébe kerül. A támadás ellen nem érvényesül a vértezet, és nem lehetséges távolság növekedése. Akit ezzel a támadásával eltalál, annak a fentebb írt méreg ellen kell mentőt dobnia.

Varázslatok: 9. szintű mágusként alkalmazhat mágiát, emellett használhatja a papvarázslatokat, és a következő szférákból is mágusként varázsolhat: Jó, Törvény.

NIMFA

Közepes termetű fey
Életerő dobás: 3d6 (10 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, úszva 20 láb
VF: 11 (+1 Ügy)
Támadások: Tőr +1 kh.
Sebzés: Tőr 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Vakító szépség, földöntúli szépség
Különleges képességek: Varázslatszerű képességek
Mentők: Szív +1, Gyors +4, Akarat +8
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 16, Böl 17, Kar 19
Jártasságok: Állatempátia +10, Szakma (bármelyik) vagy Ismeret (bármelyik) +7, Szabadulóművész +7, Gyógyítás +9, Rejtőzködés +7, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +7, Szándékok Érzékelése +9, Észlelés +11
Képességek: Képességfókusz (földöntúli szépség), Éberség, Kitérés, Vasakarat

Éghajlat/terep: Bármely föld
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 6
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 4–9 ÉK (Közepes)

A nimfa a fizikai szépség természetes megtestesítője: hihetetlenül gyönyörű. Vess rá csupán egyetlen pillantást, és megvakulsz vagy meghalsz. Gyűlöli a gonoszságot és a csúfságot.

A nimfa a legelrejtettebb és legzavartalanabb vadon lakója, és általában tiszta víz közelében él – óceán partján, kristálybarlangban, hegyi patak közelében, és hasonló helyeken. Hisz a természet szentségében, és próbálja a lakhelyét tisztán, biztonságosan tartani. Bár rendszerint magányos, néha szövetkezik olyan jó jellemű lényekkel, akik a gonosz ellen harcolnak. Mindenféle állat megtalálható körülötte, amelyek a nimfa jelenlétében még a természetes ellenségeikkel sem kapnak össze. A sebesült állat tudja, hogy a nimfánál mindig menedéket és gyógyulást talál.

A szépsége felülemelkedik a szavakon. A megjelenése egyénenként változó, de minden nimfa emberi, fiatal nő formájában él, tökéletes alkattal, gyönyörű hajjal és szemekkel. A viselkedése bájos, kedves, de az elméje gyors és találékony.

A szebb humanoidokkal (pl.: az elfek és a félelfek) általában a szokottnál is kedvesebb, és néha még meg is menti őket az erdő veszélyeitől, ha éppen a környéken jár.

A nimfa a Szilván és a Közös nyelvet beszéli.

HARC

Kerüli a harcot, amikor csak lehetséges. A nagyobb veszély és az erős betolakodók elől inkább elmenekül.

Vakító szépség (T): Folyamatosan működő képesség, amely a humanoid lényekre hat, a nimfától maximum 60 lábnyi távolságon belül. Aki egyenesen ránéz a nimfára, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15) vagy máskülönben maradandóan megvakul, mintha a *vakítás* varázslat hatott volna rá. A nimfa egy ingyenes cselekedettel bármikor felfüggesztheti vagy újra előhívhatja ezt a képességét.

Földöntúli szépség (T): A nimfa minden 10 percben egyszer képes megidézni a képességet. Aki a tőle számított 30 lábnyi távolságon belül tartózkodik és egyenesen ránéz, annak sikeres Akaraterő-próbát kell tennie (NF = 17) vagy azonnal meghal.

Varázslatszerű képességek: A nimfa naponta egyszer használhatja a *dimenzióajtó* varázslatot, mintha 7. szintű mágus lenne. Emellett képes lemásolni és használni a druidák varázslatait, mintha 7. szintű mágiahasználó lenne (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

	Fiatal Kicsi külvilági (Lég)	Felnőtt Közepes külvilági (Lég)	Idősebb Nagy külvilági (Lég)
Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)	7d8+7 (38 ép)	15d8+45 (112 ép)
Kezdeményezés:	+5 (Ügy)	+5 (Ügy)	+5 (Ügy)
Sebesség:	Repülve 60 láb (kiváló)	Repülve 60 láb (kiváló)	Repülve 60 láb (kiváló)
VF:	20 (+1 termet, +5 Ügy, +4 természetes)	21 (+5 Ügy, +6 természetes)	22 (-1 termet, +5 Ügy, +8 természetes)
Támadások:	Elektromosságsugár +9 táv.	Elektromosságsugár +12 vagy harapás +9 kh.	Elektromosságsugár +19 táv. vagy harapás +12 kh. táv. vagy harapás +20 kh.
Sebzés:	Elektromosságsugár 2d6	Elektromosságsugár 2d8 vagy harapás 1d6+1	Elektromosságsugár 2d8 vagy harapás 1d8+2 vagy harapás 2d6+9
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Elektromosságsugár	Elektromosságsugár	Elektromosságsugár
Különleges képességek:	Immunitások, tűz- és hideg-ellenállás 20	Immunitások, tűz- és hideg-ellenállás 20	Immunitások, tűz- és hideg-ellenállás 20
Mentők:	Szív +4, Gyors +8, Ak +4	Szív +6, Gyors +10, Ak +6	Szív +12, Gyors +14, Ak +10
Tulajdonságok:	Erő 12, Ügy 21, Áll 12, Int 10, Böl 13, Kar 13	Erő 14, Ügy 21, Áll 12, Int 10, Böl 13, Kar 13	Erő 22, Ügy 21, Áll 16, Int 10, Böl 13, Kar 13
Jártasságok	Irányérzék +2, Hallgatózás +7, Keresés +7, Szándékok Érzékelése +7, Észlelés +7 Észlelés +11, Szabadulóművész +23,	Irányérzék +7, Hallgatózás +11, Keresés +10, Szándékok Érzékelése +11, +19, Észlelés +19, Ismeret (A Lég Síkja) +15	Irányérzék +16, Hallgatózás +19, Keresés +18, Szándékok Érzékelése Szabadulóművész +15
Képességek	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Kitérés, Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Vakharc, Harci Reflexek Kitérés, Ravasz Fegyverhasználat (harapás)
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt	Bármely föld és a föld alatt
Szerveződés:	Magányos vagy fészek (2–4)	Magányos vagy fészek (2–4)	Magányos vagy fészek (2–4)
Kihívási érték:	3	5	8
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Kicsi)	8–14 ÉK (Közepes)	16–24 ÉK (Nagy); 25–32 ÉK (Hatalmas)

Ragadozó a Levegő Elemi Síkjáról. Az egész életét a szárnyain tölti, így kiválóan repül.

A nyílsólyom teste hosszúkás, kígyószerű, hosszú nyakkal és farokkal. A testéből két pár sárgatollú szárny áll ki, egymásra szinte merőlegesen. A testének nagy részét kékes pikkelyek borítják, amelyeket a farok és a nyak tövénél sárga tollak váltanak fel. A fején egy fekete, fogazott csőr helyezkedik el, és alatta is, felette is egy-egy pár szem. A farkán sorokban egymást váltják a sárga tollak és a kékes színű tüskék.

Egész életében mozgásban marad. Születésétől fogva képes repülni, a levegőben eszik, alszik és párzik. A testének csavargatásával állítja a szárnyait a megfelelő szögbe, így a nyílsólyom bármely irányban képes a lehető legnagyobb sebességével repülni.

A nyílsólyom tojásai belső levitációs képességgel rendelkeznek. A nőstény 2d4 tojást rak a levegőbe, mintha egy fészekbe tenné, és hagyja azokat ott lebegni egészen a kikelésig. Csak őrzi a tojásokat, és összeszedi őket, ha a szél szétfújja a „fészket", egyébiránt nem törődik velük.

A fiatal nyílsólyom (1–10 éves) a csőrétől a farkáig nagyjából 5 lábnyi hosszú, amelynek a teste alig az egyharmadát teszi ki. A szárnyfesztávolsága úgy 7 lábnyi, és a súlya 20 fontnyi körül van. A felnőtt madár (11–40 esztendő között) a csőrétől a farkáig körülbelül 10 lábnyi hosszú, 15 lábnyi szárnyfesztávval és 100 fontos súllyal. Egy idős példány (úgy 41 és 75 esztendős között) 20 lábnyi hosszú, a szárnyfesztávolsága 30 lábnyi, és a súlya 800 fontra tehető.

Ismeri az Auran nyelvet, de nem túl beszédes teremtmény.

HARC

Őrülten védelmezi a területét, és mindig éhes. Szinte bármilyen lényt megtámad, amivel találkozik. Akár az ételért, akár azért, hogy elijessze a lehetséges riválist. Elsődleges támadási formaként az elektromosságsugarat használja, amelyet a farka végéből lő ki. Néha harap is, de szívesebben marad karnyújtásnyi távolságon kívül.

Elektromosságsugár (T): Körönként egyszer lőhet elektromosságot (sugárforma), amely maximum 45 lábnyi távolságig hatásos.

Immunitások (Sz): Immunis a savra, az elektromosságra és a mérgekre.

	Ogre Nagy óriás	Ogre mágus Nagy óriás
Életerő dobás:	4d8+8 (26 ép)	5d8+15 (37 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	+4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb	30 láb, repülve 40 láb (jó)
VE:	16 (–1 termet, –1 Ügy, +5 természetes, +3 szőrme)	18 (–1 termet, +5 természetes, +4 láncing)
Támadások:	Óriási nagy bunkó +8 kh. vagy óriási hosszú lándzsa +1 táv.	Óriási nagy kard +7 kh. vagy óriási hosszú íj +2 táv.
Sebzés:	Óriási nagy bunkó 2d6+7 vagy óriási hosszú lándzsa 2d6+5	Óriási nagy kard 2d8+7 vagy óriási hosszú íj 2d6
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb (15-20 láb hosszú lándzsával)	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	–	Varázslatszerű képességek
Különleges képességek:	–	Regeneráció 2, varázslat-ellenállás 18
Mentők:	Szív +6, Gyors +0, Akarat +1	Szív +7, Gyors +1, Akarat +3
Tulajdonságok:	Erő 21, Ügy 8, Áll 15, Int 6, Böl 10, Kar 7	Erő 21, Ügy 10, Áll 17, Int 14, Böl 14, Kar 17
Jártasságok:	Mászás +4, Hallgatózás +2, Észlelés +2	Koncentráció +6, Hallgatózás +5, Varázslás +4, Észlelés +5
Képességek:	Fegyverfókusz (nagy bunkó)	Jobb Kezdeményezés
Éghajlat/terep:	Bármely föld, víz vagy a föld mélyén	Bármely föld vagy a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, néhány (2–4), banda (5–8)	Magányos, pár, csapat (1–2 plusz 2–4 ogre)
Kihívási érték:	2	8
Kincsek:	Általános	Általános kétszerese
Jellem:	Általában kaotikus gonosz	Általában törvényes gonosz
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint

Nagy, csúf és kapzsi teremtmény, amely főként fosztogatásból él. Néha társul szegődik más szörnyetegekhez. A leggyakrabban ogre varázslókkal, óriásokkal és trollokkal lehet együtt látni.

Rendetlen és heves, a legtöbb problémát úgy próbálja megoldani, hogy szétzúzza a probléma okozóját. Amit nem tud összetörni, azzal vagy nem foglalkozik tovább, vagy elmenekül előle. Kis törzsi csoportokban él, és szinte bárhol megtalálható. Majdnem mindent megeszik, amit el tud fogni vagy venni. Időnként zsoldosként szolgál gonosz humanoidok mellett (emberek mellett is).

A felnőtt ogre úgy 9–10 lábnyi magas, és nagyjából 300–350 fontot nyom. A bőr színe bármilyen lehet a piszkossárgától a fakó barnáig. A testét vastag szőrmebunda fedi, amely tele van mocskos bogokkal, ahogyan hosszú és rendezetlen hajuk is. A ruhája általában rossz minőségű szőrme, amelynek szaga hozzáadódik a lény önmagában is átütő erejű testszagához.

Az Óriásnyelvet beszéli, de ha az Intelligenciaértéke legalább 10-es, akkor megtanulhatja a Közös nyelvet is.

HARC

A túlerőt, a lopakodást és a lesből támadást mindig is jobban kedvelte az egyenlő küzdelemnél. Éppen elég intelligens ahhoz, hogy először egy távolsági fegyverrel csökkentse az ellenfelei számát, és csak azután bocsátkozzon közelharcba. Az ogre bandák és csoportok általában szervezetlenül, egyénenként harcolnak.

MERROW (VÍZI OGRE)

A merrow édesvizű tavakban és folyamokban élő ogre. Eltekintve a lakóhelyétől (víz), a sebességétől (úszva 40 láb), és a hosszú lándzsa forgatásának ismeretétől (+7 kh., a sebzése 1d8+7), a merrow teljes mértékben ugyanolyan, mint a szárazföldi rokona.

OGRE VARÁZSLÓ

Az ogre varázsló intelligensebb és veszélyesebb, mint a köznapi társai. Kegyetlen természetű, gyakran vezet fosztogató csapatot, hogy rabszolgákat, kincseket vagy élelmet szerezzen magának.

Megerősített építményben vagy földalatti rejtekben él, általában egyedül vagy egy kis csoport ogre társaságában. Az ogre varázsló tekintélyét az összegyűjtött vagyonának mértéke határozza meg. Bár egymással csak ritkán érintkeznek, a kincsverseny végigkíséri az ogre varázslók egész életét.

Az ogre varázsló holmi 10 lábnyi magas, és úgy 600 fontot nyom. A bőrszíne a világoszöldtől a világoskékig bármilyen árnyalatban tetszeleghet, a haja általában sötét. A homlokán egy pár rövid, csontszínű szarv meredezik. A szemei sötétek, de a pupillája vakítóan fehér, a fogai és a körmei szénfeketék. Kedveli a laza, kényelmes ruhákat és a könnyű vértezeteket.

Beszéli a Közös és az Óriás-nyelvet.

Harc

Sokszor a varázslatszerű képességeire támaszkodik, és csak akkor bocsátkozik fizikai küzdelembe, ha az végképp elkerülhetetlen. Ha nála nagyobb erővel találkozik, akkor általában *gázalakban* vonul vissza. Nem kezd bele egy vesztes csatába. Ugyanakkor az ígéreteit rendszerint betartja, és aki óvatlanul megszegi a vele kötött egyezségét, az gyakran nézzen a háta mögé.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *sötétség, láthatatlanság*. Naponta egyszer – *személy elbájolása, fagycsóva, gázalak, átalakulás, altatás*. Mindezen képességeit egy 9. szintű mágus varázslatainak megfelelően használja (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Repülés (T): Ingyenes cselekedetként képes repülni. Gázalakot felvéve a normál sebességével repülhet, de kiváló manőverezéssel.

Regeneráció (Sz): Normálisan sebződik a tűztől és a savaktól. A levágott testrészeit a csonkhoz illesztve visszakaphatja, a gyógyulás ekkor 1 percet vesz igénybe. Ha a fejétől vagy egy létfontosságú szervétől fosztották meg, akkor azt 10 percen belül kell visszailleszteni, máskülönben meghal. Az ogre varázsló elvesztett testrészei nem növekednek vissza.

OOZE LÉNYEK

	Szürke ooze Közepes termetű ooze	Zselékocka Óriási ooze	Okkerszín zselé Nagy ooze
Életerő dobás:	3d10+10 (26 ép)	4d10+36 (58 ép)	6d10+27 (60 ép)
Kezdeményezés:	–5 (Ügy)	–5 (Ügy)	–5 (Ügy)
Sebesség:	10 láb	15 láb	10 láb, mászva 10 láb
VF:	5 (–5 Ügy)	3 (–2 termet, –5 Ügy)	4 (–1 termet, -5 Ügy)
Támadások:	Csapás +3 kh.	Csapás +1 kh.,	Csapás +5 kh.
Sebzés:	Csapással 1d6+1 és 1d6 sav	Csapással 1d6+4 és 1d6 sav	Csapással 2d4+3 és 1d4 sav
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	10 x 10 / 10 láb	5 x 10 / 10 láb
Különleges támadások:	Megragadás, sav, korrózió, szorítással 1d6+1 és 1d6 sav	Beborítás, bénítás, sav	Megragadás, sav, szorítással 2d4+3 és 1d4 sav
Különleges képességek:	Vaklátás, ooze, rejtőszín, hideg- és tűzimmunitás	Vaklátás, ooze, átlátszó, elektromosság-immunitás	Vaklátás, ooze, szétválás
Mentők:	Szív +1, Gyors –4, Akarat –4	Szív +5, Gyors –4, Akarat –4	Szív +4, Gyors –3, Akarat –3
Tulajdonságok:	Erő 12, Ügy 1, Áll 11, Int –, Böl 1, Kar 1	Erő 10, Ügy 1, Áll 19, Int –, Böl 1, Kar 1	Erő 15, Ügy 1, Áll 15, Int –, Böl 1, Kar 1
Éghajlat/terep:	Bármely mocsár és a föld alatt	Bármely földmélyi terület	Bármely mocsár és a föld alatt
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos
Kihívási érték:	4	3	5
Kincsek:	Nincs	1/10 érmék, 50% javak (nincs nem fém vagy nem kő), 50% tárgyak (nincs nem fém vagy nem kő)	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Közepes); 7–9 ÉK (Nagy)	5–12 ÉK (Óriási); 13–24 ÉK (Hatalmas)	7–9 ÉK (Nagy); 10–18 ÉK (Óriási)

	Fekete puding Óriási ooze
Életerő dobás:	10d10+60 (115 ép)
Kezdeményezés:	–5 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, mászva 20 láb
VF:	3 (–2 termet, –5 Ügy)
Támadások:	Csapás +8 kh.
Sebzés:	Csapással 2d6+4 és 2d6 sav
Oldal/elérés:	5 x 20 / 10 láb
Különleges támadások:	Megragadás, sav, szorítás 2d6+4 és 2d6 sav
Különleges képességek:	Vaklátás, ooze, szétválás
Mentők:	Szív +7, Gyors –2, Akarat –2
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 1, Áll 19, Int –, Böl 1, Kar 1
Éghajlat/terep:	Bármely mocsár és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos
Kihívási érték:	7
Kincsek:	Nincs
Jellem:	Mindig semleges
Fejlesztés:	11–15 ÉK (Óriási); 16–30 ÉK (Hatalmas)

Formátlan lények, amelyek egész életükben csak esznek. Földmélyi alagutakban és mocsarakban élnek szerte a világon, romokat és barlangokat kutatnak át szerves anyagokért – legyen az élő vagy holt dolog, a számukra táplálékot jelent.

HARC

Mindent megtámadnak, amivel találkoznak. Állábakat növesztve csapnak az áldozatuk felé, vagy egyszerűen rámásznak az ellenfelükre és a saját testükkel borítják be, amely nagy mértékben savas.

Vaklátás (Sz): Gyakorlatilag egy ooze lény egész teste egyetlen nagy érzékszerv, amely 60 lábnyi távolságon belül érzékeli a szagokat és a légmozgást.

Ooze: Immunisak az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a leütésre és az átalakításra. Nem kaphatnak kritikus találatot.

SZÜRKE OOZE

A szürke ooze ártalmatlan víztócsának látszik, vizes homokfoltnak vagy egy kupac kőnek – egészen addig, amíg mozdulatlan marad vagy nem lendül támadásba.

A szürke ooze testhossza maximum 8 lábnyi lehet, ekkor a vastagsága úgy 6 ujjnyi.

Harc

Úgy támad, mint egy kígyó. Megfeszül, és az egész testével előrecsap.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a csapástámadásával. Sikeres megragadás esetén szoríthat.

Sav (Sz): Erős emésztőnedvet választ ki, amely feloldja a szerves anyagokat és a fémeket. Minden célba találó közelharci támadása savsebzést is okoz.

Az ooze savas érintése körönként 40 pontnyi sebzést okoz a fém és a fa tárgyaknak. A vértezet és a ruházat azonnal használhatatlanná válik tőle, hacsak a viselőjének nem sikerül megdobnia egy Gyorsaságmentőt NF = 19 ellenében. A sav nem bántja a köveket, de a fém és fa fegyverekre ugyanaz vonatkozik, mint a vértezetre és a ruházatra (Gyorsaságmentő).

Szorítás (Sz): Sikeres birkózáspróbával a lény automatikusan csapás- és savsebzését okozza. A megragadott ellenfél ruházatával és vértezetével kapcsolatos Gyorsaság-mentődobásra –4 levonás jön.

Rejtőszín (Sz): A mozdulatlan szürke tócsa igazi valójának felismeréséhez sikeres Észlelespróbát kell dobni (NF = 15).

ZSELÉKOCKA

A majdnem átlátszó zselékocka lassan csúszik-mászik az alagutak falai között, és egyformán felold magában dögöt és élőlényt. A szervetlen anyagok egy része csapdába esve lebeg az ooze testében.

A tipikus zselékocka úgy 10 lábnyi oldalhosszúságú, és közel 10 000 fontot nyom, bár jóval nagyobb egyedek is előfordulhatnak.

Harc

Általában megpróbál a saját testével „ráugrani" az ellenfelére. Képes állábakat növeszteni és azokkal támadni, de gyakrabban próbálja meg beborítani az ellenfeleit önnön testével.

Beborítás (Sz): Lassan mozog, de közelharcban egyszerűen rádőlhet a maximum Nagy termetű ellenfeleire egy általános mozgáscselekedettel. Ha ezt a támadását használja, akkor abban a körben nem alkalmazhatja a csapástámadását, de ez számára egyszerűen csak mozgást jelent, amellyel annyi ellenfélre hat, amennyi elfér alatta. Az ellenfelek közben támadhatják, de ha így tesznek, akkor nem jogosultak mentődobásra a támadás ellen. Az ooze beborítás-támadása elkerülhető egy sikeres Gyorsaságmentővel (NF = 13), ekkor az ellenfél oldalra vagy hátra vetődik (ő döntheti el) az előredőlő lény elől. A beborított ellenfelekre a bénítás és a sav egyaránt hat, emellett megragadottnak és csapdába esettnek számít a lény testében.

Bénítás (Sz): A zselékocka testéből bénító nyálka válik ki. Akit az ooze eltalál a beborítás-támadásával, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 16), máskülönben 3d6 körre lebénul. A megbénított ellenfelet a lény automatikusan beboríthatja.

Sav (Sz): A lény savas emésztőnedve nem bántja a köveket és a fémeket.

Átlátszó (Sz): Nehéz meglátni az átlátszósága miatt. Ehhez még normál körülmények között is egy sikeres Észlelespróba kell (NF = 15). Aki elrontja és belesétál a lénybe, azt az ooze automatikusan beboríthatja.

OKKERSZÍN ZSELÉ

Könnyedén megkapaszkodik a falakon vagy akár a mennyezeten is, de képes áterőszakolni alaktalan testét az ajtók alatt és a nagyobb repedéseken.

A lény leginkább egy óriási, sötétsárga amőbának tűnik. Megnövekedhet akár 12 lábnyi hosszúságúra is, ekkor a vastagsága úgy 6 ujjnyi lesz, de a testét össze tudja nyomni alig 1 ujjnyi vastagságúra.

Harc

Az okkerszín zselé megpróbálja beborítani az ellenfelét saját testével.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a csapástámadásával. Sikeres megragadás esetén szoríthat.

Sav (Sz): Erős emésztőnedvet választ ki, amely feloldja a húst. A lény minden közelharci találata savsebzést is okoz.

Szorítás (Sz): Sikeres birkózáspróbával a lény automatikusan csapás- és savsebzését okozza a megragadott ellenfélnek.

Szétválás (Sz): A fegyverek és az elektromos támadások nem okoznak sebet az okkerszín zselének, ehelyett a lény ekkor kettéválik. Mindkét része önállóan cselekedhet, és egyenként a lény aktuális életpontjainak a felét kapják meg (lefelé kerekítve). Az 1 életponttal rendelkező okkerszín zselé nem tud kettéválni.

FEKETE PUDING

A fekete puding a földmélyi területeken kutat emészthető dolgok után. Külsőre leginkább egy kupac félig megszilárdult, fekete nyálkához hasonlít. Az átlagos fekete puding 20 lábnyi átmérőjű és 2 lábnyi vastag.

Harc

A fekete puding megpróbálja beborítani az ellenfelét a saját testével.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a csapástámadásával. Sikeres megragadás esetén szoríthat.

Sav (Sz): Erős emésztőnedvet választ ki, amely feloldja a szerves anyagokat és a fémeket. Minden célba talált közelharci támadása savsebzést is okoz.

Az ooze savas érintése körönként 50 pontnyi sebzést okoz a fém és a fa tárgyaknak. A vértezet és a ruházat azonnal használhatatlanná válik tőle, hacsak a viselőjének nem sikerül megdobnia egy Gyorsaságmentőt NF = 19 ellenében. A sav nem bántja a köveket, de a fém és a fa fegyverekre ugyanaz vonatkozik, mint a vértezetre és a ruházatra (Gyorsaságmentő).

Szorítás (Sz): Sikeres birkózáspróbával a lény automatikusan csapás- és savsebzését okozza. A megragadott ellenfél ruházatával és vértezetével kapcsolatos Gyorsaság-mentődobásra –4 levonás jön.

Szétválás (Sz): A fegyverek nem okoznak sebet a fekete pudingnak, ehelyett a lény ekkor kettéválik. Mindkét rész önállóan cselekedhet, és egyenként a lény aktuális életpontjainak a felét kapják meg (lefelé kerekítve). Az 1 életponttal rendelkező fekete puding nem tud kettéválni.

	Dombi óriás Nagy óriás	Kőóriás Nagy óriás (Föld)	Fagyóriás Nagy óriás (Hideg)
Életerő dobás:	12d8+48 (102 ép)	14d8+56 (119 ép)	14d8+70 (133 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	+2 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	40 láb	40 láb
VF:	20 (–1 termet, –1 Ügy, +9 természetes, +3 szőrmék)	25 (–1 termet, +2 Ügy, +11 természetes, +3 szőrmék)	21 (–1 termet, –1 Ügy, +9 természetes, +4 láncing)
Támadások:	Óriási nagy bunkó +16/+11 kh. vagy szikla +8/+3 táv.	Óriási nagy bunkó +17/+12 kh. vagy szikla +12/+7 táv.	Óriási nagy balta +18/+13 kh. vagy szikla +9/+4 táv.
Sebzés:	Óriási nagy bunkó 2d6+10 vagy szikla 2d6+7	Óriási nagy bunkó 2d6+12 vagy szikla 2d8+8	Óriási nagy balta 2d8+13 vagy szikla 2d6+9
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Szikladobás	Szikladobás, és lásd a leírást	Szikladobás
Különleges képességek:	Szikla elkapása	Szikla elkapása	Szikla elkapása, hideg altípus
Mentők:	Szív +12, Gyors +3, Akarat +4	Szív +13, Gyors +6, Akarat +4	Szív +14, Gyors +3, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 8, Áll 19, Int 6, Böl 10, Kar 17	Erő 27, Ügy 15, Áll 19, Int 10, Böl 10, Kar 11	Erő 29, Ügy 9, Áll 21, Int 10, Böl 10, Kar 11
Jártasságok:	Mászás +9, Ugrás +9, Észlelés +4	Mászás +10, Ugrás +10, Rejtőzés +0*, Észlelés +3	Mászás +13, Ugrás +13, Észlelés +6
Képességek:	Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Fegyverfókusz (nagy bunkó)	Harci Reflexek, Kapáslövés, Erőteljes Támadás, Pontos Lövés	Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Kettéhasítás
Éghajlat/terep:	Bármely dombság, hegység, és földmélyi terület	Bármely hegység	Bármely hideg föld és föld alatti terület
Szerveződés:	Magányos, banda (2–5), csapat (6–9 plusz 35% nem harcos), vadászcsapat (6–9 plusz 2–4 irtóztató farkas), törzs (21–30 plusz 35% nem-harcos, 12–30 irtóztató farkas, 2–4 ogre, 12–22 ork)	Magányos, banda (2–5), család (6–9 plusz 35% nem harcos), vadászcsapat (6–9, 1 idősebb), törzs (21–30 plusz 35% nem harcos, 1–3 idősebb, 3–6 irtózatos medve)	Magányos, banda (2–5), csapat (6–9 plusz 35% nem harcos, egy 1–2. szintű adeptus vagy pap), vadászcsapat (6–9 plusz 35% nem-harcos, egy 3–5. szintű adeptus vagy varázsló, 2–4 télfarkas, 2–3 ogre), törzs (21–30 plusz egy 6–7. szintű adeptus, pap vagy varázsló, 12–30 télfarkas, 12–22 ogre, 1–2 fiatal fehér sárkány)
Kihívási érték:	7	8	9
Kincsek:	Általános	Általános	Általános
Jellem:	Gyakran kaotikus gonosz	Általában semleges	Gyakran kaotikus gonosz
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint	Kaszt szerint

	Tűzóriás Nagy óriás (Tűz)	Felhőóriás Óriási óriás (Levegő)	Viharóriás Óriási óriás (Elektromosság)
Életerő dobás:	15d8+75 (142 ép)	17d8+102 (178 ép)	19d8+114 (199 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	30 láb (láncing), alap 40 láb	50 láb	40 láb, úszva 30 láb (mellvért), alap 50 láb, úszva 40 láb
VF:	21 (–1 termet, –1 Ügy, +8 természetes, +5 láncvért)	21 (–2 termet, +1 Ügy, +12 természetes)	27 (–2 termet, +2 Ügy, +12 természetes, +5 mellvért)
Támadások:	Óriási nagykard +20/+15/+10 kh. vagy szikla +10/+5/+0 táv.	Hatalmas tüskés buzogány +22/+17/+12 kh. vagy szikla +12/+7/+2 táv.	Hatalmas nagykard +26/+21 /+16 kh. vagy hatalmas nagy összetett íj (+14) +14/+9/+4 táv.

Sebzés:	Óriási nagykard 2d8+15 vagy szikla 2d6+10 és 2d6 tűz	Hatalmas tüskés buzogány 4d6+18 vagy szikla 2d8+12	Hatalmas nagykard 4d6+21, vagy hatalmas nagy összetett íj (+14) 2d8+14
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	10 x 10 / 15 láb	10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások:	Szikladobás	Varázslatszerű képességek, szikladobás	Varázslatszerű képességek,
Különleges képességek:	Szikla elkapása, tűz altípus	Szikla elkapása, szaglás	Szikla elkapása, elektro mosság-immunitás, mozgásszabadság, vízlélegzés
Mentők:	Szív +14, Gyors +4, Akarat +5	Szív +16, Gyors +6, Akarat +6	Szív +17, Gyors +8, Akarat +9
Tulajdonságok:	Erő 31, Ügy 9, Áll 21, Int 10, Böl 10, Kar 11	Erő 35, Ügy 13, Áll 23, Int 12, Böl 12, Kar 13	Erő 39, Ügy 14, Áll 23, Int 16, Böl 16, Kar 15
Jártasságok:	Mászás +11, Ugrás +11, Észlelés +7	Mászás +16, Ugrás +16, Hallgatózás +10, Észlelés +10	Mászás +18, Ugrás +12, Előadás (kántálás, tánc, dráma, hárfa, utánzás) +7, Észlelés +8, Koncentráció +12
Képességek:	Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Kettéhasítás	Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Éberség	Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Harci Reflexek, Kettéhasítás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg hegységek és vizek	Mérsékelt és meleg hegységek
Szerveződés:	Magányos, banda (2–4), csapat (6–9 plusz 35% nem harcos, egy 1–2. szintű adeptus vagy pap), vadászcsapat (6–9 plusz egy 3–5. szintű adeptus vagy varázsló, 2–4 pokolkutya, 2–3 troll vagy ettin), törzs (21–30 plusz egy 6–7. szintű adeptus, pap vagy varázsló, 12–30 pokolkutya, 12–22 troll, 5–12 ettin, 1–2 fiatal vörös sárkány)	Magányos, banda (2–4), család (2–4 plusz 35% nem harcos, egy 4–7. szintű varázsló vagy pap, 2–5 griff, vagy 2–8 irtózatos oroszlán), banda (6–9 plusz egy 4–7. szintű varázsló vagy pap, 2–5 griff, vagy 2–8 irtózatos oroszlán)	Magányos, család (2–4 plusz 35% nem harcos, egy 7–10. szintű varázsló vagy pap, 1–2 rúkmadár, 2–5 griff, vagy 2–8 tengeri oroszlán)
Kihívási érték:	10	11	13
Kincsek:	Általános	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Gyakran törvényes gonosz	Általában semleges jó vagy semleges gonosz	Gyakran kaotikus jó
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint	Kaszt szerint

Az óriásokban összeadódik a termet és az erő. Ezáltal olyakkora pusztításra képesek, amelynek nehezen áll ellent bárki is, aki szerencsétlen módon az útjukba kerül.

Az óriások híresek a kegyetlenségükről és az ostobaságukról, és erre még kevesen cáfoltak rá, főként nem a gonosz alfajok. Való igaz, hogy sok problémát előbb az erejükkel próbálnak megoldani, és ami annak ellenáll, azzal szerintük nem érdemes foglalkozni. Gyakran indulnak vadászni vagy fosztogatni, és minden tetsző dolgot elvesznek a náluk gyengébb lényektől.

Minden óriás beszéli az Óriásnyelvet. Amelyiküknek az Intelligenciaértéke legalább 10-es, az beszéli a Közöst is.

HARC

Az óriások kedvelik a közelharcot. Sokat bíró fegyvereiket igen hatásosan forgatják, de ha tehetik, akkor az ellenfeleik számát előbb távolsági támadásokkal csökkentik. Kedvenc távolsági fegyverük a nagy kőtömb.

Szikladobás (Sz): A felnőtt óriások igen tehetséges szikladobálók, és ezzel a fegyverrel felszerelkezve +1 faji bónuszt kapnak a támadásdobásaikra. A legalább Nagy termetkategóriába tartozó óriás 40–50 font közötti sziklákat (Kicsi tárgyak) képes dobálni, maximum 5 lábnyi távolságnövekedéssel, de az alaptáv pontos értéke már alfajonként változó. Az Óriási termetű óriások Közepes méretű köveket (60–80 font) is dobálhatnak.

Szikla elkapása (Sz): A legalább Nagy termetű óriás képes a Kicsi, a Közepes és a Nagy eldobott sziklákat (vagy hasonló méretben a lövedékeket) elkapni. Körönként egyszer az óriás, akit eltalálna egy ilyen tárgy, ingyenes cselekedetként dobhat egy Gyorsaság-mentőt, hogy sikerül-e elkapnia a tárgyat. Az NF értéke Kicsi tárgynál 15, Közepesnél 20, Nagynál 25. (Ha a lövedéknek mágikus bónusza van a támadásra, akkor az NF értékéhez hozzáadódik a bónusz értéke.) Az óriásnak tudatában kell lennie, hogy támadják.

AZ ÓRIÁSOK TÁRSADALMA

A magányos óriások általában fiatal felnőttek, akik a saját útjaikat kezdték járni. A vadász/fosztogató csapatok is hasonló korosztályból kerülnek ki, de sokkal inkább társaságkedvelőbbek az előbb említetteknél. A csapatok inkább számítanak kiterjedt családoknak, de általában van közöttük néhány fiatal felnőtt, akik nem a többiek rokonai, hanem más családból származó szolgák, örök, vagy ágyasok.

Az óriások klánjai és törzsei hasonlóak a csapatokhoz, de több taggal. Néhány őrállattal és nem óriás szolgákkal veszik körül magukat. Az egyéb társaságokban előfordulnak más törzsbeli óriások is, és egészen jól képesek együttműködni a többiekkel.

Az óriások között a felnőtteknek körülbelül egyharmadával egyenlő a gyermekek száma. Az óriások között a gyermekeknek

saját jogaik vannak. Az egyazon csoportban lévő gyermekek mindegyikének tégy egy százalékos dobást, hogy meghatározd a fejlettségi fokukat. 01–25 = csecsemő (harci képességek nélkül), 26–50 = gyermek (két termetkategóriával kisebb a felnőtteknél, 8-cal kevesebb ÉK-val rendelkezik, Erőre és Állóképességre –8 levonás jön, és 1-es tudása van minden olyan jártasságban, amely a felnőtteknek is megvan). 51–100 = ifjonc (egy termetkategóriával kisebb a felnőtteknél, 4-gyel kevesebb ÉK-val rendelkezik, Erőre és Állóképességre –4 levonás jön, és 2, 3 vagy 4-es tudása van minden olyan jártasságban, amely a felnőtteknek is megvan). A fentebb írt termetkövetelményeket figyelembe véve egy fiatal óriás is dobhat sziklákat. Ha a leírás nem mond mást, akkor az óriások gyermekei ugyanúgy néznek ki, mint a felnőttek.

DOMBI ÓRIÁS

A dombi óriás önző, de ravasz lény, aki vadászatból és fosztogatásból tartja fenn magát.

A megjelenése nem teljesen emberi; púpos vállaiból kiinduló karjai a térdéig lógnak, a homloka alacsony, a lábai rövidek és erősek. A bőre színe a világos bronztól a mély barnáig terjed, a haja barna vagy fekete, hasonló szemszínnel. Többnyire durván kikészített szőrméket hord, amelyeket ritkán mos ki vagy javít meg. Mi több, az elhasználódott öltözék tetejére ráhúzza az újabbat.

A felnőttek úgy 10 és fél lábnyi magasak, nagyjából 1100 fontnyi súllyal. Körülbelül 200 esztendeig élnek.

A dombi óriás zsákjában általában 2d4 dobókő, 1d4+4 evilági tárgy, és az óriás személyes vagyona található. Ez mind eléggé kopottas, koszos és szaglik. Sok tárgy általában durva mívű, és valamiféle hasonló dologból készült. Például egy hentesbárd készülhetett egy harci balta letört fejéből, egy tálat vagy ivókupát pedig lehet koponyából csinálni.

Harc

Főként magasabbról, sziklákkal körülvéve szeret harcolni, ahol nem fogy ki a dobókövekből. A köveket maximum 120 lábnyi távolságra dobhatja el.

Ha kifogy a kövekből, akkor a nála kisebb teremtmények ellen általában rohamozva támad. Azután megáll egy helyben, és jól megsuhintja nagy bunkóját.

A dombi óriás társadalom

Habár leginkább a mérsékelt éghajlatot kedvelik, a dombi óriások gyakorlatilag bárhol előfordulhatnak, ahol letelepedhetnek néhány domb között vagy egy hegység lábánál. Igen agresszívek, és a kereskedelem helyett inkább elveszik, amit megkívánnak. A törzsek néha kereskednek az ogrékkal és más óriásokkal, de néha az orkokkal is, hogy élelmet, innivalót és szolgákat szerezzenek.

KŐÓRIÁS

A kőóriás az elterjedt nézet szerint egyszerű kődobáló bandita. Tény, hogy nem viszonyul kedvesen az idegenekhez.

A kőóriás vékony testalkatú, de izmos emberre hasonlít. Kemény, szőrtelen bőre sima és szürke, ami miatt könnyen beleolvadhat egy sziklákkal zsúfolt környezetbe. Az arca többnyire zord, a szemei mélyen ülők, feketék. Általában vastag bőrruhát visel, amelyet barnára vagy szürkére fest be, hogy a színe megegyezzen a környezete színével.

A felnőttek úgy 12 lábnyi magasak, nagyjából 1500 fontnyi súllyal. Körülbelül 800 esztendeig élnek.

Nem kedveli az idegeneket, de nem mindig ellenséges. Sokuk művészi hajlamokkal is rendelkezik, kifesti a barlangja falát képekkel vagy cserzett, vékony bőrökre rajzol, fest. Némelyikük a zene felé kötelezi el magát, és kőből készült hangszeren, pl.: furulyán játszik, esetleg dobol. Mások egyszerű ékszereket készítenek festett kövekből, gondosan kiválogatva a formákat, és viszonylag ügyesen összeillesztve azokat.

Szeret játszani és szórakozni, főként éjszaka. A közösségek gyakran rendeznek kődobáló versenyeket és más erőjátékokat. A kődobálásban általában az a vesztes csapat, amelyiket több kő találja el. Azok az utazók terjesztik a vadságukról szóló híreket, akik véletlenül szemtanúi lettek egy ilyen versenynek.

A kőóriás zsákjában általában 2d12 dobókő, 1d4+6 evilági tárgy, és az óriás személyes vagyona található. Ezek a dolgok nem igazán tiszták, de nem is mocskosak, többségükben kőből készültek.

AZ ÓRIÁSOK ZSÁKJA

A legtöbb óriás hatalmas, vállra akasztható bőrzsákot cipel magával, amelyben a személyes tulajdonát tartja. Egy általánosan elterjedt mítosz szerint az óriások zsákja arannyal van kibélelve (egyesek szerint legalább 1000 arany van benne), valójában azonban többnyire csak néhány rossz állapotban lévő tárgyat tartanak benne, egy kupac dobókő mellett, meg pár adag nem túl friss élelmet néhány ivótömlővel együtt. Néha előfordul náluk olyan mágikus tárgy, amely túl kicsi ahhoz, hogy használják, de eltették, mert megtetszett nekik. Ezen oknál fogva a kalandozók többnyire érdemesnek tartják felhasogatni az óriás zsákját. Az alábbi táblázat evilági tárgyakat sorol fel, dobhatsz rá százalékosan, de ki is választhatod a listából, hogy mi van az óriás zsákjában. A tárgyak (dobások) száma az óriás típusától függ (lásd a leírásokban).

Az óriások zsákjának evilági tartalma

D%	Tárgy
01–02	Bogyók vagy néhány gyümölcs
03–08	Tál és kanál
09–10	Gyertyák (1d6)
11–14	Közepes mészárosbárd
15–16	Szén vagy kréta, vagy toll és tinta
17–18	Egy sajttömb
19–20	Néhány fadarab, faragott vagy vésett
21–23	Egy kulacs vagy egy flaska
24–27	Köpönyeg
28–29	Fésű vagy hajkefe
30–31	Főzőedény
32–33	Egy doboznyi zsír vagy zsíros festék
34–35	Ivószarv
36–37	Egy zacskó liszt vagy élelem (5 fontnyi)
38–39	Egy szőrme
40–41	Hajtűk
42–47	Kés
48–53	Bütyökcsontok vagy kockák
54–57	Egy darab hús
58–59	Füstölő vagy szárított trágya
60–65	100–200 lábnyi erős kötél
66–67	Egy zacskó só (1 fontnyi)
68–73	Egy pár cipő, szandál vagy csizma
74–76	Varrótűk
77–81	Cérna vagy valamilyen szövet
82–86	Kövek, fogak, esetleg egy agyar
87–93	Gyújtósdoboz (kova, acél, tapló)
94–96	Egy doboznyi viasz
97–100	Fenőkő

Harc

Amikor lehetősége van rá, akkor a távolból kezdi a harcot, de ha elkerülhetetlen, akkor kőtömbből kifaragott bunkójával küzd. Mindkét kezét használja a kődobáshoz, és a sziklákat így maximum 180 lábnyira repítheti el. A kövek elkapásához +4 faji bónuszt kap.

Ha számít az ellenfelei megjelenésére, akkor kedvelt taktikája, hogy mozdulatlanná dermedve elrejtőzik egy sziklás területen, és meglepi az ellenfeleit néhány eldobott kőtömbbel.

Jártasságok: *+8 faji bónuszt kap a Rejtőzködés-próbáira sziklás terepen.

Az idősebb kőóriások

Néhány kőóriás a környezetétől függően különleges képességeket fejleszt ki önmagában. Az idősebbek legalább 15-ös Karizma-értékkel rendelkeznek, és varázslatszerű képességeik vannak, amelyeket 10. szintű mágusokként alkalmazhatnak. Naponta egyszer használhatják a *kőalak*, a *kőbeszéd*, a *kő sárrá változtatása* és a *sár kővé változtatása* hatásokat. Minden tizedik idősebb nagy valószínűséggel 3–6. szintű mágus.

A kőóriás társadalom

Sziklás, szélsöpörte hegységek magaslatain vagy mély barlangokban élnek. A különböző csoportok viszonylag közel (talán egynapi járóföldre) laknak egymáshoz a védelem és a társaság miatt. Általában 2d4 barlang található egymás közelségében, és csak néhány idősebb kőóriás választja a magányos életet. Ők az idejük nagy részét művészetekkel és meditációval töltik el. Néhányszor tíz esztendő után kialakulnak a fentebb írt képességeik.

A legtöbb kőóriás csoport vadászatból, gyűjtögetésből és a hegyvidéken megélő háziállatok (juhok, kecskék) tenyésztéséből tartja fenn magát. Bármely közeli közösséggel kereskednek; ételt és kőből készült tárgyakat cserélnek ruhákra, edényekre és egyéb köznapi dolgokra. A gonosz csapatok ehelyett inkább fosztogatnak, és kirabolják a hegyvidéken utazókat.

FAGYÓRIÁS

A fagyóriás egy okkal rettegett, kegyetlen fosztogató és pusztító.

Testes, izmos embernek tűnik, hófehér vagy csontszínű bőrrel. A haja világoskék vagy piszkossárga, hozzá illő szemszínnel. Főként bőrbe vagy átlagos minőségű szövetruhába öltözködik, és ezt a saját maga készítette ékszerekkel díszíti. Ha harcos, akkor láncinget és szarvakkal vagy tollakkal díszített fémsisakot húz a ruha tetejébe.

A felnőttek úgy 15 lábnyi magasak, nagyjából 2800 fontnyi súllyal. A nők láthatóan alacsonyabbak és könnyebbek a férfiaknál, de egyébiránt nem különböznek tőlük. Körülbelül 250 esztendeig élnek.

A fagyóriás zsákjában 1d4+1 dobókő, 3d4 evilági tárgy, és az óriás személyes vagyona található. Ezek mindegyike régi, kopottas és piszkos, rossz szagú, ami miatt nehéz meghatározni az értéküket.

Harc

Általában távolról, kövek dobásával kezdi a harcot. Ha kifogyott a lövedékekből vagy az ellenfelei túl közel értek, akkor előhúzza termetes harci baltáját. A köveket maximum 120 lábnyira dobhatja el.

Kedvelt stratégiája, hogy a hó alá temetkezve várja az ellenfeleket egy jeges emelkedő tetején, ahol sokan hátrányba kerülnek a terep miatt.

Hideg altípus (Sz): Hidegimmunitás, sikeres mentőt kivéve a tűz kétszeresen sebzi.

A fagyóriás társadalom

A jeges, fagyos vidékeken, gleccserek és jéghegyek között laknak. Az otthonaik durva mívű kastélyok vagy fagyos jégbarlangok. A törzsi vezetők neve „Jarl". Főként vadászatból és fosztogatásból élnek, bár néha kereskednek és szövetséget kötnek más óriásokkal a kölcsönös védelem érdekében.

Gyakran ejtenek foglyokat. Egy csoport minden 10 felnőttje után összeadódó 20% az esély rá, hogy a lakhelyükön 1d2 rabot tartanak, akik bármely fajból származhatnak.

A fagyóriás karakterek

Számos fagyóriás csoportban találhatóak papok, akik kettőt választhatnak a következő szférák közül: Káosz, Pusztítás, Gonosz, Háború (a legtöbben a Pusztítást vagy a Háborút választják).

TŰZÓRIÁS

A tűzóriás kegyetlen militarista. Magas, de zömök, leginkább nagydarab törpére hasonlít.

A bőre szénfekete, a haja égővörös vagy narancssárga, a fogai sárgásak vagy fehérek. A felnőttek úgy 12 lábnyi magasak és a mellkasuk körfogata akár 9 lábnyi is lehet. A súlyuk körülbelül 7000 fontnyi, de a nők láthatóan alacsonyabbak és könnyebbek. Körülbelül 350 esztendőt élnek meg.

Általában durva öltözéket vagy bőröket visel vörös, narancs, sárga vagy fekete színben. A harcos feketére edzett acélból készült láncvértet és esetleg sisakot is húz a ruhája fölé.

A tűzóriás zsákjában 1d4+1 dobókő, 3d4 evilági tárgy, és az óriás személyes vagyona található, egy gyújtósdoboz mellett. Mindezek már rossz állapotban vannak, piszkosak,és gyakran látható rajtuk nagyobb hőhatás nyoma.

Harc

A tűzóriás maximum 120 lábnyira dobhatja el a köveit, és tűzben, gejzíreknél vagy lávatavaknál melegíti fel azokat, ezért tűzsebzést is okoznak. Közelharcban kedveli a mágikus lángokkal övezett kardokat (feltéve, hogy hozzájut). Emellett szereti megragadni az ellenfeleket, és valami nagyon meleg helyre lökni vagy dobni őket.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a fagy kétszeresen sebzi.

A tűzóriás társadalom

Forró környezetben élnek. Kedvelik a vulkanikus területeket és a melegforrásokat. Jól szervezett katonai csoportokban élnek, nagy kastélyokban vagy barlangokban. A törzsi vezetők „király" vagy „királynő" címen szólíttatják magukat. Gyakran fellelhetőek ideiglenes katonai táboraik is, amikor a környező területeket hódítják meg. Gyakran adót szednek a környező közösségektől.

Sokszor ejtenek rabokat. Egy csoportban minden 10 felnőtt után összeadódó 30% az esély arra, hogy a lakhelyükön 1d2, bármely fajból származó rabot tartanak.

A tűzóriás karakterek

Számos tűzóriás csoportban találhatóak papok, akik kettőt választhatnak a következő szférák közül: Törvény, Trükkök, Gonosz, Háború (a legtöbben a Trükköket vagy a Háborút választják).

FELHŐÓRIÁS

A felhőóriás minden más óriásnál többre tartja magát, kivéve a viharóriásokat, akiket egyenlőkként kezel. Kreatív, ért a finom munkához, és kiváló harci stratéga. A felhőóriás teljesen emberi külsővel rendelkezik, jól megkülönböztethető arcvonásokkal és arányos testalkattal. A bőrszíne a tejfehértől az égszínkékig terjed, a haja ezüstös fehér vagy sárgaréz, és a szemei kékek. A felnőttek úgy 18 lábnyi magasak, nagyjából 5000 fontnyi súllyal. A nők láthatóan alacsonyabbak és könnyebbek, de egyébiránt nem különböznek a férfiaktól. Körülbelül 400 esztendeig élnek.

A legfinomabb beszerezhető ruházatot viseli, és míves ékszereket. Ezek többnyire a társadalmi rangját is mutatják: minél finomabbak a ruhák és minél mívesebbek az ékszerek, annál nagyobb tekintélyt élvez a viselőjük. Kedveli a zenét, és a többségük tud játszani egy vagy két hangszeren (a legkedveltebb a hárfa).

A legtöbb óriással ellentétben a lakhelyén tartja a kincseit. A zsákjában étel, 1d4+1 dobókő, 3d4 evilági tárgy, kevés pénz (maximum 10d10 érme) és egy hangszer található. Ezek rendszerint jó minőségűek és gondosan karbantartottak.

Harc

Jól szervezett egység tagjaként harcol, általában valamely kidolgozott haditerv alapján. Szereti az ellenfeleknél magasabbról kezdeni a küzdelmet, ahonnan kövekkel szórhatja meg azokat, és közben mágikus képességekkel rendelkező társai is bevetik a tudásukat. Követi maximum 140 lábnyira tudja eldobni.

Varázslatszerű képességek: A felhőszigeteken élő óriások 15. szintű mágusokként alkalmazhatják a következőket: naponta háromszor – *levitáció* (csak önmaga, plusz 2000 fontnyi súly), *elfedő homály*. Naponta egyszer – *ködfelhő*.

A felhőóriás társadalom

A többségük felhős hegycsúcsokon lakik, hatalmas kastélyokban. Kis csoportokban élnek, de mindig ismerik 1d8 másik csoport fellelhetőségét. Ünnepekkor, harc vagy kereskedelem okán időnként találkozókat szerveznek. A társadalom 10%-a a bűvös felhőszigetekre építi a kastélyait, és elzártan élnek, még a többi felhőóriástól is távol.

A felhőszigetek különös helyek, óriásokhoz méretezett gyümölcsöskertekkel. A legendák szerint az itt élő óriások a legtisztább ezüstöt bányásszák ki a felhők mélyéről.

A jó jellemű felhőóriások élelemért, borért, ékszerekért és ruházatért kereskednek a humanoid településekkel. Némelyik csoport egészen jó kapcsolatot épít ki ezekkel a közösségekkel, és védelmi szövetséget köt velük. A gonosz jelleműek fosztogatnak, és elveszik, amire szükségük van.

A felhőóriás karakterek

Számos felhőóriás csoportban találhatóak papok, akik közül a jó jelleműek kettőt választhatnak a következő szférák közül: Jó, Gyógyítás, Erő, Nap. A gonosz papok kettőt választhatnak a következő szférák közül: Halál, Trükkök, Gonosz.

VIHARÓRIÁSOK

A viharóriás nemes, de visszahúzódó teremtmény. Megtűr maga mellett más fajokat, de ha feldühödik, akkor igen veszélyessé válhat.

Arányos testfelépítésű, kidolgozott izomzatú emberhez hasonlít. A bőre sápadt, világoszöld vagy ritkábban lilás árnyalatú. A zöldbőrű viharóriás haja sötétzöld, és a szemei csillogó smaragdzöldek. A lilás bőrű óriás haja sötétlila vagy kékesfekete, a szemei ezüstösszürkék vagy lilák. A felnőttek úgy 21 lábnyi magasak, nagyjából 12 000 fontnyi súllyal. Körülbelül 600 esztendeig élnek.

Jellemző ruházata a rövid tunika derékban övvel összefogva, szandállal vagy mezítláb, és homlokpánttal kiegészítve. Visel néhány egyszerű, de finommívű ékszert, bokapereceket (csak ha mezítláb járnak), gyűrűket és esetleg karkötőket is. Csendes, visszahúzódó életet él, és közben a világ csodáit kutatja, zenét komponál, vagy a földjét művelí.

Vállra akasztható zsák helyett néhány viharóriás az övére akasztott erszényt hord magával. Ebben egy egyszerű hangszer (pánsíp vagy hárfa) mellett 2d4 evilági tárgy található. A rajta lévő ékszereken kívül az értékeit szívesebben hagyja a lakhelyén. A tárgyai rendszerint egyszerűek, de mindig jó állapotban vannak.

Harc

Kődobálás helyett inkább fegyvert és a varázslatszerű képességeit használja. Túltermetezett összetett íjával 180 lábnyira is ellő.

Varázslatszerű képességek: Naponta egyszer 15. szintű druidaként használhatja a *villámidézés* varázslatot, vagy 15. szintű mágusként a *villámláncolat* varázslatot. Naponta kétszer képes az *időjárás irányítására* 20. szintű druidaként, és a *levitációra* 20. szintű mágusként (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Mozgásszabadság (T): A viharóriásnál ez folyamatosan működő képesség, amelynek hatása megegyezik a hasonló nevű varázslat hatásával.

Vízlélegzés (Sz): A viharóriás korlátlan ideig képes a víz alatt lélegezni, és a varázslatszerű képességeit is levonások nélkül használhatja.

Súly: Víz alatt figyelmen kívül hagyhat minden levonást, ami a cipelt súlyból származik.

A viharóriás társadalom

A viharóriások a felhőszigetekre épített kastélyokban laknak (dobj százalékos kockával: 01–70), hegycsúcsokon (71–90) vagy esetenként víz alatti területeken (91–00). Együtt élnek a környezetükkel, és ha a természetadta javak nem elegendőek, akkor gondosan megművelt gyümölcsösöket, veteményeseket ültetnek. Nem tartanak húsállatokat, inkább a vadászatot kedvelik. A szárazföldön és levegőben élő viharóriások általában jó kapcsolatot tartanak fenn a jó jellemű felhőóriásokkal és az ezüst sárkányokkal, gyakran védelmi szövetséget is kötnek velük. A víz

alatt élő viharóriások hasonló kapcsolatban vannak a tengerlakókkal és a bronz sárkányokkal.

A viharóriás karakterek

A felnőtt viharóriások 20%-a mágus vagy pap. A papok kettőt választhatnak a következő szférák közül: Káosz, Jó, Védelem, Háború.

ÓRIÁSBAGOLY

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10+4 (26 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 10 láb, repülve 70 láb (átlagos)
VF: 15 (–1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)
Támadások: 2 karom +7 kh., csőr +2 kh.
Sebzés: Karom 1d6+4, csőr 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Kiváló látás kevés fénynél
Mentők: Szív +5, Gyors +7, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 17, Áll 12, Int 10, Böl 14, Kar 10
Jártasságok: Ismeret (természet) +6, Hallgatózás +16, Csendes Mozgás +9*, Észlelés +10*
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely erdőség, dombság, hegység és síkság
Szerveződés: Magányos, pár, társaság (2–5)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges jó
Fejlesztés: 5–8 ÉK (Óriási); 9–12 ÉK (Hatalmas)

Hatalmas ragadozó madár, amelytől a vadászképességei és a csendes támadásai miatt félnek. Intelligens, és bár a természetétől fogva gyanakvó, néha társul szegődhet a jó jellemű lényekhez.

Főként azokat támadja meg, akik veszélyt jelentenek, például a fészkét akarják kifosztani. Ez gyakran előfordul, ugyanis a fiatal óriásbagoly kiváló hátassá válhat egy jó idomár keze alatt.

A tipikus óriásbagoly 9 lábnyi magas, és a szárnyfesztávolsága úgy 20 lábnyi. Külsőre a termetét kivéve teljesen ugyanúgy néz ki, mint a köznapi rokonai.

Beszéli a Közös és a Szilván nyelveket.

HARC

Az óriásbagoly csendesen siklik a levegőben és a magasból támad. Ha egyedül van, akkor többnyire csak akkor támad, ha vadászik vagy a fészkét védelmezi. Ha párban vannak, akkor összeszokottan harcolnak, de többnyire szintén csak a fészek védelmében szállnak küzdelembe. Előfordul, hogy együtt láthatunk több lényt, ilyenkor rendszerint valamely közös cél érdekében társulnak. Például hogy kiűzzék valamelyikük területéről a gonosz teremtményeket.

Kiváló látás kevés fénynél (Sz): Az óriásbagoly holdvilágnál vagy a csillagok fényénél is ötször jobban lát, mint egy ember.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózáspróbáira. *+4 faji bónuszt kap az Észleléspróbáira alkonyatkor és éjszaka. Repülve +8 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

AZ ÓRIÁSBAGOLY IDOMÍTÁSA

Az óriásbaglyot ki lehet képezni légi hátasnak egy sikeres Állatok Idomítása jártasságpróbával. A Nehézségi Fokozat a fiatal teremtménynél 24, a kifejlett példány esetében 29.

Az óriásbagoly tojása 2500 aranyat ér, míg egy fiókája 4000 aranyat. A profi idomár elkérhet akár 1000 aranyat is a betörésért vagy az idomításért. A beidomított lényen való lovagláshoz különleges nyereg szükséges. Az óriásbagoly úgy is tud harcolni, hogy közben a lovasát hordozza, de a lovas az csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglláspróbát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető súly: Az óriásbagoly számára a könnyű terhelés maximum 300 fontot jelent, a közepes terhelés 301–600 font között van, és a nehéz terhelés ettől 900 fontig terjed.

ÓRIÁS SAS

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10+4 (26 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 10 láb, repülve 80 láb (átlagos)
VF: 15 (–1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)
Támadások: 2 karom +7 kh., csőr +2 kh.
Sebzés: Karom 1d6+4, csőr 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Kikerülés
Mentők: Szív +5, Gyors +7, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 17, Áll 12, Int 10, Böl 14, Kar 10
Jártasságok: Ismeret (természet) +2, Hallgatózás +5, Szándékok Érzékelése +8, Észlelés +11*, Vadon Ismerete +8
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely erdőség, dombság, hegység és síkság
Szerveződés: Magányos, pár
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges jó
Fejlesztés: 5–8 ÉK (Óriási); 9–12 ÉK (Hatalmas)

Intelligens, éles szemű ragadozó madár, amely néha társul szegődik jó jellemű lényekhez.

Főként azokat támadja meg, akik veszélyt jelentenek, például a fészkét akarják kifosztani. Ez gyakran előfordul, ugyanis a fiatal óriás sas kiváló hátassá válhat egy jó idomár keze alatt.

A tipikus óriás sas 10 lábnyi magas, és a szárnyfesztávolsága úgy 20 lábnyi. Külsőre a termetét kivéve teljesen ugyanúgy néz ki, mint a köznapi rokonai.

Beszéli a Közös és a Auran nyelveket.

HARC

Rendszerint nagy magasságból csap le az ellenfeleire, iszonytató sebességgel száguldva feléjük. Amikor erre nincs lehetősége, akkor erős karmaival és a csőrével próbál az ellenfelek fejére vagy szemeire támadni.

Ha egyedül van, akkor többnyire csak akkor támad, ha vadászik vagy a fészkét védelmezi. Ha párban vannak, akkor összeszokottan harcolnak, de többnyire szintén csak a fészek védelmében szállnak küzdelembe.

Jártasságok: *+4 faji bónuszt kap az Észleléspróbáira a nappali órákban.

AZ ÓRIÁS SAS IDOMÍTÁSA

Az óriás sast ki lehet képezni légi hátasnak egy sikeres Állatok Idomítása jártasságpróbával. A Nehézségi Fokozat a fiatal teremtmény-nél 24, a kifejlett példány esetében 29.

Az óriás sas tojása 2500 aranyat ér, míg a fiókája 4000 aranyat. A profi idomár elkérhet akár 1000 aranyat is a betörésért vagy az idomításért. A beidomított lényen való lovagláshoz különleges nyereg szükséges. Az óriás sas úgy is tud harcolni, hogy közben a lovasát hordozza, de a lovas csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglláspróbát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető súly: Az óriás sas számára a könnyű terhelés maximum 300 fontot jelent, a közepes terhelés 301–600 font között van, és a nehéz terhelés ettől 900 fontig terjed.

ORK

Közepes termetű humanoid (Ork)
Életerő dobás: 1d8 (4 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb (pikkelyvért); alap 30 láb
VF: 14 (+4 pikkelyvért)
Támadások: Nagy balta +3 kh. vagy gerely +1 táv.
Sebzés: Nagy balta 1d12+3 vagy gerely 1d6+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sötétben látás 60 láb, fényérzékenység
Mentők: Szív +2, Gyors +0, akarat -1
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 10, Áll 11, Int 9, Böl 8 Kar 8
Jártasságok: Hallgatózás +2, Észlelés +2
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Banda (2–4), csapat (11–20 fő plusz két 3. szintű őrmester és egy 3–6.- szintű vezető), törzs (30–100 fő plusz 150% nem-harcos, minden 10 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy és három 7. szintű kapitány)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Agresszív humanoid, aki előszeretettel fosztogat, rabol és hasonlóképpen szeret csatázni. A faj nemzedékek óta gyűlöli az elfeket és a törpéket, a találkozásaik szinte minden esetben harchoz vezetnek.

A megjelenése egyénenként változó, de általánosságban véve primitív embernek látszik, szürke sörtével borított bőrrel, drótszerű hajjal és zömök testalkattal. A homloka alacsony, az arca disznószerű, széles alsó ajkai mögül a vaddisznóéhoz hasonló agyarak állnak ki. A füle is disznófülre emlékeztet, a szemei vörösek és olyan színekbe öltözködik, amelyeket a legtöbb ember nem tenne egymás mellé: vérvörösbe, mustársárgába, zöldessárgába és sötétlilába. A felszerelése általában piszkos, és nem igazán van karbantartva.

Amikor éppen nem más lények ellenében harcol, akkor az ork általában valamiféle fosztogató körutat tervez vagy a harci képességeit csiszolgatja. Az Ork nyelvnek annyi változata van, ahány ork törzs járja a világot, de a nyelv ismeretével mindegyiket meg lehet érteni. Néhány ork ismeri a Goblin vagy az Óriásnyelvet is.

A legtöbb világjáró ork a harcos kasztba tartozik, a fenti statisztikák egy 1. szintű ork harcost írnak le (a harcos kasztról többet olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

HARC

Egy ork képes a fegyverek többségének használatára, de azokat kedveli a legjobban, amelyekkel a legrövidebb idő alatt a legnagyobb sérülést lehet okozni az ellenfélnek. Szeret lesből támadni és csapdákat állítani az ellenfeleknek. Betartja a háborúzás szabályait (pl.: nem sérti meg a fegyverszünetet), amíg azok neki is megfelelnek.

Fényérzékenység (Sz): Az orkok –1 levonást kapnak a támadásdobásaikra erős napfényben vagy a *napfény* varázslat hatósugarán belül.

AZ ORK TÁRSADALOM

Az orkok hiszik, hogy a túlélés érdekében a lehető legnagyobb területet kell elhódítaniuk a világból, és emiatt szinte minden intelligens lénnyel háborúban állnak maguk körül. Gyakran még a többi ork törzzsel is. Időnként összeállnak más huma-

noidokkal, de könnyen fellázadnak, ha a csapatot nem egy ork vezeti. Az istenségeik arra tanítják őket, hogy minden más intelligens faj csupán a természet melléktermékе; a világ javai eredetileg az orkokat illetik meg, a többiek csak ellopták azokat. Az ork varázshasználók nagyon törekvőek, és gyakran előfordul, hogy a harcos vezérrel való rivalizálásuk miatt egy törzs két részre szakad.

Az ork társadalomban a férfiak uralkodnak; a nőkre többnyire mint személyes tulajdonra tekintenek. A férfiak ugyanúgy kérkednek a nőikkel és a fiúgyermekeikkel, mint a harci erényeikkel, a területükkel és a vagyonukkal. A harcban szerzett sebeik helyén büszkén viselik a forradásaikat, és rituális sebeket ejtenek magukon minden alkalommal, amikor sikerült elérniük valamely célt, vagy egy fordulópont adódott az életükben.

Az ork törzs lakhelye lehet egy tágas barlang, fakunyhók csoportja, egy erőd vagy akár egy egész város is, legyen az a föld felett vagy alatta. Itt általában a férfiakkal egyenlő számú nő lakik, és feleannyi gyermek. Néhány rabszolgát is tartanak (minden 10 férfi után egyet).

Az ork főistenség Gruumsh, az egyszemű isten, aki nem kedveli a békét.

A FÉLORKOK

Ezek az ork-ember keresztezett lények egyaránt megtalálhatóak az ork és az ember közösségekben (az elfogadottságuk mindig a helyi viszonyoktól függ), és időnként saját közösségekbe tömörülnek. A félorkok rendszerint öröklik a szüleik fizikai jellemzőinek java részét. Olyan magasak, mint az emberek, de általában nehezebbek valamivel a jól fejlett izomzatuk miatt. A bőrük zöldes színű, a homlokuk lejtős, az állkapcsuk szögletes, a fogaik kicsit hegyesebbek az átlagos emberi fogazatnál és a testszőrzetük sűrű, drótszerű. Az ork közösségekben élő félorkok megtartják az ork hagyományokat, és maguk is számos sebhelyet viselnek.

A tipikus félork tulajdonságértékei a következőek: Erő 13, Ügy 10, Áll 11, Int 9, Böl 8, Kar 8. Rendelkeznek a sötétben látás képességével (60 lábnyi távolságig), de nem érzékenyek a napfényre.

AZ ORK KARAKTEREK

Az orkok kedvelt kasztja a barbár, a vezetőik szinte mindig barbárok. Az ork papok Gruumsh hitét vallják (kedvelt fegyver: bármilyen lándzsa), és ezáltal kettőt választhatnak a következő szférák közül: Káosz, Gonosz, Erő, Háború. A legtöbb ork varázshasználó az adeptus kasztba tartozik (keresd a *Kalandmesterek könyvében*). Az ork adeptusok leginkább a sebző varázslatokat kedvelik.

OTYUGH

Nagy rendellenesség
Életerő dobás: 6d8+6 (33 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb
VF: 17 (–1 termet, +8 természetes)
Támadások: 2 csáp +3 kh., harapás –2 kh.
Sebzés: Csáppal 1d6, harapás 1d4
Oldal/elérés: 5 láb x 5 láb / 5 láb (csáppal 15 láb)
Különleges támadások: Megragadás, szorítás, betegség
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +3, Gyors +2, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 10, Áll 13, Int 5, Böl 12, Kar 6
Jártasságok: Rejtőzés +5, Hallgatózás +6, Észlelés +9
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (2–4)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 7–8 ÉK (Nagy); 9–15 ÉK (Óriási)

Groteszk lény, a föld mélyén szeméthalmokban rejtőzködve várja az áldozatait. Bár főként dögevő, de nem veti meg a friss húst sem, ha lehetősége adódik a megszerzésére.

A teste kövér, gömbszerű, a bőre mint a kő és mindenhol szemét és rothadó szerves foszlányok borítják. Undorító testének felső részéből 2 lábnyi hosszú, indaszerű nyúlvány emelkedik ki, amelyen a szemei és szaglószerve helyezkedik el egymás alatt. A szája – alig valamivel több, mint egy széles nyílás tele borotvaéles fogakkal – a teste elülső részén, középen helyezkedik el. Három zömök lábon áll, és két tüskés csáppal támad az ellenfeleire. A csápok végén levél formájú, kiszélesedő rész látható, amelyet a többinél nagyobb és sűrűbben álló tüskék borítanak. A tipikus otyugh teste úgy 6 lábnyi magas, és nagyjából 500 fontot nyom.

Az otyugh az élete nagy részét rejtőzködve éli le, csak az érzékelőszerveit tartalmazó csápja nyújtózkodik ki, hogy élelmet keressen vele. Gyakran feltűnik intelligensebb mélyvilági lények mellett, akik többnyire afféle konyhamalacként tekintenek rá: bedobálják a szemetüket az otyugh rejtekére, és az cserében nem támadja meg őket.

A Közös nyelvet beszéli.

HARC

Leginkább akkor támad élő lényekre, ha veszélyben vagy éhesnek érzi magát. Szeret rejtve maradni. Tüskés csápjaival csapkod az ellenfelei felé, és azokkal húzza az áldozatát a szájához.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a maximum Közepes termetű ellenfelét az egyik csápjával. Ha sikerült megragadnia az ellenfelét, akkor megszorítha tja.

Szorítás (Sz): Ha sikerül megragadnia egy maximum Közepes termetű lényt, akkor minden körben automatikus csápsebzést okozhat neki egy-egy birkózáspróbával.

Betegség (Sz): Láz – harapás, Szívósságmentő (NF = 12), lappangási ideje 1d3 nap, sebzése 1d3 pontnyi időleges Ügyesség- és 1d3 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés (a betegségekről részletesebben olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

Jártasságok: *A természetes rejtőszíne miatt +8 faji bónuszt kap, amikor a saját rejtekén tartózkodik.

	Lemure (Baatezu) Közepes külvilági (Törvényes, Gonosz)	Imp Pici külvilági (Törvényes, Gonosz)	Osyluth (Baatezu) Nagy külvilági (Törvényes, Gonosz)
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	3d8 (13 ép)	5d8+10 (32 ép)
Kezdeményezés:	+0	+3 (Ügy)	+4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	20 láb	20 láb, repülve 50 láb (kiváló)	40 láb
VF:	13 (+3 természetes)	18 (+2 termet, +3 Ügy, +3 természetes)	17 (–1 termet, +8 természetes)
Támadások:	2 karom +2 kh.,	Fullánk +8 kh.,	Harapás +9 kh., 2 karom +4 kh., fullánk +4 kh.
Sebzés:	Karom 1d3	Fullánk 1d4 és méreg,	Harapás 1d8+5, karom 1d4+2, fullánk 3d4+2 és méreg
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	–	Varázslatszerű képességek, méreg	Varázslatszerű képességek, baatezu képességek, félelem-aura, baatezu megidézése, méreg
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 5 / ezüst, varázslat-ellenállás 5, baatezu képességek, elmétlen	Sebzéscsökkentés 5 / ezüst, varázslat-ellenállás 5, tűz-ellenállás 20, átalakulás, regeneráció 2, lát a sötétben, méregimmunitás	Sebzéscsökkentés 10 / +1, varázslat-ellenállás 22, baatezu képességek, jellemek tudása
Mentők:	Szív +3, Gyors +3, Akarat +3	Szív +3, Gyors +6, Akarat +4	Szív +6, Gyors +4, Akarat +6
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 10, Áll 10, Int –, Böl 11, Kar 5	Erő 10, Ügy 17, Áll 10, Int 10, Böl 12, Kar 10	Erő 21, Ügy 10, Áll 15, Int 14, Böl 14, Kar 14
Jártasságok:	–	Rejtőzködés +15, Hallgatózás +5, Észlelés +5, Csendes Mozgás +5, Keresés +5, Varázslás +5	Koncentráció +8, Rejt. +3, Szándékok Érzékelése +10, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +8, Keresés +8, Észlelés +12
Képességek:	–	Ravasz Fegyverhasználat (fullánk), Kitérés	Éberség, Jobb Kezdeményezés
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, banda (2–4), csapat (6–15), tömeg (10–40)	Magányos	Magányos, néhány (2–4), csapat (6–10)
Kihívási érték:	1	2	6
Kincsek:	Nincs	Nincs	Általános
Jellem:	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	3–6 ÉK (Közepes)	4–6 ÉK (Pici)	6–8 ÉK (Nagy); 9–15 ÉK (Óriási)

	Kyton Közepes termetű külvilági (Törvényes, Gonosz)	Pokolmacska Nagy külvilági (Törvényes, Gonosz)	Barbazu (Baatezu) Közepes termetű külvilági (Törvényes, Gonosz)
Életerő dobás:	8d8+8 (44 ép)	7d8+21 (52 ép)	6d8+6 (33 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Jobb Kezdeményezés)	+6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb	40 láb	40 láb
VF:	18 (+8 természetes)	14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)	17 (+7 természetes)
Támadások:	2 lánccal gereblyézés +9 kh.	2 karom +12 kh., harapás +7 kh.	Pallos +8/+3 kh. vagy karom +8 kh., szakáll (lásd a leírást)
Sebzés:	2 lánccal gereblyézés 1d8+1	2 karom 1d4+6, harapás 2d6+3	Pallos 1d10+3 és vérzés vagy karom1d4+2, szakáll 1d8+2 és betegség
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 10 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Táncoló láncok, idegőrlő tekintet	Lecsapás, gereblyézés 1d4+3, megragadás	Vérzés, szakáll, harci őrjöngés, baatezu megidézése
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslat-ellenállás 17, hidegimmunitás, regeneráció 2	Szaglás, varázslat-ellenállás 16, fényben láthatatlan, sebzéscsökkentés 20 / +2, tűz-ellenállás 20	Sebzéscsökkentés 10 / +1, varázslat-ellenállás 23, baatezu képességek

Mentők:	Szív +7, Gyors +6, Akarat +6	Szív +8, Gyors +7, Akarat +7	Szív +6, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 11, Áll 13, Int 6, Böl 10, Kar 12	Erő 23, Ügy 15, Áll 17, Int 10, Böl 14, Kar 10	Erő 15, Ügy 11, Áll 13, Int 6, Böl 10, Kar 10
Jártasságok:	Mászás +12, Hallgatózás +13, Szakma (fegyverkovács) +10, Szabadulóművész +11, Észlelés +13	Mászás +16, Ugrás +16, Hallgatózás +16, Csendes Mozgás +16, Észlelés +12, Úszás +12	Koncentráció +7, Rejtőzködés +6, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +6, Észlelés +6, Szándékok Érzékelése +6
Képességek:	Éberség, Fejlesztett Kritikus (láncok), Jobb Kezdeményezés	Kitérés, Jobb Kezdeményezés	Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, néhány (2–4), banda (6–10), tömeg (11–20)	Magányos, pár, falka (6–10)	Magányos, néhány (2–4), csapat (6–10)
Kihívási érték:	6	7	7
Kincsek:	Általános	Nincs	Általános
Jellem:	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	9–16 ÉK (Közepes)	8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)	7–9 ÉK (Közepes); 10–18 ÉK (Nagy)
	Erinye (Baatezu) **Közepes termetű külvilági (Törvényes, Gonosz)**	**Hamatula (Baatezu)** **Közepes termetű külvilági (Törvényes, Gonosz)**	**Cornugon (Baatezu)** **Nagy külvilági (Törvényes, Gonosz)**
Életerő dobás:	6d8+6 (33 ép)	9d8+9 (49 ép)	11d8+33 (82 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+0	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb, repülve 50 láb (átlagos)	30 láb	20 láb, repülve 50 láb (átlagos)
VF:	20 (+1 Ügy, +9 természetes)	22 (+12 természetes)	25 (–1 termet, +1 Ügy, +15 természetes)
Támadások:	Hosszú kard +8/+3 kh. vagy hosszú íj +7/+2 táv. vagy kötél +7 táv.	2 karom +12 kh.	Korbács +15/+10/+5 kh., (vagy 2 karom +15 kh.), harapás +9 kh., farok +9 kh.
Sebzés:	Hosszú kard 1d8+3 vagy hosszú íj 1d8, vagy kötél lekötözés	Karom 2d4+3 és félelem	Korbács 1d6+5 és leütés, vagy karom 1d4+5, harapás 1d4+2, farok 1d3+2 és vérzés
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások:	Lekötözés, személy elbájolása, baatezu megidézése	Félelem, megragadás, tépés 3d4+4, baatezu megidézése	Varázslatszerű képességek, leütés, baatezu megidézése, félelem-aura, vérzés
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 10/+1, varázslat-ellenállás 12, baatezu képességek, nyelvek	Sebzéscsökkentés 10/+1, varázslat-ellenállás 23, baatezu képességek,	Sebzéscsökkentés 20/+2, varázslat-ellenállás 24, regener. 5, baatezu képességek
Mentők:	Szív +6, Gyors +6, Akarat +7	Szív +7, Gyors +6, Akarat +8	Szív +10, Gyors +8, Akarat +9
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 13, Áll 13, Int 14, Böl 14, Kar 20	Erő 17, Ügy 11, Áll 13, Int 12, Böl 14, Kar 10	Erő 21, Ügy 12, Áll 17, Int 14, Böl 14, Kar 14
Jártasságok:	Koncentráció +9, Álcázás +11, Rejtőzködés +9, Szabadulóművész +8, Csendes Mozgás +9, Keresés +9, Hallgatózás +10, Észlelés +10	Koncentráció +13, Rejtőzés +12, Hallgatózás +15, Csendes Mozgás +12, Keresés +13, Szándékok Érzékelése +13, Észlelés +15	Koncentráció +15, Rejtőzködés +7, Blöff +14, Mászás +16, Hallgatózás +14, Csendes Mozgás +14, Keresés +14, Szándékok Érzékelése +14, Észlelés +14
Képességek:	Kitérés, Mozgékonyság	Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Éberség	Kaszabolás, Erőteljes Támadás, Kettéhasítás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos	Magányos, banda (2–4), csapat (6–10)	Magányos, banda (2–4), csapat (6–10)
Kihívási érték:	7	8	10
Kincsek:	Általános plusz kötél	Általános	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	7–12 ÉK (Közepes)	10 ÉK (Közepes); 11–21 ÉK (Nagy)	12–15 ÉK (Nagy); 16–30 ÉK (Óriási)
	Gelugon (Baatezu) **Nagy külvilági (Törvényes, Gonosz)**	**Veremördög (Baatezu)** **Nagy külvilági (Törvényes, Gonosz)**	
Életerő dobás:	12d8+60 (114 ép)	13d8+65 (123 ép)	
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	

Sebesség:	40 láb	40 láb, repülve 60 láb (átlagos)
VF:	28 (–1 termet, +1 Ügy, +18 természetes)	30 (–1 termet, +1 Ügy, +20 természetes)
Támadások:	Hosszú lándzsa +17/+12/+7 kh., (vagy 2 karom +17 kh.), harapás +12 kh., farok +12 kh.	2 karom +19 kh., 2 szárny +14 kh., harapás +14 kh., farokcsapás +14 kh.
Sebzés:	Hosszú lándzsa 1d8+9 és hideg, (vagy 2 karom 1d8+6), harapás 2d4+3, farok 3d4+3 és hideg	Karom 1d6+7, szárny 1d4+3, harapás 2d6+3 és méreg plusz betegség, farokcsapás 2d4+3
Oldal/elérés:	10 x 10 / 15 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, félelem-aura, hideg, baatezu megidézése	Varázslatszerű képességek, félelem-aura, megragadás, baatezu megidézése, szorítással 2d4+10
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 20 / +2, varázslat-ellenállás 25, baatezu képességek, regeneráció 5	Sebzéscsökkentés 25 / +2, varázslat-ellenállás 28, baatezu képességek, regeneráció 5
Mentők:	Szív +13, Gyors +9, Akarat +14	Szív +13, Gyors +9, Akarat +13
Tulajdonságok:	Erő 23, Ügy 13, Áll 21, Int 22, Böl 22, Kar 16	Erő 25, Ügy 13, Áll 21, Int 20, Böl 20, Kar 16
Jártasságok:	Blöff +16,, Mászás +20, Koncentráció +20, Álcázás +17, Ugrás +19, Hallgatózás +22, Csendes Mozgás +16, Ismeret (misztikus) +20, Keresés +20, Szándékok Érzékelése +15, Varázslás +20, Észlelés +22	Blöff +17, Koncentráció +19, Mászás +20, Álcázás +17, Rejtőzködés +4, Ugrás +19, Ismeret (misztikus) +20, Hallgatózás +21, Csendes Mozgás +17, Keresés +21, Varázslás +21, Észlelés +21
Képességek:	Kaszabolás, Éberség, Kitérés, Erőteljes Támadás	Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, néhány (2–4), banda (6–10), csapat (1–2 fő, 7–12 barbazu, 1–4 osyluth)	Magányos, néhány (2–4), csapat (1–2 fő, 2–5 cornugon, 2–5 hamatula)
Kihívási érték:	13	16
Kincsek:	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak	Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem:	Mindig törvényes gonosz	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	13–18 ÉK (Nagy); 19–33 ÉK (Óriási)	14–20 ÉK (Nagy); 21–39 ÉK (Óriási)

Az ördögök Baatorból, a törvényes gonosz létsíkokról származnak. Közöttük legnagyobb számban a baatezu fordul elő, amely faj a hevességéről, a hatalmáról és a kegyetlen szabályokkal telített szerveződéséről híres.

A baatezuk merev kasztrendszerben élnek, ahol a vezetők személyét nem csak a hatalmuk, hanem a fejlettségi állapotuk is meghatározza. A szervezeteik úgy tartják fenn magukat, hogy kiterjesztik a befolyásukat a létsíkjukon (és máshol) élő halandókra. Aki ebben megfelelő mértékben előrehalad, az általában az ördögi állapotában is fejlődik.

A legtöbb baatezu úgy néz ki, mint valami gótikus vízköpő. Groteszk, emberi szemmel nézve kifejezetten csúf látványt nyújtanak.

Ha az alábbi leírások nem mondanak mást, akkor az ördögök a Pokolt, a Mennyei és a Sárkány nyelvet beszélik.

HARC

Az ördögök szeretik terrorizálni a náluk gyengébb teremtményeket, és pusztán a trófeaszerzés céljából szinte bármilyen jó jellemű lényt megtámadnak. A többségüket félelem-aura veszi körül, amelynek segítségével megtörhetik az ellenfeleik védekezését vagy felszeletelhetik a nagyobb csoportokat. Emellett gyakran használják a szemfényvesztéseiket, hogy megzavarják az ellenfeleket. Az egyik kedvenc trükkjük, hogy szemfényvesztéssel erősítést teremtenek maguk mellé. Az ellenfél ekkor képtelen eldönteni, hogy a veszély csak az ő fantáziájában létezik, vagy valóban egy újabb csapatnyi ördöggel kell megküzdenie.

Baatezu megidézése (V): A legtöbb baatezu képes megidézni az ezen fajba tartozó ördögöket, mintha a *szörnyidézés* varázslatot alkalmazná, de csak korlátozott esélye van a sikerre. Ez a szabályok között egy százalékos dobásban jelenik meg, melynek elrontása esetén az idézés sikertelen. A megidézett ördögök 1 óra múltán visszatérnek oda, ahonnan jöttek. A megidézett baatezu 1 órán át nem használhatja a saját idézőképességét.

Az ördögök nem alkalmazzák túl gyakran az idézést, mert az adóssággal jár a megidézett felé. Általában csak akkor idéznek, ha ez feltétlenül szükséges a győzelemhez vagy csak így menthetik meg a saját életüket.

BAATEZU KÉPESSÉGEK

Immunitások (Sz): Immunisak a tűzre és a mérgekre.

Ellenállások (Sz): Minden baatezu rendelkezik 20 pontos hideg- és sav-ellenállással.

Lát a sötétben (T): Minden baatezu kiválóan lát bármilyen sötétségben, kivéve a *mélyebb sötétség* varázslat hatóterületén.

Telepátia (T): Minden baatezu (kivéve a lemure) képes 100 lábnyi távolságon belül telepatikusan kommunikálni minden olyan lénnyel, amely ismer legalább egy nyelvet.

LEMURE

5 lábnyi magas, a teste és a feje viszonylag emberi, de a húsa aszott és fekélyes. Az alakja olyan, mintha állandóan görcsös kínok gyötörnék.

Képtelen a kommunikációra, de megérti a többi ördög telepatikus üzeneteit, és ezáltal engedelmeskedik a feljebbvalóinak.

Harc

Szinte mindent megtámad, amivel csak találkozik, és megpróbálja széttépni azt. Csak a pusztulása vagy egy másik ördögtől jövő telepatikus üzenet állíthatja meg.

Elmétlen (Sz): Immunis minden elmebefolyásoló hatásra.

IMP

Az imp gyakran áll törvényes gonosz varázshasználó szolgálatába, mint tanácsadó vagy kém.

Az imp a természetes formájában egy kis termetű humanoid denevérszárnyakkal, tüskés farokkal és megcsavarodott, hegyes szarvakkal. A bőre sötétvörös, a szarvai és a fogai fehéren csillognak. Egy tipikus imp úgy 2 lábnyi magas, és 8 fontot nyom.

Harc

Leginkább meglepetésből szeret harcot kezdeményezni (erre *láthatatlanság* és *átalakulás* képességeivel teremti meg a lehetőséget). Természetes formájában harcolva a faroktüskéjével támad, és általában megpróbál arrébb repülni az ellenfeleitől, hogy elkerülje a visszatámadásokat.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *jó érzékelése, mágia érzékelése, láthatatlanság* (csak saját maga). Naponta egyszer – *sugalmazás*. Mindezen képességek egy 6. szintű mágus varázslatainak megfelelően működnek (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Hetente egyszer alkalmazhatja a *közösséget*, és hat kérdést tehet fel. A képesség 12. szintű papi varázslatként működik.

Méreg (Sz): Fullánk, Szívósságmentő (NF = 13), kezdő sebzése 1d4 pontnyi időleges Ügyességvesztés, másodlagos sebzése 2d4 pontnyi időleges Ügyességvesztés.

Átalakulás (T): Egy általános cselekedetként az imp akaratlagosan felvehet bármilyen formát, maximum a Közepes termetig. A képesség úgy működik, mint egy 12. szintű mágus hasonló nevű varázslata, de az imp maximum egy vagy két formát képes felvenni. Gyakori formái között van a pókszörny, a denevér, a patkány és a vaddisznó.

Regeneráció (Sz): Normálisan sebződik a savtól, a szent és az áldott fegyverektől (ha azok ezüstből készültek vagy bűvösek).

OSYLUTH

Baator síkjának „rendőrei", informátorai és megfigyelői. Csontig aszott húsú élőholtnak tűnik. Humanoid testén rémisztő fej trónol, száraz bőre beteges sárgán feszül a csontjaira. A farka olyan, mint a skorpióé és a bomlás szaga veszi körül. Úgy 9 lábnyi magas.

Harc

Minden lényt gyűlöl és megtámad. Gyakran teremt *jégfalat*, hogy elválassza egymástól az ellenfeleit.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, személy elbájolása, dimenzióhorgony, végzet, repülés, láthatatlanság* (csak önmaga), *nagyobb kép, sugalmazás, jégfal*. Mindezen képességeket egy 7. szintű mágus varázslatainak megfelelően alkalmazhatja (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Emellett akaratlagosan alkalmazhatja a *hibátlan teleportot* (csak önmagára plusz 50 fontnyi tárgyra), egy 12. szintű mágushoz hasonlóan.

Félelem-aura (T): Ingyenes cselekedetként 5 lábnyi sugarú félelem-aurát teremthet maga köré. A területen belül minden lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 14) vagy olyan hatás alá kerül, mintha *félelem* varázslatot mondott volna rá egy 7. szintű mágus. Aki sikeres mentőt dobott, az egy napig immunis lesz az adott osyluth félelemaurájára. A többi baatezu immunis erre a képességre.

Méreg (Sz): Fullánk, Szívósságmentő (NF = 14), kezdő sebzése 1d6 pontnyi időleges Erővesztés, másodlagos sebzése 2d6 pontnyi időleges Erővesztés.

Baatezu megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van 2d10 lemure megidézésére, vagy 35% esélye van egy másik osyluth megidézésére.

Jellem tudása (T): Az osyluth automatikusan tudatában van minden lény jellemének, amelyre ránéz.

KYTON

A láncokkal körülvett teremtményt sokan élőholtnak hiszik az első látásra, és a hagyományos, láncscsörgető szellemekhez hasonlítják. Ez az ördög szinte teljesen emberi kinézetű, de ruha helyett számtalan láncot teker maga köré. A Pokoli és a Közös nyelvet beszéli.

Harc

A kyton a csörgő láncaival csap az ellenfele felé, amelyek egyaránt szolgálnak a számára vértezetként és fegyverként. Élvezik az órákon át üldözött áldozat rémületét.

Táncoló láncok (T): A kyton legveszélyesebb képessége az, hogy 20 lábnyi távolságon belül minden láncot uralhat és irányíthat. Ez neki egy általános cselekedetbe kerül, és a láncok az ő akarata szerint mozognak. Emellett képes a láncok hosszát 15 lábnyi-

val megnyújtani, és a végüket borotvaéles kampókká formázni. Ezek a láncok ugyanolyan hatékonysággal támadnak, mint maga a kyton.

A kyton mászhat az általa irányított láncok segítségével, a normál sebességével és Mászáspróba nélkül.

Idegőrlő tekintet (T): Képes úgy átváltoztatni az arcát, hogy az hasonlítson az ellenfelének egy szeretett vagy különösen gyűlöletes ismerősére. A képesség célpontjának sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), vagy 1d3 körig –1 morális levonást kap minden támadásdobására.

Regeneráció (Sz): Normálisan sebződik a savaktól, a tűztől és az áldott fegyverektől.

Egy elvesztett testrészt 2d6x10 perc alatt növeszt vissza, a levágott végtagjait visszakaphatja a csonkhoz illesztve.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kapnak minden olyan Szakmapróbájukra, amely a fémekkel kapcsolatos.

POKOLMACSKA

A lényeknek másik neve „bezekira". Képes szinte tökéletes csendben mozogni, és folyamatosan azt kutatja, hogy hol tehet valami gonoszságot.

A testhossza úgy 7 lábnyi, a szemei vadállati ravaszságtól és éhségtől csillognak. Elég intelligens ahhoz, hogy a találékony ellenfelekkel is felvegye a küzdelmet.

Természetes telepatikus képességével kommunikál.

Harc

Éles karmainak és fogainak köszönhetően jelentős ellenfélnek számít. Gyakran úgy ugrik az ellenfeleire, mint egy oroszlán a zsákmányára.

Lecsapás (Sz): Ha a pokolmacska a harc első körében ráugrik az ellenfelére, akkor egy teljes támadást hajthat végre, holott abban a körben már tett egy mozgáscselekedetet.

Megragadás (Sz): A képesség használatához el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha ez sikeres, akkor a karmaival gereblyézve végigszánthat az ellenfél testén.

Gereblyézés (Sz): A pokolmacska két gereblyézéstámadást indíthat egy megragadott ellenféllel szemben (+12 kh.). Ezzel támadásonként 1d4+3 pontnyi sebzést okoz. Amikor ráugrik az ellenfelére (lecsapásképesség), akkor is használhatja a gereblyézéstámadását.

Fényben láthatatlan (Sz): A pokolmacska láthatatlan minden olyan területen, amelyet az emberi szemeknek elegendő fény világít meg. Sötétben csupán halványan csillogó körvonal látszik belőle, és csak 30 lábnyi távolságon belülről látható (látás kevés fénynél képességgel rendelkezők számára ez a távolság 60 lábnyi). A mágikus *sötétség* elfedi ezt a csillogást, és így láthatatlanná teszi a lényt.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

BARBAZU

A baatezu elit csapataiban szolgál több lemure támogatásával. Fogazott élű pallost hordoz magával.

Humanoid lény 6 lábnyi magassággal, hosszú farokkal, karmos kezekkel és lábakkal, hegyes füllel. Az állán undorító, kígyószerűen tekergőző szakállat visel. A bőre selymes, de hüllőszerű pikkelyek borítják.

Harc

Agresszív és szeret harcolni. Általában *lángteremtés* képességével támadja meg azokat az ellenfeleket, akiket nem ér el. *Félelem* keltésével zúzza szét az ellenfelei védelmét.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, személy elbájolása, parancs, megszentségtelenítés, varázsfegyver, nagyobb kép, lángteremtés, sugalmazás.* Emellett képes *félelem* keltésére az érintésével, mintha varázsolna, de ez csak a megérintett lényre hat. Ezen képességeit 8. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Emellett akaratlagosan alkalmazhatja a *hibátlan teleportot* (csak önmagára plusz 50 fontnyi tárgyra), egy 12. szintű mágushoz hasonlóan.

Vérzés (T): A barbazu fegyvere vérzőn vág, amely a sebzés után minden körben plusz 2 életpont elvesztését okozza, amíg a sebet be nem kötözik (Gyógyításpróba, NF = 10), vagy amíg a sebesült lény életben van. Ez a barbazu képessége, nem a fegyveré.

Szakáll (Sz): Ha a barbazu mindkét karomtámadásával eltalálja ugyanazt az ellenfelét, akkor automatikusan eltalálja a szakállával is. Ekkor az áldozatnak sikeres Szívósság-mentőt kell dobnia (NF = 14), máskülönben az megkap egy gonosz betegséget, amelynek neve „ördögfagy" (lappangási ideje 1d4 nap, sebzése 1d4 pontnyi időleges Erőveszteség). A sebzés minden nap megjelenik, amíg az áldozatnak nem sikerül három egymás utáni sikeres Szívósságmentőt dobnia vagy nem gyógyítják meg mágikusan (a betegségekről részletesebben olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

Harci őrjöngés (Sz): A barbazu a barbárok dühöngésképességéhez hasonlóan képes harci őrjöngésbe lovallni magát (+4 Erő, +4 Állóképesség, +2 morális bónusz az Akaraterő-mentőkre, –2 VF-levonás). Ekkor +2 morális bónuszt kap a támadásaira, és +12 pontnyi sebzésbónuszt. Az őrjöngés 6 körön át tart, és nincs semmiféle káros utóhatása.

Baatezu megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van 2d10 lemure megidézésére vagy 35% esélye van egy másik barbazu megidézésére.

ERINYE

Akárcsak démoni rokonának, a succubusnak, az erinyének is az egyik kedvenc időtöltése a halandók megkísértése és romlásba döntése.

Más ördögökkel ellentétben ez a lény vonzó, ember nőnek tűnik, leszámítva persze hatalmas, tollas szárnyait és a szemeiben csillogó gonoszságot.

Harc

Kerüli a harcot, amikor csak lehetséges. Ha mégis küzdelemre kényszerítik, akkor elbájolja az ellenfeleit, és egymás ellen fordítja őket.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, szörny elbájolása, megszentségtelenítés, láthatatlanság* (önmaga), *jó elleni varázskör* (önmaga), *nagyobb kép, átalakulás, lángteremtés, láthatatlanság látása, sugalmazás, szentségtelen fertőzés.* Mindezen képességeket 8. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 15 + a varázslat szintje).

Emellett akaratlagosan alkalmazhatja a *hibátlan teleportot* (csak önmagára plusz 50 fontnyi tárgyra), egy 12. szintű mágushoz hasonlóan.

Személy elbájolása (T): Egyetlen pillantásával képes elbájolni a humanoid teremtményeket. Ez nem tekintettámadás, és az áldozat-

nak nem kell az erinye szemeibe néznie. A képesség hatótávolsága 60 lábnyi, és az áldozatnak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 18), másküllönben a végsőkig hűséges lesz a nőstényördöghöz. Ettől kezdve mindent megtesz azért, hogy megvédje a lényt, akár az addigi társai ellen is fordul ennek érdekében vagy szembeszáll a biztos halállal. A képesség minden más tekintetben megegyezik egy 8. szintű mágus hasonló nevű varázslatával.

Lekötözés (Sz): Minden erinye 50 lábnyi hosszú kötelet hordoz magával, amellyel képes lekötözni egy bármilyen termetű ellenfelet, mintha a *kötélmozgatás* varázslatot használná (16. szintű mágusként). 30 lábnyi távolságra képes eldobni a kötelet, és erre nincs távolságból adódó levonás.

Baatezu megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van 2d10 lemure megidézésére vagy 35% esélye van 1d4 barbazu megidézésére.

Nyelvek (T): Állandóan jelen lévő képesség, amely egy 12. szintű mágus varázslatához hasonlóan működik. Az erinye általában szóban kommunikál a halandókkal, és a telepátiát csak az ördögöknél használja.

HAMATULA

7 lábnyi magas humanoid, éles tüskékkel borított testtel és hosszú, vaskos farokkal. Főként őrzőként és járőrcsapatokban szolgál.

Szokatlanul hosszú és éles karmai vannak. Éles tekintete ide-oda ugrál, amitől úgy néz ki, mintha folyton ideges lenne.

Harc

Mohón veti magát a küzdelembe, és a testét borító tüskékkel tépi szét az ellenfeleit. Akinek sikerül elkerülnie az ördögi kezeket, azt a *személy fogvatartása* képességével teszi mozgásképtelenné.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, személy elbájolása, megszentségtelenítés, végzet, személy fogvatartása, nagyobb kép, lángteremtés, tűzijáték, sugalmazás.* Naponta egyszer – *rend haragja* vagy *szentségtelen fertőzés.* Mindezen képességeket 9. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Emellett akaratlagosan alkalmazhatja a *hibátlan teleportot* (csak önmagára plusz 50 fontnyi tárgyra), egy 12. szintű mágushoz hasonlóan.

Félelem (T): Akit a hamatula eltalál, annak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 14) vagy olyan hatás alá kerül, mintha egy 9. szintű mágus mondott volna rá *félelem* varázslatot. A mentődobás sikerességétől függetlenül a lény egy napra immunissá válik az adott hamatula ezen képességére.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét egy karomtámadásával. Ha ez sikeres, akkor a testét borító tüskékkel beletéphet az ellenfele húsába.

Tépés (Sz): Sikeres birkózáspróbával a hamatula 3d4+4 pontnyi sebet ejthet egy megragadott ellenfelén.

Baatezu megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van 2d10 lemure megidézésére vagy 35% esélye van egy másik hamatula megidézésére.

CORNUGON

Elit védelmi erőként szolgál, és a külseje még ördögi szemmel nézve is szörnyűséges.

9 lábnyi magas, és a csak nagy jóindulattal humanoidnak nevezhető testét vastag pikkelyek borítják. Hatalmas szárnyai és kígyózó farka egészíti ki a félelmetes megjelenést.

Harc

Vad harcos. Ritkán hátrál meg, még ha túlerővel néz is szembe. Korbácsával általában a legerősebb ellenfelet keresi, és kérlelhetetlenül lecsap rá.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, személy elbájolása, megszentségtelenítés, jó érzékelése, mágia érzékelése, gondolatok érzékelése, káosz elűzése, jó elűzése, jó elleni varázskör, nagyobb kép, lángteremtés, tűzijáték, sugalmazás, hibátlan teleport* (önmaga és 50 fontnyi tárgy). Naponta háromszor – *tűzlabda, villám.* Naponta egyszer – *tűzfal.* Mindezen képességeket 12. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Félelem-aura (T): Ingyenes cselekedetként 5 lábnyi sugarú félelem-aurát teremthet maga köré. A területen belül minden lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 17) vagy olyan hatás alá kerül, mintha egy 12. szintű mágus mondott volna rá *félelem* varázslatot. Aki sikeres mentőt dobott, az egy napig immunis lesz az adott cornugon félelem-aurájára. A többi baatezu immunis erre a képességre.

Leütés (T): Amikor a cornugon eltalálja az ellenfelét a korbácsával, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 17), másküllönben 1d4 körre eszméletét veszíti.

Vérzés (T): A cornugon tüskés farka vérző sebet ejt, amely a sebzés után minden körben plusz 2 életpont elvesztését okozza, amíg nem kötözik be a sebet (Gyógyításpróba, NF = 10) vagy nem gyógyítják meg mágikusan.

Baatezu megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van 2d10 lemure vagy 1d6 barbazu megidézésére, vagy 35% esélye van 1d6 hamatula megidézésére, vagy 20% esélye van egy másik cornugon megidézésére.

Regeneráció (Sz): Normálisan sebződik a savaktól, a szent és az áldott fegyverektől, ha azok legalább +2-es bűbáj alatt állnak.

GELUGON

Elit őr és kém. A külseje leginkább egy földönkívüli rovaréhoz hasonlítható.

A kezei és a lábai karmosak, a fején erőteljes csáprágók meredeznek, és hosszú, vastag farkát borotvaéles tüskék borítják. Úgy 12 lábnyi magas lehet.

Harc

Legszívesebben akkor harcol, ha az a küldetése célját szolgálja. De ha szükséges, akkor sohasem habozik támadni.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, szörny elbájolása, megszentségtelenítés, fagykúp, jó érzékelése, mágia érzékelése, repülés, jó elleni varázskör, nagyobb kép, átalakulás, sugalmazás, hibátlan teleport* (önmaga és 50 fontnyi tárgy), *szentségtelen aura, jégfal.* Mindezen képességeket 13. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Félelem-aura (T): Ingyenes cselekedetként 10 lábnyi sugarú félelem-aurát teremthet maga köré. A területen belül minden lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 19) vagy olyan hatás alá kerül, mintha egy 13. szintű mágus mondott volna rá *félelem* varázslatot. Aki sikeres mentőt dobott, az egy napra immunis lesz az adott gelugon félelem-aurájára. A többi baatezu immunis erre a képességre.

Hideg (T): A gelugon farkától vagy a lándzsájától származó találat esetén az ellenfelének sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 21), másküllönben 1d6 körre olyan hatás alá kerül, mintha *lassítás* varázslatot mondtak volna rá.

Baatezu megidézése (V): Naponta egyszer 50% esélye van 2d10 lemure vagy 1d6 barbazu megidézésére, vagy 35% esélye van 2d4 osyluth vagy 1d6 hamatula megidézésére, vagy 20% esélye van egy másik gelugon megidézésére.

Regeneráció (Sz): Normálisan sebződik a szent és az áldott fegyverektől, ha azok legalább +2-es bűbáj alatt állnak.

VEREMÖRDÖG

Kimondatlanul a baatezu vezérek faja. Iszonytató, szárnyas humanoid 12 lábnyi magassággal. Gyakran jelenik meg lángokkal körülvéve.

Nagyjából a denevéréhez hasonlító szárnya van, amelyet sokszor maga köré teker, mint valami groteszk köpönyeget. Gonosz agyarairól zöldes folyadék csepeg, és izmos testét vörös pikkelyek borítják.

Harc

Sok különleges képességgel rendelkező harcos. Gyakran láthatatlanul harcol, és aki így is képes látni őt, azt a harapásával intézi el. Nem habozik tűzlabdákkal elborítani egy területet, és a harc elején gyakran tűzfallal veszi körül magát.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *holtak életre keltése, istenkáromlás, személy elbájolása, élőholt teremtése, megszentségtelenítés, jó érzékelése, mágia érzékelése, mágiatörés, tűzlabda, személy fogvatartása, fejlesztett láthatatlanság, jó elleni varázskör, nagyobb kép, lángteremtés, átalakulás, tűzijáték, sugalmazás, hibátlan teleport* (önmaga és 50 fontnyi tárgy), *szentségtelen aura, tűzfal.* Naponta egyszer – *meteortömeg, szimbólum* (bármelyik). Mindezen képességeket 17. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Naponta egyszer a 20. szintű mágusokhoz hasonlóan alkalmazhatja a *kívánság* varázslatot.

Félelem-aura (T): Ingyenes cselekedetként 20 lábnyi sugarú félelemaurát teremthet maga köré. A területen belül minden lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 19), máskülönben olyan hatás alá kerül, mintha egy 15. szintű mágus mondott volna rá *félelem* varázslatot. Aki sikeres mentőt dobott, az egy napra immunis lesz az adott veremördög félelem-aurájára. A többi baatezu immunis erre a képességre.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 21), kezdő sebzése 1d6 pontnyi időleges Állóképesség-veszteség, másodlagos sebzése halál.

Betegség (T): Még ha a méregtől meg is menekül, a megharapott lénynek egy újabb Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 14), amelynek elrontása esetén megkapja az ördögfagy nevű gonosz betegséget (lappangási ideje 1d4 nap, sebzése 1d4 pontnyi időleges Erővesztesége). A betegségekről részletesebben olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében.*

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a maximum Közepes termetű ellenfelét a farkcsapás-támadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor szoríthat.

Szorítás (Sz): A maximum Közepes termetű megragadott ellenféllel szemben a veremördög 2d4+10 pontnyi sebzést okozhat egy sikeres birkózáspróbával.

Baatezu megidézése (V): Naponta kétszer automatikusan sikere van két lemure, osyluth vagy barbazu megidézésére, vagy egy erinye, cornugon vagy gelugon megidézésére.

Regeneráció (Sz): Normálisan sebződik a szent és az áldott fegyverektől, ha azok legalább +3-as bűbáj alatt állnak.

PAJZS-ŐRZŐ

Nagy szerkezet
Életerő dobás: 15d10 (82 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 30 láb
VF: 24 (–1 termet, +15 természetes)
Támadások: Csapás +16/+11/+6 kh.
Sebzés: Csapás 1d8+9
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Varázslat elraktározása
Különleges képességek: Szerkezet, gyors gyógyulás 5, mások védelmezése, őrködés, úr megtalálása
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 22, Ügy 10, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 8
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 16–24 ÉK (Nagy); 25–45 ÉK (Óriási)

Varázshasználó alkotja meg testőrnek, és a pajzs-őrző többnyire sikeresen végzi ezen feladatát.

Termetes humanoid figura fémből, fából és kőből, amely utóbbi részbe egy különleges amulettet illeszt az alkotója. Aki az amulett párját viseli, az parancsol a pajzs-őrzőnek, és a szerkezet mindenhová követi (ha nem kap tőle más parancsot), megvédelmezi őt.

A legjobb képességei szerint teljesíti az ura szóbeli parancsait, bár a harcon és az egyszerű kétkezi munkán kívül nem sok dologhoz ért. Ugyanakkor a szerkezet működése feltételekhez köthető, és így meghatározott feladatok is kijelölhetőek a számára, amelyeket akkor végez el, amikor a meghatározott körülmények adódnak. A szerkezet ura bármilyen távolságból magához szólíthatja a pajzs-őrzőt, és ha mindketten ugyanazon a létsíkon tartózkodnak, akkor a szerkezet azonnal elindul hozzá.

HARC

Nyiltan harcol, hatalmas kő-ökleivel csapkod maguk körül. Főként védekezésre teremtik meg, így nem túl jó támadó.

Varázslat elraktározása (V): A pajzs-őrző képes önmagában elraktározni egy maximum 4. szintű varázslatot, és parancsra vagy ha a meghatározott körülmények adódnak, akkor képes „használni" azt. Ha ezt a képességét egyszer használta, akkor az adott varázslatot (vagy egy másikat) újra el lehet raktározni benne.

Mások megvédelmezése (V): Az amulettje párjának a viselője a szerkezettől számított 100 lábnyi távolságon belül aktiválhatja ezt a védelmező képességet. Ezáltal az emberen okozott sebzés felét a szerkezet szenvedi el, (mint a hasonló nevű varázslatnál, de itt nincs VF- vagy mentő-bónusz).

Őrködés (Sz): Az őrző képes a megszokottnál kicsivel gyorsabban mozogni, és így az ura megvédelmezésére sietni. Ilyenkor az úr elleni minden támadásra –2 eltérítési-levonás adódik.

Parancsoló fellelése (T): Amíg ugyanazon a létsíkon tartózkodnak, addig a távolság nem számít. A pajzs-őrző megtalálja az amulettje párjának viselőjét (vagy magát az amulettet, ha a hívás után elvették az eredeti viselőjétől).

Szerkezet: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, a betegségekre és a betegségekhez hasonló hatásokra. Nem lehet alanya kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek, energiaelszívásnak, és emellett nem halhat bele a hatalmas sebesülésekbe.

SZERKEZET

A pajzs-őrző megalkotása 100 000 aranyba kerül, beleértve az 1000 aranyat, ami a test ára, és az 500 aranyat is, ami az amulett ára. Ebben az árban benne van minden szükséges anyagi és varázslatösszetevő, amely az alkotáshoz kell vagy a részévé válik annak.

A pajzs-őrző megalkotásának első lépése a test megformázása fából, bronzból, kőből és acélból. Az alkotó maga is megformázhatja a testet, de felbérelhet egy ügyes szakembert a munkára. A test megalkotásához sikeres Szakma (szobrászat vagy mérnök) jártasságpróba szükséges (NF = 16).

A következő lépés az amulett megalkotása bronzból, amihez sikeres Szakma (kézművesség) jártasságdobás szükséges NF = 12 ellenében.

A test és az amulett megalkotása után a lényt életre kell kelteni egy hosszadalmas rituálé segítségével, amelyhez olyan legalább 12. szintű karakter szükséges, aki rendelkezik a Csodálatos Tárgy Készítése képességgel. A teljes rituálé egy héten át tart, az alkotónak naponta legalább 8 órát kell vele foglalkoznia egy megfelelően előkészített laboratóriumban vagy dolgozószobában. Ez egyaránt hasonlít az alkimisták laboratóriumához és egy kovácsműhelyhez, a megfelelő eszközökkel való felszerelése 1000 aranyba kerül. Ha az alkotó maga alkotja meg a lény testét, akkor a formázás és a rituálé egyszerre is történhet.

Amikor a karakter nem a rituálét végzi, akkor pihennie kell, és nem végezhet más cselekedetet az evésen, az alváson vagy a beszélgetésen kívül. Ha kihagy egy napot, akkor az egész addigi munka eredménye semmivé foszlik, és a rituálét újra kell kezdeni. Ezáltal a rituáléra költött aranyak is elvesznek (de a ráköltött Tapasztalati Pontok nem). Az előzőleg megformázott test és a megfelelően kialakított laboratórium természetesen újra felhasználható.

A rituálé teljes végrehajtásához az utolsó napon alkalmazni kell a *korlátozott kívánság*, a *tárgy fellelése*, az *egésszé tétel*, a *pajzs* és a *mások őrzése* varázslatokat, emellett az alkotótól a rituálé elszív 2000 Tapasztalati Pontot. Az alkotónak személyesen kell alkalmaznia ezeket a varázslatokat, de maguk a varázslatok származhatnak külső forrásból is, például tekercsekről.

PEGAZUS

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10+12 (34 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 60 láb, repülve 120 láb (átlagos)
VF: 14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: 2 pata +7 kh., harapás +2 kh.
Sebzés: Pata 1d6+4, harapás 1d3+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges képességek: Szaglás, varázslatszerű képességek
Mentők: Szív +7, Gyors +6, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 15, Áll 16, Int 10, Böl 13, Kar 13
Jártasságok: Hallgatózás +12, Szándékok Érzékelése +7, Észlelés +12, Vadon Ismerete +3
Képességek: Vasakarat

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdők
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (6–10)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 5–8 ÉK (Nagy)

Szépséges, szárnyas ló, amely néha a jó ügyek szolgálatába áll. Nagyon értékes légi hátas válhat belőle, de vad és félénk lény; nem könnyű beidomítani.

A pegazus egy életre választ magának párt, és lehetőleg magaslati, elszigetelt helyekre építi a fészkét. A pegazus pár fészkében 1–2 tojás vagy csikó lehet.

A hétköznapi lovaknál nagyobb termetű élőlény, és a hátán két hatalmas szárnyat visel. A szárnytollai és a testét fedő selymes szőr színe fehér, de a szóbeszédek szerint létezik barna, mi több, fekete pegazus is. Egy átlagos pegazus marmagassága 6 lábnyi, úgy 1500 fontot nyom, és szárnyfesztávolsága közel 20 lábnyi.

HARC

A pegazus éles szélű patáival támad, és emellett nagyokat harap az ellenfelébe. A párok és a kisebb csoportok igen összeszokottan harcolnak, a fészkeiket a végsőkig védelmezik.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan képes a *jó érzékelése* és a *gonosz érzékelése* varázslatok hatásainak létrehozására 60 lábnyi sugarú területen belül úgy, mintha 5. szintű mágusként alkalmazná a hasonló nevű varázslatokat.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira .

A PEGAZUS IDOMÍTÁSA

A pegazust ki lehet képezni légi hátasnak egy sikeres Állatok Idomítása jártasságpróbával. A Nehézségi Fokozat a fiatal teremtménynél 22, a kifejlett példány esetében 29. A pegazus fizikailag a lovakhoz hasonlóan fejlődik. Az idomár felezheti az betörés idejét és 5-tel csökkentheti az idomításpróba nehézségét, ha egy erre a célra megalkotott mágikus gyeplőt használ.

A pegazus tojása 2000 aranyat ér, míg a fiatal pegazusok értéke 3000 arany. A profi idomár elkérhet akár 1000 aranyat is a betörésért vagy az idomításért. A beidomított pegazuson való lovagláshoz különleges nyereg szükséges, és a pegazus úgy is tud harcolni, hogy közben a lovasát hordozza. A lovas csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglláspróbát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető súly: A pegazus számára a könnyű terhelés maximum 300 fontot jelent, a közepes terhelés 301-600 font között van, és a nehéz terhelés ettől 900 fontig terjed.

PÓKEVŐ

Óriási mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10+20 (42 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 60 láb (jó)
VF: 13 (–2 termet, +1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: Fullánk +7 kh., harapás +2 kh.
Sebzés: Fullánkkal 1d8+5 és méreg, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 10 x 40 / 10 láb
Különleges támadások: Méreg, pete
Különleges képességek: Mozgásszabadság, szaglás
Mentők: Szív +9, Gyors +5, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 13, Áll 21, Int 2, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Kitérés

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 5–12 ÉK (Óriási)

Ez az óriási ragadozó nagyra nőtt darázsra hasonlít, és a viselkedése is ennek felel meg. Mindennek ellenére értékes légi hátas; egy csapat pókevőn lovagló bandita igencsak rémisztő ellenfél lehet.

Leginkább hatalmas, kétlábú darázsra hasonlít, amelynek elöl két kisebb végtagja is növekedett, és denevérszárnyakon repül. A nevét onnan kapta, hogy képes széttépni a szívós hálókat, és a petéit legszívesebben araknoid ellenfeleinek testébe rakja.

HARC

A pókevő a mérgező fullánkjával és erős csáprágóival támad. A taktikája többnyire abból áll, hogy szúr egyet a fullánkjával, azután kicsit arrébb repül, és megvárja, amíg a mérge hatni kezd. Nem szívesen hagyja ott a zsákmányát, és a varázslatokkal vagy lőfegyverekkel harcoló ellenfelei bizton számíthatnak az ismétlődő támadásaira.

Méreg (Sz): Fullánk, Szívósságmentő (NF = 17), kezdő sebzése nincs, másodlagos sebzés bénulás 1d8+5 hétig.

Pete (Sz): A nőstény pókevő a megbénított, de legalább Óriási termetű áldozataiba rakja a petéit. A fiatal egyedek hat héttel később gyakorlatilag kirágják magukat a gazdatestből.

Mozgásszabadság (T): A pókevő olyan mozgásszabadsággal rendelkezik, mintha egy 12. szintű mágus hasonló nevű varázslatának a hatása alatt állnának. Ez mágiával megszüntethető, de a következő körben a pókevő egy ingyenes cselekedetként újra előhívhatja ezen képességét. Amikor egy pókevő hátasként szolgál, a hatás nem terjed ki a lovasára.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

A PÓKEVŐ IDOMÍTÁSA

A pókevőt ki lehet képezni légi hátasnak egy sikeres Állatok Idomítása jártasságpróbával. A Nehézségi Fokozat a fiatal teremtménynél 24, a kifejlett példány esetében 29. A fiatal pókevő fizikuma hat hónap alatt fejlődik ki teljesen.

A pókevő tojása 2000 aranyat ér, míg a fiatal pókevő 3000 aranyat kóstál. A profi idomár elkérhet akár 3000 aranyat is a betörésért vagy az idomításért. A beidomított pókevőn való lovagláshoz különleges nyereg szükséges, és a pókevő lovassal a hátán is tud harcolni. A lovasa csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglásprobát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető súly: A pókevő számára a könnyű terhelés maximum 612 fontot jelent, a közepes terhelés 613–1224 font között van, és a nehéz terhelés ettől 1840 fontig terjed.

POKOLKUTYA

Közepes termetű külvilági (Gonosz, Tűz, Törvényes)
Életerő dobás: 4d8+4 (22 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb
VF: 16 (+1 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Harapás +5 kh.
Sebzés: Harapás 1d8+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Leheletfegyver
Különleges képességek: Szaglás, tűz altípus
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 13, Ügy 13, Áll 13, Int 6, Böl 10, Kar 6
Jártasságok: Rejtőzködés +11, Hallgatózás +5, Csendes Mozgás +13, Észlelés +7*, Vadon Ismerete +0*
Képességek: Jobb Kezdeményezés, Nyomkövetés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, falka (5–12)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Kincsek
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 5–8 ÉK (Nagy)

Agresszív, tűzköpő háziállat egy másik létsíkról. Az Anyagi Síkra gyakran gonosz humanoidok idézik meg, akik esetenként egész tenyészetet tartanak eme lényből. Nagy, erőteljes testfelépítésű kutyára hasonlít, rövid, rozsdavörös vagy vörösesbarna bundával. A hátán a foltok, a fogai és a nyelve szénfeketék és a vörösen izzó szemei miatt könnyen megkülönböztethető a hétköznapi kutyáktól. Az átlagos pokolkutya marmagassága 4 és fél lábnyi, a súlya pedig úgy 120 fontnyi. Nem tud beszélni, de megérti a Pokoli nyelvet.

HARC

Kiváló nyomkövető és vadász. Ha falkában van, akkor a csapat előbb csendesen bekeríti az áldozatot, és egyszerre csak egy vagy két kutya támad. A tüzes leheletükkel megpróbálják a többiek felé terelni a zsákmányt. Ha az áldozattal nem bírnak el ketten, akkor az egész falka ráugrik.

Leheletfegyver (T): Tűzcsóva (kúpforma), 30 lábnyi távolságig, 2d4 körönként, 1d4+1 pontnyi tűzsebzést okoz, ezt sikeres Gyor-

saságmentő felezi (NF = 13). A csóva lángra lobbant minden éghető anyagot, és a pokolkutya a harapásával együtt is használhatja a tűzleheletét.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentődobás kivételével a fagy kétszeresen sebzi.

Jártasságok: +5 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Kiváló szaglása miatt +8 faji bónuszt kap az Észlelés és a Vadon Ismerete jártasságpróbáira, amikor szagnyomot követ.

RAKSASZA

Közepes termetű külvilági (Gonosz, Törvényes)
Életerő dobás: 7d8+21 (52 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 21 (+2 Ügy, +9 természetes)
Támadások: 2 karom +8 kh., harapás +3 kh.
Sebzés: Karom 1d4+1, harapás 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Gondolatok érzékelése, varázslatok
Különleges képességek: Átalakulás, varázslatimmunitás, érzékeny az áldott számszeríj-lövedékekre, sebzéscsökkentés 20 / +3
Mentők: Szív +8, Gyors +7, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 12, Ügy 14, Áll 16, Int 13, Böl 13, Kar 17
Jártasságok: Blöff +16*, Álcázás +17*, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +11, Előadás (ballada, kántálás, dráma, mese, plusz bármelyik öt) +12, Szándékok Érzékelése +10, Észlelés +12
Képességek: Éberség, Kitérés

Éghajlat/terep: Meleg erdőségek és mocsarak
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 9
Kincsek: Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 8–14 ÉK (Közepes termetű)

Egyesek szerint a gonoszság élő megtestesülése, kevés nála rosszindulatúbb lény létezik a világon.

Úgy néz ki, mint egy humanoid testalkatú tigris nemesi öltözékben. Kedveli a gazdag életvitelt, az intelligenciája és a hatalma egy részét arra használja, hogy fenntartsa a dekadens életkörülményeit, természetesen többnyire mások kárára. A teste viszonylag emberi (de tigrisbunda fedi), ezzel szemben a kezei inkább tigrismancsok – emberi kézháttal. Bár ez nem csökkenti a kézügyességét, nagyon furcsán hat mindazok számára, akik nem ismerik a lényt.

Beszéli a Közös, a Pokoli és a Mélységi Közös nyelveket.

HARC

Közelharc esetén a raksasza eldobja minden nemességét, és erős karmaival, harapásával küzd. Amikor lehetséges, akkor egyéb képességei segítségével próbálja elkerülni az efféle találkozásokat.

Gondolatok érzékelése (T): Folyamatosan érzékeli a gondolatokat, mintha egy 18. szintű mágus hasonló varázslatát használná (mentő NF = 15). A képességet bármikor felfüggesztheti vagy újra előhívhatja egy ingyenes cselekedetként.

Varázslatok: 7. szintű mágusként képes varázslatokat megidézni, és emellett misztikus varázslatokként alkalmazhatja az 1. szintű papi varázslatokat.

Átalakulás (T): Egy általános cselekedetként képes felvenni bármilyen humanoid alakot vagy visszatérhet a saját formájába. A képesség úgy működik, mint egy 18. szintű mágus hasonló nevű varázslata, de a raksasza addig marad a felvett formájában, amíg csak akar.

Varázslatimmunitás (T): A 8. vagy annál alacsonyabb szintű varázslatok és varázslatszerű képességek nem hatnak rá, mintha a használójuk nem dobta volna felül a lény varázslat-ellenállását.

Érzékeny az áldott számszeríj-lövedékekre (Sz): Ha áldott számszeríj-lövedékkel találják el, akkor a raksasza azonnal meghal.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Blöff és az Álcázás jártasságpróbáira. *Amikor az átalakulási képességét használja, akkor +10 körülményekből adódó bónuszt kap az Álcázáspróbáira. Ha olvasott az ellenfele elméjében, akkor további +4 bónusz járul a Blöff és az Álcázás jártasságpróbáira.

RAST

Közepes termetű külvilági (Tűz)
Életerő dobás: 4d8+4 (22 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: Repülve 50 láb (jó)
VF: 15 (+1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 4 karom +6 kh. vagy harapás +6 kh.
Sebzés: Karom 1d4+2 vagy harapás 1d8+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Bénító tekintet, megragadás, vérszívás
Különleges képességek: Tűz altípus, repülés
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 12, Áll 13, Int 3, Böl 13, Kar 12
Jártasságok: Rejtőzködés +5, Hallgatózás +7, Csendes Mozgás +7
Képességek: Kitérés, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (3–6)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 5–6 ÉK (Közepes); 7–12 ÉK (Nagy)

Az elemi síkok eldugott zugaiban él. Csak fogak és karmok lebegő húszsákja, ez a különös lény szinte folyamatosan eszik.

Gömbszerű, lebegő testéből tíz–tizenöt hosszú, karmos végtag nyúlik ki, és szintén gömbszerű feje majdnem egészében egyetlen fogakkal telt száj.

Belül a rast csupán hamu és parázs, mégis úgy issza a vért, hogy számos szörnyeteg megirigyelné a szomját.

HARC

A természet kegyetlen ravaszsággal áldotta meg. Lebénítja az ellenfeleit, és azután a még mozgásképesekre támad. Karmol vagy harap, de a testfelépítése miatt egy körben csupán csak az egyik ilyen támadási formát használhatja.

Bénító tekintet (T): Bénulás 1d6 körre, 30 lábnyi távolságon belül, Szívósságmentő (NF = 13).

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikerül, akkor automatikusan vérszívás-sebzést okoz az ellenfelének.

Vérszívás (Sz): Ha megragadta az ellenfelét, akkor a rast körönként 1 pont időleges Állóképesség-veszteséget okoz az áldozatának, amíg fenn bírja tartani a fogvatartást.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentőt kivéve a fagy kétszeresen sebzi.

Repülés (T): A rast a *repülés* varázslat hatásához hasonlóan képes repülni (mint egy 11. szintű mágus), egy ingyenes cselekedetként. Amely lény elveszíti ezt a képességét, az lezuhan és amíg nem tud újra repülni, addig csak részleges cselekedetekre képes.

RAVID

Közepes termetű külvilági
Életerő dobás: 3d8+3 (16 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: Repülve 60 láb (kiváló)
VF: 25 (+15 természetes)
Támadások: Farkcsapás +4 kh., karom +2 kh.
Sebzés: Farkcsapás 1d6+1 és pozitív energia, karom 1d4 és pozitív energia
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Pozitív energia csapás, tárgyak életre keltése
Különleges képességek: Tűzimmunitás, repülés
Mentők: Szív +4, Gyors +3, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 13, Ügy 10, Áll 13, Int 7, Böl 12, Kar 14
Jártasságok: Hallgatózás +7, Csendes Mozgás +6, Észlelés +7
Képességek: Több Támadás*

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos (plusz legalább 1 életre keltett tárgy)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 4 ÉK (Közepes); 5–9 ÉK (Nagy)

A külső síkokról származó lény, amely megtestesíti a pozitív energiát. A bizarr külsejű teremtmény képes puszta energiával csapni le az ellenfeleire, és képes életre kelteni a körülötte lévő tárgyakat.

Kígyószerű testével tekergőzve úszik a levegőben, és a feje mögött egyetlen karmos kéz mered ki a hátából. Néha valahogyan átjön az Anyagi Síkra, de ilyenkor csak úgy céltalanul vándorol, néhány általa életre keltett tárgy kíséretében.

HARC

Csak és kizárólag önvédelemből harcol. Önmagában nem jelentékeny harcos, de mindig van vele néhány életre keltett tárgy, amely megvédelmezi a veszélyben.

Pozitív energia-csapás (T): Amikor a ravid pusztán megérint valakit, a karmaival vagy a farkával odacsap az ellenfelének, akkor

Büszke, négylábú teremtmény. A gonoszságtól olyan fekete a szíve, mint a sötét mélységek, ahonnan származik.

Az első pillantásra nagytermetű, fekete szőrű lónak tűnik. Azonban közelebbről nyilvánvalóvá válik a valódi természete. A sörényéről, a farkáról és a patái körül selymesen lobogó szőrzetről kiderül, hogy valójában tekergőző lángnyelvek sokasága. A lény szemei gonosz izzással csillognak.

Vad, nyughatatlan teremtmény. Száguldozik a világban, és kísért mindazok rémálmaiban, akik keresztezni merészelik az útját. Bár nincs szárnya, mégis képes nagy sebességgel repülni. Nem igazán hagyja, hogy bárki is meglovagolja, bár néhány nagyhatalmú gonosz lénynek már sikerült hátast faragnia némelyik rémálomból.

HARC

A rémálom harc közben a viperaszerű fogaival harapja meg az ellenfeleit vagy a lángoló patáival támad rájuk. Úgy is harcolhat, hogy közben ül rajta valaki, de a lovasának sikeres Lovaglláspróbát kell tennie a harchoz (a részletekért lásd a *Játékosok könyvét*).

Lángoló paták (T): A gyúlékony anyagok azonnal lángra kapnak a rémálom egyetlen rúgásától.

Füst (T): A harc hevében a rémálom a lovakhoz hasonlóan gyakran felhorkant vagy fújj egyet, amitől 15 lábnyi hosszú, forró és kénes füstcsóva (kúpforma) lövell ki a száján. A csóva fojtogató, vakító hatású, és aki belekerül, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 16), máskülönben –2 morális levonást kap a támadásés a sebzésdobására. A hatás 1d6 körig megmarad még a csóva elhagyása vagy a füst szétoszlása (pl.: a széltől) után is. A füstben a rémálom feles takarásban van a tőle legalább 5 lábnyira álló lények számára, és teljes takarásban van a tőle legalább 10 lábnyira álló ellenfelek számára. A füst egyáltalán nem akadályozza a rémálom látását, és egy ingyenes cselekedetként bármikor eloszlathatja azt.

Asztrális kivetülés és éteriség (T): Ezek a képességek ugyanúgy működnek, mint a hasonló nevű varázslatok. A lény egy 20. szintű mágushoz hasonlóan alkalmazhatja őket.

Vihető súly: A rémálom számára a könnyű terhelés maximum 300 fontot jelent, a közepes terhelés 301–600 font között van, és a nehéz terhelés ettől 900 fontig terjed.

feltöltheti a támadását pozitív energiával. Az energia az élő lényekben csak kellemetlen bizsergést kelt, de az élőholtaknak (még a testetleneknek is) 2d10 pontnyi sebzést okoz.

Tárgyak életre keltése (T): Körönként egyszer a ravid képes életre kelteni egy a közelében lévő, véletlenszerűen kiválasztott tárgyat, mintha egy 20. szintű pap használta volna a *tárgyak életre keltése* varázslatát. Ezek az életre keltett tárgyak megvédelmezik a lényt, de a ravid nem elég intelligens ahhoz, hogy parancsokat adjon nekik.

Repülés (T): A ravid a *repülés* varázslat hatásához hasonlóan képes repülni (mint egy 11. szintű mágus), egy ingyenes cselekedetként. Amely lény elveszíti ezt a képességét, az lezuhan, és amíg nem tud újra repülni, addig csak részleges cselekedetekre képes.

Képességek: *Annak ellenére, hogy nincs meg neki a szükséges három természetes fegyver, a ravid mégis rendelkezik a Több Támadás képességével.

RÉMÁLOM

Nagy külvilági (Gonosz)
Életerő dobás: 6d8+18 (45 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb, repülve 90 láb (jó)
VF: 24 (–1 termet, +2 Ügy, +13 természetes)
Támadások: 2 pata +9 kh., harapás +4 kh.
Sebzés: Patával 1d8+4 és 1d4 tűz, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Lángoló paták, füst
Különleges képességek: Asztrális projekció, éteriség
Mentők: Szív +8, Gyors +7, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 15, Áll 16, Int 13, Böl 13, Kar 12
Jártasságok: Irányérzék +10, Hallgatózás +12, Csendes Mozgás +11, Keresés +10, Szándékok Érzékelése +10, Észlelés +12
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 7–10 ÉK (Nagy); 11–18 ÉK (Óriási)

REMORHAZ

Óriási mágikus bestia
Életerő dobás: 7d10+35 (73 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, fúrva 20 láb
VF: 20 (–2 termet, +1 Ügy, +11 természetes)
Támadások: Harapás +13 kh.
Sebzés: Harapás 2d8+12
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Megragadás, egészben lenyelés
Különleges képességek: Hő, remegés érzékelése
Mentők: Szív +10, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 26, Ügy 13, Áll 21, Int 5, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +10, Észlelés +9
Képességek: Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Bármely hideg föld
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 7
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Óriási); 11–21 ÉK (Hatalmas)

Sarkvidéki szörnyeteg, agresszív ragadozó, amely képes átrágni magát a fagyott földön és a jégen.

Úgy néz ki, mint valami hatalmas féreg, több tucatnyi rovarszerű lábbal. A fején arcszerű forma alakult ki, és a széles szájnyílását éles fogak keretezik. A feje mögött szárnyszerű képződmények alakultak ki a hátán. A teste világos, fehéres-kék színű, de pirosasan lüktet a belül képződő hőtől.

Habár a vad remorhaz a zsákmányának tekinti a fagyóriásokat is (a jegesmedvék, a jávorszarvasok és egyéb állatok mellett), az óriások időnként befognak közülük egyet-egyet, hogy beidomítsák a lakhelyük őrzésére.

HARC

Többnyire a hó és a jég alatt vagy a fagyott földben rejtőzködik, amíg nem érez maga fölött mozgást. Akkor hirtelen kitör a felszín alól, és a meglepetést kihasználva támadásba lendül.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha megragadja az ellenfelét, akkor automatikusan sebez (harapássebzés), és megpróbálhatja egészben lenyelni az áldozatát.

Egészben lenyelés (Sz): Sikeres birkózáspróbával a lény megpróbálhatja lenyelni a maximum Nagy termetű, megragadott ellenfelét. Odabent az áldozat körönként 2d8+12 pontnyi zúzósebzést és a remorhaz lángoló bensője miatt 10d10 pontnyi tűzsebzést szenved el. A lenyelt lény a karmaival vagy maximum Kicsi vágófegyverrel kivághatja magát a remorhaz gyomrából, ehhez 25 pontnyit kell sebeznie a gyomorfalon (VF = 20). Ha kijutott, akkor az izmok összezárják a sebet, és a következő lenyelt lénynek ugyanúgy ki kell vágnia magát. A remorhaz gyomrában maximum két Nagy, négy Kicsi, nyolc Pici, tizenhat Pöttöm vagy harminckettő Apró lény fér el.

Hő (Sz): A feldühödött remorhaz teste olyan erős hőt termel, hogy ekkor a puszta érintése is 10d10 pontnyi tűzsebzést okoz. Ez rendszerint azonnal megolvasztja a nem mágikus fegyvereket, de a mágikus fegyvereknek megengedett a Szívósságmentő (NF = 18).

Remegés érzékelése (Sz): 60 lábnyi távolságon belül a lény automatikusan érzékeli az elhelyezkedését minden olyan lénynek, amely mozgás közben érinti a talajt.

Jártasság: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózáspróbáira.

ROPER

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 10d10+30 (85 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 10 láb
VF: 24 (–1 termet, +1 Ügy, +14 természetes)
Támadások: 6 inda +11 táv., harapás +8 kh.
Sebzés: Inda (lásd a szövegben), harapás 2d6+6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb (indákkal 50 láb)
Különleges támadások: Indák, rántás, gyengeség
Különleges képességek: Elektromosságimmunitás, hideg-ellenállás 30, tűzre érzékeny, varázslat-ellenállás 28
Mentők: Szív +10, Gyors +8, Akarat +8
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 13, Áll 17, Int 12, Böl 16, Kar 12
Jártasságok: Mászás +7, Rejtőzködés +10*, Hallgatózás +13, Észlelés +13
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés, Vasakarat, Fegyverfókusz (indák)

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terep
Szerveződés: Magányos, pár, Néhány (3–6)
Kihívási érték: 10
Kincsek: Nincsenek érmék, tárgyak 50% javak (csak kövek)
Jellem: Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés: 11–15 ÉK (Nagy); 16–30 ÉK (Óriási)

A barlangok mélyén rejtőzködő lény, jóval gonoszabb és intelligensebb, mint ahogyan sokan a külseje alapján megítélik. Leginkább természetes módon kialakult sztalagmitra emlékeztet. 9 lábnyi magas, a testének átmérője úgy 3–4 lábnyi lehet a talpánál, és 1 lábnyi felül. Nagy, tátogó szájában kristályfogak sorakoznak, amelyekkel képes kettéharapni egy maximum Közepes termetű lényt. A színe és a testhőmérséklete a környező barlang viszonyaitól függ.

HARC

A roper képes nagyon csendben, mozdulatlanul állni, és így egy követ utánozni. Emiatt gyakran meglepetésből támad. Amikor zsákmányra talál, akkor kicsap a hosszú indáival, hogy magához rántsa azt, a közelebbi ellenfeleket pedig erőteljes harapásával kezeli le.

Indák (Sz): A roperrel való legtöbb találkozás azzal kezdődik, hogy a lény „kilövi" hosszú, ragadós indáit. A lénynek hat ilyen indafegyvere van, amelyek mindegyike 50 lábnyi távolságig nyúlhat ki (nincs távolságnövekedés).

Rántás (Sz): Ha a roper célba talál egy indatámadásával, akkor az inda az ellenfél teste köré tekeredik, és közelebb rántja őt vagy a ropert. Ez minden további körre érvényes (nincs visszatámadás), amíg az áldozat nem szabadul ki egy sikeres Szabadulóművész jártasságpróbával (NF = 23) vagy egy Erőpróbával (NF = 19). Ha a roper 10 lábnyinál közelebb kerül az áldozatához, akkor az indával körbetekert ellenféllel szemben +4 bónuszt kap a harapástámadására.

Vágófegyverrel egy egyszerű támadással az inda elvághető. Ehhez legalább 10 pontnyi sérülést kell okozni rajta (VF = 20).

Gyengeség (Sz): A roper indái elrabolják az ellenfél erejét. Akire egy inda rátekeredik, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 18), vagy elszenved 2d8 pontnyi időleges Erőveszteséget.

Tűzérzékenység (Sz): Sikeres mentődobás kivételével a tűz kétszeresen sebzi. A sikeres mentő felezi a sebzést, a sikertelen megkétszerezi.

Jártasságok: *Jeges vagy sziklás környezetben +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

ROZSDASZÖRNY

Közepes termetű rendellenesség
Életerő dobás: 5d8+5 (27 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 18 (+3 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Csáp érintés +3 kh., harapás –2 kh.
Sebzés: Csáp érintésével rozsdásítás, harapás 1d3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Rozsdásítás

Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +2, Gyors +4, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 17, Áll 13, Int 2, Böl 13, Kar 8
Jártasságok: Hallgatózás +9, Észlelés +9
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület
Szerveződés: Magányos vagy pár
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 6–8 ÉK (Közepes); 9–15 ÉK (Nagy)

A legtöbb harcos inkább szállna szembe egy csapat orkkal, mint egyetlen rozsdaszörnnyel. Ez a teremtmények fémet eszik, de előbb elrozsdásítja azt. Számtalan kalandozó fegyvereit, pajzsait és vértezetét tette már tönkre a faj valamelyik egyede.

Az átlagos rozsdaszörny úgy 5 lábnyi hosszú, 3 lábnyi magas és közel 200 fontot nyom. Bogárszerű testét vastag páncél védi, színe a hasán sárgásbronz, a hátán rozsdavörös. Még hosszú farkát is páncéllemezek borítják, és a vége csontosan kiszélesedik, amitől olyan lesz, mint egy dupla hal-farkuszony. A lény két megnyújtható antennacsápot visel a fején, amelyeknek érintése megrozsdásítja a fémet.

HARC

A rozsdaszörny képes 90 lábnyi távolságból megérezni a fém szagát. Ekkor megindul a szag forrása felé, és megpróbálja megérinteni azt a csápjaival. A lény éhsége nehezen kielégíthető. A kalandozókat akár nagyobb távolságon keresztül is üldözi, ha van még náluk fémből készült tárgy, de nem képes ellenállni a frissen rozsdásodott eledelnek. Az okos (és a kétségbeesett) kalandozók ilyenkor eldobnak valami kevésbé értékes fémtárgyat, és amíg a lény táplálkozik, addig gyorsan eltűnnek a közeléből.

A lény először általában a legnagyobb fémtárgyat célozza meg, így támadásainak elsődleges célpontja rendszerint a páncélzat, azután a pajzsok következnek, majd a fegyverek és így tovább a kisebb tárgyak felé. Leginkább a vasfémet kedveli (vas vagy acél), de ha lehetősége adódik rá, akkor nem veti meg a nemesfémeket sem (pl.: arany és ezüst).

Rozsdásítás (Sz): Ha a rozsdaszörny eltalál egy fémből készült tárgyat a csáptámadásával (érintéstámadás), akkor az elrozsdásodik, darabokra hull, és azonnal használhatatlanná válik. A tárgy mérete lényegtelen – egy teljes vértezet ugyanolyan gyorsan hullik darabokra, mint egy kard. A mágikus vértezetek, fegyverek és

más bűvös tárgyak dobhatnak egy Szívósságmentőt (NF = 20) a hatás ellen.

Amely fém fegyver megsebzi a rozsdaszörnyet, az azonnal elrozsdásodik. Fa, kő és egyéb nem fémes anyagú dolgokra a képesség nem hat.

RÚKMADÁR

Hatalmas bestia
Életerő dobás: 18 d10+126 (225 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, repülve 80 láb (átlagos)
VF: 14 (-4 termet, +2 Ügy, +6 természetes)
Támadások: 2 karom +21 kh., harapás +16 kh.
Sebzés: Karom 2d6+12, harapás 2d8+6
Oldal/elérés: 20 x 40 / 10 láb
Különleges támadások: Elragadás
Mentők: Szív +18, Gyors +13, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 34, Ügy 15, Áll 24, Int 2, Böl 13, Kar 11
Jártasságok: Hallgatózás +4, Észlelés +4*

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg hegységek
Szerveződés: Magányos vagy pár
Kihívási érték: 9
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 19–32 ÉK (Hatalmas); 33–54 ÉK (Gigászi)

Szinte már túl nagy, hogy hihető legyen a létezése. A rúkmadár hatalmas ragadozó, amely a melegebb vidékek hegyes területein él. Híres arról, hogy képes elragadni a nagyobb állatokat (a teheneket, a lovakat, de még a kisebb elefántokat is).

Nagyméretű fészkét fákból, vastag ágakból, kőtörmelékből és hasonlókból építi. Mindezt magas hegységekbe szereti helyezni, más rúkmadaraktól távol, hogy ne kelljen osztoznia az élelmen. Nagyjából 10 mérföldnyi sugarú területen vadászik (a fészektől számítva).

Leginkább hatalmas sasra emlékeztet, a tollai sötétbarnák vagy aranyszínűek. Ritkán bár, de a felfedezők láttak már vörös, fekete és fehér rúkokat is. Ezt az utazók többsége rossz ómennek veszi. A csőrétől a farktollaiig úgy 60 lábnyi hosszú teremtmény, a szárnyfesztávolsága nagyjából 120 lábnyi.

HARC

Többnyire a levegőből támad. A magasból lecsapva a hatalmas karmaival próbálja felragadni a zsákmányát, hogy elvigye a fészkébe a fiókáknak és saját magának. A magányos rúk gyakran megtámad olyan legalább Közepes termetű lényeket, amelyek ehetőnek tűnnek. Ha párban vannak, akkor viszonylag összeszokottan vadásznak és harcolnak, a fészküket és a fiókáikat a végsőkig védelmezik.

Elragadás (Sz): A rúk, amely sikeresen eltalálja a Kicsi és az Óriási termetkategóriák között lévő ellenfelét a karomtámadásával, az ingyenes cselekedetként birkózáspróbát kezdeményezhet anélkül, hogy ezzel megadná a visszatámadás lehetőségét. Ha sikerül megfognia az áldozatát, akkor felrepül vele a magasba, és minden körben egyszerre támadhat rá a csőrével és a karmaival. Emellett az elragadott áldozatát egy ingyenes cselekedetként bármikor elejtheti vagy egy általános cselekedetként félredobhatja.

A félredobott lény 90 lábnyit repül és 9d6 pontnyit sebződik. Ha a rúk repülés közben dobja félre az áldozatát, akkor az elszenvedi az imént leírt sebzés vagy a zuhanás sebzése közül azt, amelyik a nagyobb.

Jártasságok: *+4 faji bónuszt kap az Észlelésprobáira a nappali órákban.

SAHUAGIN

Közepes termetű humanoid (Vízi)
Életerő dobás: 2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, úszva 60 láb
VF: 16 (+1 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Háromágú szigony +3 kh., 2 gereblyézés +1 kh. (vagy 2 gereblyézés +3 kh., 2 karom +1 kh.), harapás +1 kh. vagy nehéz számszeríj +2 táv.
Sebzés: Háromágú szigony 1d8+2, gereblyézés 1d4+2 (ha másodlagos támadás, akkor 1d4+1), karom 1d2+1, harapás 1d4+1 vagy nehéz számszeríj 1d10
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Őrület
Különleges képességek: Beszéd a cápákkal, víz alatti érzékelés, fényvakság, kétéltű, érzékeny az édesvízre
Mentők: Szív +4, Gyors +1, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 13, Áll 12, Int 14, Böl 13, Kar 9
Jártasságok: Állatempátia +2, Rejtőzködés +6*, Hallgatózás +7*, Szakértelem (vadászat) +2, Észlelés +7*, Vadon Ismerete +1*
Képességek: Több Támadás

Éghajlat/terep: Meleg vizek
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (5–8), járőrcsapat (11–20 fő plusz egy 3. szintű hadnagy, 1–2 cápa), banda (20–80 fő plusz 100% nem-harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű hadnagy és egy 4. szintű főnök, 1-2 cápa), törzs (70–160 fő plusz 100% nem harcos, minden 20 felnőtt után egy 3. szintű hadnagy, minden 40 felnőtt után egy 4. szintű főnök, kilenc 4. szintű őrző, egy-négy 3.6. szintű papnövendék, egy 7. szintű papnő, egy 6–8. szintű báró, 5–8 cápa)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

A tengermélyi humanoid vadászokat tengeri ördögöknek nevezik. A faj a partközeli vizekben él, és kisebb csapatokban fosztogatja a partmenti településeket.

A legtöbb sahuagin zöld színű, hasnál világosabb, a hátán sötétebb árnyalatokkal. Sokuk sötét csíkokat és foltokat visel a bőrén, de ezek a kor előrehaladtával fakulni kezdenek. A sahuagin bőr pikkelyes, a lény ujjai között úszóhártya feszül, és a szájában éles fogak sorakoznak. A felnőtt sahuagin hím durván 6 lábnyi magas, és úgy 200 fontot nyom.

A tritonok természetes ellensége. A két faj nem képes békésen megmaradni egymás közelében, korok óta folyamatosan háborúban állnak egymással, amit kelletlenül csak néha szakítanak meg a kereskedelem érdekében.

HARC

Vad harcos, nem kér és nem is ad kegyelmet soha. Úszás közben a lábkarmaival gereblyézve tép az ellenfeleibe, és emellett a kezén lévő karmokkal vagy a fegyverével is támad. A sahuagin csapatok tagjainak nagyjából a fele hálókkal szerelkezik fel.

Ha fosztogatni indulnak egy partmenti településre, akkor ezt sötét, holdtalan éjszakákon teszik. Gyilkolják a lakosokat, és élelmet vagy alapvető felszerelési tárgyakat visznek magukkal. Megtámadják a hajókat is. Minden oldalról körülveszik a járművet, és a csapat egy része a vízben marad utánpótlásként vagy hogy elbánjanak a fosztogatók által vízbe dobált matrózokkal.

Őrjöngés: Ha a sahuagin sebet kap, akkor a következő körben megőrül. Ez a harci düh naponta csak egyszer foghatja el, ilyenkor addig karmol és harap, amíg ő vagy az ellenfele életben van. +2 bónuszt kap az Állóképességére és az Erejére, de –2 levonás járul a VF-értékére. Az őrjöngését nem képes a saját akaratából abbahagyni.

Beszéd a cápákkal (Sz): 150 lábnyi távolságon belül a sahuagin képes telepatikusan kommunikálni a cápákkal. Ez a kommunikáció leegyszerűsödik az alapvető fogalmakra, mint például az „étel", a „veszély" és az „ellenség". A sahuagin használhatja az Állatempátia jártasságát, hogy összebarátkozzon egy cápával vagy beidomítsa azt.

Vízmélyi érzékelés (Sz): 30 lábnyi sugarú területen belül a sahuagin képes pontosan meghatározni bármely élőlény elhelyezkedését a vízben. A képesség erősebb a láthatatlanságnál és a gyenge láthatóságnál, de kevésbé hatásos a központi idegrendszerrel nem rendelkező lények esetében (pl.: élőholtak, ooze fajok és szerkezetek). A sahuagin csak 15 lábnyi sugarú területen képes ilyen lényeket érzékelni. Emellett a víz alatt szemfényvesztésekkel nem lehet megtéveszteni.

Fényvakság (Sz): A hirtelen megjelenő erős fény (mint a napfény vagy a *napfény* varázslat hatása) 1 körre megvakítja a lényt. Erős fényben tevékenykedve (az időleges vakság elmúltával) –1 morális levonást kapnak a támadásaikra, a mentődobásaikra és a próbáikra.

Kétéltű (Sz): A sahuagin minden 2 pontnyi Állóképességértéke után 1 óráig képes a szárazföldön élni (azután a fulladás szabályai érvényesülnek rá, amelyeket a *Kalandmesterek könyvében* találhatsz meg).

Érzékeny az édesvízre (Sz): Ha egy sahuagin édesvízbe kerül, akkor sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 15) vagy azonnal el kell hagynia azt. Sikertelen próba esetén (vagy ha nem jön ki belőle) –4 morális levonást kap a támadásaira, a mentődobásaira és a próbáira. Még siker esetén is minden vízben töltött 10 perc után meg kell ismételnie a mentődobást.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés, a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira. *Víz alatt ez a bónusz +8 lesz. Az otthonától számított 50 mérföldön belül +8 bónuszt kap a Szakértelem (vadászat) és a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

A SAHUAGIN MUTÁNSOK

Kétszáz sahuagin közül egynek négy karja van. Ők négy karomtámadást tehetnek egy körben vagy plusz fegyvereket használhatnak a gereblyézés- és a harapástámadásaik mellett.

Ha a sahuagin közösségtől számított 100 mérföldön belül található egy vízi elf közösség, akkor száz sahuagin közül egy úgy néz ki, mint egy vízi elf. Az ilyen mutáns (a nevük: malent) úszási sebessége 40 láb, kétszerannyi ideig maradhatnak a vízen kívül, mint a társaik, de ugyanúgy édesvíz- és fényérzékenyek (–1 támadásra). A mutánsok személyisége többnyire megegyezik a többi sahuaginéval.

A SAHUAGIN TÁRSADALOM

A tengeri ördögök évezredek alatt kialakult, rituális viselkedési kódex szerint élnek. A közösség minden tagja tudja a helyét – és ott is marad. Büszkék az önállóságukra és a szoros társadalmi rendjükre. Azonban mások nagy sajnálatára a sahuagin élet egyik alapelve, hogy kegyetlenül tüntess el mindent, ami nem sahuagin.

A falvaktól a városokig sokféle közösségekben élnek, a lakhelyeiket kövekből és óceánmélyi természetes anyagokból építik fel. Passzív (mint a tengeri hínár telepei) és aktív (pl.: csapdák és cápák) védelmet egyaránt alkalmaznak a település körül. A közösséget idősebb hímek (főként négykarúak) elit csoportja irányítja: a falu felett egy báró uralkodik, míg egy herceg alá húsz falu tartozik. A sahuagin királyok jóval nagyobb terület felett uralkodnak, és többnyire az olyan nagy városokban laknak, amelyeknek akár hatezer lakosa is lehet. A sahuagin királyságokhoz rendszerint egész partszakaszok tartoznak, beleértve akár minden 100 mérföldes körzeten belüli falvat és várost is. A sahuagin papnők tanítókként, a tudás őrzőiként és a vallási élet irányítóiként szerepelnek a társadalomban. Az ő jelenlétük ellenére a sahuagin faj bizalmatlan a mágiával szemben és fél tőle.

Fő istenségük Sekolah, a nagy ördögcápa.

A SAHUAGIN KARAKTEREK

A sahuagin hímek kedvelt kasztja a vándor, szinte minden vezetőjük ebbe a kasztba tartozik. Főellenségüknek a legtöbben humanoid lényeket (főként az elfeket) választanak. A sahuagin nőstények között a papnő a leggyakoribb kaszt. Sekolah hitét vallják (kedvelt fegyver: háromágú szigony), és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Gonosz, Törvény, Erő, Háború.

SÁRKÁNYOK

A sárkányok az ősi időkből származó, szárnyas hüllők, akiket a termetük mellett a fizikai és a mágikus képességeik miatt rettegnek. A legöregebb sárkányok a világ leghatalmasabb lényei közé számítanak.

A sárkányok ismert fajtái két széles kategóriára oszthatóak szét: a krómszín sárkányokra és a fémszín sárkányokra. A krómszín sárkányok közé soroljuk a fekete, a kék, a zöld, a vörös és a fehér sárkányokat, melyek mindegyike gonosz és önző. A fémszínűek közé a bronz, a sárgarézszín, a vörösrézszín, az arany és az ezüst sárkány tartozik, akik jóságosak, általában a viselkedésük nemeseket is megszégyenítő és széles körben tisztelik őket a bölcsességükért.

Korosodván minden sárkány újabb képességeket kap, és növekszik a hatalmuk is. A termetük ugyancsak az életkoruktól függ, megnőhetnek a néhány lábnyitól a 100 lábnyinál hosszabbra is.

A SÁRKÁNYOK KORKATEGÓRIÁI

	Kategória	Életkor (években)
1	Sárkányka	0–5
2	Nagyon fiatal	6–15
3	Fiatal	16–25
4	Ifjú	26–50
5	Fiatal felnőtt	51–100
6	Felnőtt	101–200
7	Kifejlett felnőtt	201–400
8	Öreg	401–600
9	Nagyon öreg	601–800
10	Ősi	801–1000
11	Féreg	1001–1200
12	Nagy féreg	1201+

Habár félelmetes ragadozók, a sárkányok a dögöt is megeszik, ha szükséges. Igazán éhesen gyakorlatilag mindenevők. A sárkányok metabolizmusa olyan erőteljes folyamatokkal jár, amelyek során a szervetlen anyagok is lebomlanak. Néhány sárkány még az ízlését is ehhez igazítja.

Bár a céljaik szinte egyedenként változóak, minden sárkány igen kapzsi természetű. Folyamatosan harácsolnak, érméket, ékköveket, ékszereket és mágikus tárgyakat gyűjtenek takaros halmokba. Ha már nagyon sokat összeszedtek, akkor nem igazán szeretik a vagyonukat sokáig magára hagyni, többnyire csak élelemért hagyják el a rejtekük körüli kis területet. A sárkányok sohasem elégednek meg a kincseikkel. Szeretik nézegetni, számolgatni azt és a „fészkük" is kincsekből építik meg. Halmokba rakják, hogy egy kijáratot kivéve teljesen körbevegyék a testét. Mire a sárkány eléri a nagy féreg korkategóriát, addigra általában több száz ékkő és megszámlálhatatlanul sok érme veszi körül, nem is beszélve a sárkányölő „hősök" által ottfelejtett mágikus tárgyakról.

A sárkányok a Sárkány nyelvet beszélik.

HARC

A sárkányok erős karmaikkal és a harapásukkal küzdenek, emellett rendelkeznek leheletfegyverrel és különleges képességekkel, az egyéni fizikai támadásaikról már nem is szólva. Általában jobban szeretnek repülve harcolni, és így lecsökkenteni az ellenfél létszámát vagy a távolból megcsapolni az erejét. Az idősebb és intelligensebb sárkányok képesek kiválasztani a legerősebb ellenfeleket, és megpróbálják először őket elintézni (vagy elkerülni, amíg a gyengébbekkel foglalkoznak).

A SÁRKÁNYOK OLDAL/ELÉRÉS ÉRTÉKEI

Termet	Oldal	Elérés
Pici	2 1/2 x 2 1/2 láb	5 láb*
Kicsi	5 x 5 láb	5 láb
Közepes	5 x 5 láb	5 láb
Nagy	5 x 10 láb	10 láb*
Óriási	10 x 20 láb	10 láb
Hatalmas	24 x 40 láb	15 láb
Gigászi	40 x 80 láb	15 láb

*Nagyobb, mint általában az ilyen termetű lények.

A SÁRKÁNYOK TÁMADÁSAI

Termet	1 harapás	2 karom	2 szárny	1 farkcsapás	1 zúzás	1 farksöprés
Pici	1d4	1d3	–	–	–	–
Kicsi	1d6	1d4	–	–	–	–
Közepes	1d8	1d6	1d4	–	–	–
Nagy	2d6	1d8	1d6	1d8	–	–
Óriási	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	–
Hatalmas	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Gigászi	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

Harapás: A harapástámadás a leírt sebzés mellett a sárkány Erőből adódó bónuszával egyenlő életpont-veszteséget okoz (lefelé kerekítve). A sárkány használhatja a harapás-támadását arra is, hogy felkapja az ellenfelét (lásd később). A harapástámadások a teljes támadás bónuszt kapják.

Karmok: A karomtámadás a leírt sebzés mellett a sárkány Erőből adódó bónuszának a felével egyenlő életpont-veszteséget okoz (lefelé kerekítve). A sárkány használhatja a karomtámadását arra is, hogy felkapja az ellenfelét (lásd később). A karomtámadás –5 levonást kap a támadás bónuszra.

Szárnyak: A sárkány még repülés közben is odacsaphat a szárnyaival az ellenfelének. A szárnytámadás a leírt sebzés mellett a sárkány Erő bónuszának a felével egyenlő életpont-veszteséget okoz (lefelé kerekítve). A szárnytámadás –5 levonást kap a támadás-bónuszra.

Farkcsapás: A sárkány körönként egy ellenfelét megpróbálhatja az izmos farkával lecsapni. A farkcsapás-támadás a leírt sebzés mellett a sárkány Erő bónuszának a másfélszeresével egyenlő életpont-veszteséget okoz (lefelé kerekítve). A farkcsapástámadás –5 levonást kap a támadás bónuszra.

Összezúzás: A legalább Óriási termetű, repülő vagy ugró sárkány támadásra használhatja a teljes testét úgy, hogy egyszerűen rázuhan az áldozatára. Ez egy általános mozgáscselekedetet jelent. A támadás csak a sárkánynál legalább három termetkategóriával kisebb ellenfelekkel szemben használható (habár a nagyobb ellenfeleknek nekifuthat, és megpróbálhatja letaposni őket).

Az összezúzás annyi lényre hat, amennyi elfér a sárkány teste alatt (lásd fentebb az Oldal/elérés táblázatot). A sárkány alá kerülő lények Gyorsaságmentőt dobhatnak a sárkány leheletfegyverénél írt NF-érték ellenében. Rontott dobás esetén helyhez kötötté válnak, és amíg a sárkány nem mozdul el róluk, addig minden további körben automatikusan zúzósebzést szenvednek. Ha a sárkány fenn akarja tartani a helyzetet, akkor azt birkózáspróbával teheti meg.

Az összezúzás-támadás a leírt sebzés mellett a sárkány Erőből adódó bónuszának a másfélszeresével egyenlő életpontveszteséget okoz (lefelé kerekítve).

Farksöprés: A legalább Hatalmas termetű sárkányok általános támadáscselekedetként alkalmazhatják ezt a támadási formát. A támadás a lény mögötti félkörben hat, amelynek sugara 15 lábnyi a sárkány farától számítva, illetve a Gigászi sárkányok esetében 40 lábnyi. A területen lévő lényekre a támadás akkor hat, ha legalább négy termetkategóriával kisebbek a sárkánynál. A farksöprés-támadás a leírt sebzés mellett a sárkány Erőből adódó bónuszának a másfélszeresével egyenlő életpont-veszteséget okoz (lefelé kerekítve). A támadás hatóterületén lévő lények Gyorsaságmentőt dobhatnak a sebzés felezése érdekében, a sárkány leheletfegyverénél írt NF-érték ellenében.

Birkózás: A sárkányok nem igazán használják ezt a támadási formát, mert az összezúzás-támadásuk és a Felkapás-képességük többnyire helyettesíti (lásd a leírásukat).

Ha egy nagyobb ellenfél megragadja a sárkányt, akkor az a harapásával és mind a négy lábával küzd tovább (a hátsó lábak is karomsebzést okoznak). Ha egy nagyobb sárkány ragadja meg, akkor a sárkány csak birkózáspróbával szabadulhat ki, esetleg a harapását vagy a leheletfegyverét használhatja. Ha egy nála kisebb lény ragadja meg, akkor a sárkány a farksöprése kivételével bármely fizikai támadását használhatja ellene.

A sárkány birkózás közben mindig használhatja a leheletfegyverét ugyanúgy, mint a varázslatait, a varázslatszerű és a természetfeletti képességeit. Feltéve, hogy sikeres Koncent-rációpróbát dob.

Leheletfegyver (T): 1d4 körönként alkalmazhatja általános cselekedetként, és még akkor sem gyakrabban, ha esetleg többféle leheletfegyverrel rendelkezik. A leheletfegyver hatóterülete mindig a sárkány szájánál kezdődik, és a sárkány által meghatározott irányban folytatódik, a lentebb írt távolságokon belül. Ha a lehelet-fegyver fizikai sebzéssel rendelkezik, akkor a hatóterületen lévő lények dobhatnak Gyorsaságmentőt a sebzés felezése érdekében. A mentődobás NF-értéke a sárkány korától és a típusától függ, az egyéni leírásokban kerül kirészletezésre. A nem sebző lehelettámadások elleni mentődobások ugyanezen NF-érték ellenében történnek, a hatásuk az egyéni leírásokban kerül kirészletezésre.

A leheletfegyvereknek két alapvető formája van: a köpet és a csóva. Ezeknek a hatóterülete mindig a sárkány termetétől függ.

A SÁRKÁNYOK LEHELET-FEGYVEREI

Termet	Köpet* (hossz)	Csóva** (hossz)
Pici	30 láb	15 láb
Kicsi	40 láb	20 láb
Közepes	60 láb	30 láb
Nagy	80 láb	40 láb
Óriási	100 láb	50 láb
Hatalmas	120 láb	60 láb
Gigászi	140 láb	70 láb

*A köpet (sugárforma) mindig 5 lábnyi magas és 5 lábnyi széles.

**A csóva (kúpforma) vége mindig olyan széles és magas, amilyen távolságra van a kiindulópontjától.

Rémisztő külső (Sz): A fiatal felnőtt vagy ennél idősebb sárkány már a puszta jelenlétével is elijesztheti az ellenfeleit. A képesség automatikusan aktiválódik a sárkány első támadásakor, rohamakor, vagy amikor a levegőből lecsap. A képesség hatótávolsága = a sárkány korkategóriája x30 láb. Ezen a távolságon belül minden látó lény a hatás alá kerülhet, ha a sárkánynál kevesebb Életerő Kockával rendelkezik.

A hatás alanyának sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 10 + a sárkány Életerő Kockáinak a fele + a sárkány Karizma bónusza), máskülönben a maximum 4 ÉK-ás lények 4d6 körre pánikba esnek, a legalább 5 ÉK-ás lények pedig ugyanennyi időre reszketni fognak a félelemtől (megrázkódtatást élnek át). A sikeres mentőt dobók egy napra immunissá válnak az adott sárkány ezen képességére. A sárkányok immunisak erre a képességre.

Varázslatok: Minden sárkány az egyéni leírásában szereplő szinten ismer és használhat misztikus varázslatokat, emellett megkapják a magas Karizma-értékből adódó bónuszt is. Néhány sárkány misztikus varázslatokként alkalmazhat papi varázslatokat vagy varázslatokat a papi szférákból.

Varázslatszerű képességek: A sárkányok ezen képességei kortól és típustól függenek. Megkapják a korkategóriájuknak megfelelő képességeket, és megtartják a korábban kapott képességeket is. Használói szintnek mindig a korkategóriájukat vagy varázslói használói szintjüket kell tekinteni, amelyik a magasabb. A mentő NF = 10 + a sárkány Karizmából származó módosítója + a varázslat szintje. Minden varázslatszerű képességüket naponta egyszer használhatják, hacsak az egyéni leírásokban nem áll más.

Immunitások (Sz): Minden sárkány immunis az altatás és a bénítás hatásaira. Kortól függetlenül minden sárkány immunis egy vagy két támadási formára, ezek az egyéni leírásokban szerepelnek.

Varázslatellenállás (Sz): Ahogyan a sárkányok korosodnak, úgy egyre inkább ellenállóvá válnak a varázslatok és a varázslatszerű képességek hatásaival szemben. Varázslatellenállásuk pontos értéke az egyéni leírásokban szerepel.

Vaklátás (Sz): Minden sárkány kitűnő érzékekkel rendelkezik, és látás nélkül is képes meghatározni a körülötte lévő dolgok elhelyezkedését. A képesség hatótávolsága = korkategória x30 láb.

Éles érzékek (Sz): A sárkányok négyszer jobban érzékelnek kevés fénynél, mint az emberek, és normál fényviszonyok között kétszer jobban. Emellett rendelkeznek a sötétben látás képességével korkategória x100 lábnyi távolságig.

Jártasságok: A sárkányok Életerő Kockánként [ÉK x Intelligencia-bónusz + 6] jártasságpontot kapnak. Ezeket a következő jártasságokra költhetik el, jártasságonként maximum az ÉK-ikkal egyenlő értékben: Hallgatózás, Észlelés, Keresés. Az ezután megmaradó pontok 1/1 pont értékben általánosan felhasználhatóak a következő jártasságokhoz: Blöff, Koncentráció, Diplomácia, Szabadulóművész, Ismeret (bármelyik), Távolbalátás. A sárkányok nem tanulhatnak kasztokhoz kötött képzettségeket.

A varázsolni tudó sárkányok ingyen rendelkeznek a Varázslás jártassággal, az ÉK-ikkal egyenlő értékben. Feltéve, hogy az Intelligenciából adódó módosítójuk legalább +1 (legalább 12-es Int-érték).

A vörös, a vörösrézszín, az arany és az ezüst sárkányok ingyen megkapják az Ugrás jártasságot, az ÉK-ikkal egyenlő értékben.

Képességek: Minden sárkány rendelkezik legalább egy képességgel, és minden 4 ÉK után kap egy újabbat. Kedvelt képességeik között van az Éberség, a Kaszabolás (csak a karom- vagy a farkcsapás-támadásaikhoz), a Jobb Kezdeményezés, az Erőteljes Támadás, a Hasítás, a Fegyverfókusz (karmok vagy harapás) és az olyan képességek, amelyek a mágusok számára hasznosak. Ezek mellett az alább felsorolt képességek közül is választhatnak.

Repülve támadás: Lásd a „Képességek" cím alatt, a Bevezetőben.

Lebegés: A képességgel a sárkány megállhat a levegőben repülés közben, és a manőverezésétől függetlenül képes egyenesen felfelé vagy lefelé haladni.

Lebegés közben támadhat a harapásával és mind a négy lábával (a hátsó lábak is karomsebzést okoznak), emellett a farkcsapásával, és ha képes rá, akkor a farksöprés-támadásával. Ez utóbbi esetén abban a körben nem használhatja más támadását. A lebegő sárkány nem támadhat a szárnyaival. A fizikai támadásai helyett használhatja a leheletfegyverét is.

Ha a sárkány földközelben lebeg, és a talaj tele van porral vagy szeméttel, akkor a szárnyaival kavart örvény (korkategória x30) lábnyi átmérőjű, félig átlátható felhőt hoz létre. A szárnyak által felkavart szél kioltja a fáklyákat, a kis tábortüzeket és a részben nyitott lámpásokat is, emellett minden nem mágikus eredetű, kisméretű tüzet. A porfelhő akadályozza a látást, és a belekerülő lények megvakulnak arra az időtartamra, amíg a porfelhőben tartózkodnak, és 1 körre még utána is. A porfelhőben sikeres Koncentráció-próbával lehet varázsolni (NF = 10 + a sárkány ÉK-értékének a fele).

Varázslatszerű képesség meggyorsítása: A sárkány minden körben használhatja az egyik varázslatszerű képességét, ez egy ingyenes cselekedet lesz a számára.

Felkapás: Ha egy sárkány rendelkezik ezzel a képességgel, és eltalálja az ellenfelét a karom vagy a harapástámadásával, akkor birkózás-próbát kezdeményezhet, mintha Megragadásképessége lenne. Ha a karmaival sikerült megragadnia a nála legalább négy termetkategóriával kisebb ellenfelét, akkor minden körben automatikusan a karomsebzését okozhatja. Ha a harapásával sikerült megragadnia a nála legalább három termetkategóriával kisebb

ellenfelét, akkor minden körben automatikusan a harapássebzését okozhatja vagy ha nem mozog és nem tesz semmilyen más cselekedetet, akkor ennek a kétszeresét sebzi. A megragadott lény nem jogosul mentődobásra a sárkány leheletfegyverével szemben.

Ha a sárkány felröppen a megragadott ellenféllel, akkor egy ingyenes cselekedetként elejtheti vagy egy általános cselekedetként félredobhatja az áldozatát (ez utóbbit nem csak repülve teheti meg). Az eldobott lény 10 lábnyit repül, és (korkategória x1d6) pontnyi sebzést szenved el a becsapódástól. Ha a sárkány repülve dobja el az áldozatát, akkor a szerencsétlen az imént leírt sebzés és a zuhanássebzés közül a nagyobbikat szenvedi el.

Szárnyalás: A Szárnyalásképességgel rendelkező sárkány minden körben gyorsan irányt változtathat repülés közben. A manőverezési képességeitől függetlenül maximum 180 fokos fordulót tehet, és ez nem sorolandó be az egyébként is meglévő fordulási képességek közé. A sárkány a képesség használatának körében nem változtathatja a repülési magasságát felfelé, legfeljebb csak süllyedhet. Részletesebb információkért keresd a levegőben való mozgásról szóló részt a *Kalandmesterek könyvében*.

Sárkányok mozgása levegőben

A sárkányok kivételesen sokáig képesek folyamatosan repülni, és viszonylag gyorsan tehetnek meg nagy távolságokat is.

A SÁRKÁNYOK REPÜLÉSI SEBESSÉGE

Sebesség	100 láb	150 láb	200 láb	250 láb
Egy óra alatt				
Alap	15 mérföld	20 mérföld	30 mérföld	40 mérföld
Sietve	24 mérföld	40 mérföld	60 mérföld	80 mérföld
Egy nap alatt				
Alap	120 mérföld	160 mérföld	240 mérföld	320 mérföld

A sárkányok emellett nehezebben fáradnak el, mint más lények. Ha a sárkány siet vagy erőltetett menetben halad (ezekről részletesebben olvashatsz a *Játékosok könyvében*), akkor minden óra helyett csak minden második órában kell dobnia a kifáradásra.

A SÁRKÁNY TÁRSADALOM

Habár a szóbeszédek szerint tízezernél is több esztendővel ezelőtt a sárkányok még egyetlen fajt alkottak, a jelenlegi sárkányfajták általában távol maradnak egymástól, és csak a legszükségesebb esetekben kötnek szövetségeket. Azonban a jóságos sárkányok még ekkor sem dolgoznak együtt a gonosz sárkányokkal, bár néhány semleges egyed feltűnik mindkét oldalon. Az aranysárkányok a legvisszahúzódóbbak, legfeljebb csak ezüstsárkányokkal állnak össze.

Ha két gonosz sárkány találkozik, akkor általában egymásnak esnek a területük megvédéséért. A jó jellemű sárkányok hasonlóképpen védik a területeiket, de általában megpróbálnak békésebb megoldásokat találni.

A sárkányok szaporodása mindig csak a szükséges mértékű, illetve a vérmérsékletüktől függ, így továbbvihetik a vérvonalaikat attól függetlenül, hogy mi történik a szülőkkel vagy a szülők otthonával. A fiatal felnőttek közül a gonosz és kevésbé intelligens sárkányok 1d4+1 tojást raknak a területükön szerteszét, a kölykeiket ezután magukra hagyják. A kölykök általában Ifjú korukra kifejlesztik a „terület-érzéküket" és megküzdenek egymással a letelepedési jogokért.

Az idősebb és intelligensebb sárkányok sokszor családokat alapítanak, amelyekben egy pár idősebb, és 1d4+1 fiatalabb sárkány él együtt. A pár általában a felnőtt vagy a kifejlett felnőtt korkategóriába tartozik, a kölykök még csak sárkánykák (dobj százalékra: 01–10), nagyon fiatalok (11–30), fiatalok (31–50), ifjak (51–90), vagy fiatal felnőttek (91–00). Röviddel a fiatal felnőtt (ritkábban már az ifjú) kor elérése után a sárkányok általában elhagyják a szülői otthont, és keresnek maguknak egy saját rejteket.

A kifejlett felnőtt kor felett álló sárkánypárok általában elválnak egymástól, a függetlenség és a saját kincsek utáni vágy választja szét őket. Az idősebb nőstények még képesek a párzásra és a tojásrakásra, de ekkor már általában csak az egyik szülő neveli fel a kölyköket. Az idősebb nőstény sokszor csak egy tojást tart meg magának és egyet ad a párjának, a többit kidobják a rejtekből. A nőstények néha nem sárkány mostohaszülőknek adnak felnevelésre egy tojást vagy egy sárkánykát.

A SÁRKÁNYBŐR

A vértkovácsok mesteri művű vértezeteket és pajzsokat alkothatnak sárkánybőrből, a köznapi áron dolgozva (részletekért lásd a *Játékosok könyvét*).

Egy sárkányról annyi bőrt lehet lenyúzni, ami elegendő egy mesteri művű, egész alakos bőrvért elkészítéséhez, a sárkánynál maximum egy termetkategóriával kisebb lény számára. Ha csak a bőr egy részét és a pikkelyeket használja fel, akkor a vértkovács mesteri művű lemezvértet készíthet a sárkánynál maximum két termetkategóriával kisebb lény számára vagy mesteri művű félvértet a sárkánynál három termetkategóriával kisebb lény számára, mesteri művű mellvértet egy ugyanakkora lénynek, esetleg egy teljes vértet a sárkánynál négy termetkategóriával kisebb lény számára. Minden esetben elegendő anyag marad egy Kicsi vagy Nagy méretű, mesteri művű pajzs elkészítéséhez. Feltéve, hogy a sárkány legalább Nagy termetű volt.

A KRÓMSZÍN SÁRKÁNYOK

A krómszín sárkányok a gonosz sárkányfélék. Agresszívek, kapzsik és irigyek.

Fekete sárkány

Sárkány (Víz)

Éghajlat/terep: Bármely mocsár és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2-5 kölyök)

A FEKETE SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	P	4d12+4 (30)	15 (+2 m., +3 t.)	+6	+5	+4	+4	2d4 (13)	–	–
Nagyon fiatal	K	7d12+7 (52)	17 (+1 m., +6 t.)	+9	+6	+5	+5	4d4 (14)	–	–
Fiatal	KÖ	10d12+20 (85)	19 (+9 t.)	+12	+9	+7	+7	6d4 (17)	–	–
Ifjú	KÖ	13d12+26 (110)	22 (+12 t.)	+16	+10	+8	+8	8d4 (18)	–	–
Fiatal felnőtt	N	16d12+48 (152)	24 (–1 m., +15 t.)	+19	+13	+10	+11	10d4 (22)	19	17
Felnőtt	N	19d12+76 (199)	27 (–1 m., +18 t.)	+24	+15	+11	+12	12d4 (23)	20	18
Kifejlett felnőtt	Ó	22d12+110 (253)	29 (–2 m., +21 t.)	+28	+18	+13	+15	14d4 (26)	23	21
Öreg	Ó	25d12+125 (287)	32 (–2 m., +24 t.)	+32	+19	+14	+16	16d4 (27)	24	22
Nagyon öreg	Ó	28d12+168 (350)	35 (–2 m., +27 t.)	+36	+22	+16	+19	18d4 (30)	27	23
Ősi	Ó	31d12+186 (387)	38 (-2 m., +30 t.)	+40	+23	+17	+20	20d4 (31)	28	25
Féreg	H	34d12+238 (459)	39 (-4 m., +33 t.)	+42	+26	+19	+23	22d4 (34)	31	26
Nagy féreg	H	37d12+296 (536)	42 (-4 m., +36 t.)	+46	+28	+20	+25	24d4 (36)	33	28

Kihívási érték: Sárkányka: 2, nagyon fiatal: 3, fiatal: 4, ifjú: 6, fiatal felnőtt: 8, felnőtt: 10, kifejlett felnőtt: 13, öreg: 15, nagyon öreg: 17, ősi: 18, féreg: 19, nagy féreg: 21

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig kaotikus gonosz

Fejlesztés: Sárkányka 5–6 ÉK (Kicsi), nagyon fiatal 8–9 ÉK (Közepes), fiatal 11–12 ÉK (Közepes), ifjú 14–15 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 17–18 ÉK (Nagy), felnőtt 20–21 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 23–24 ÉK (Óriási), öreg 26–27 ÉK (Óriási), nagyon öreg 29–30 ÉK (Óriási), ősi 32–33 ÉK (Hatalmas), féreg 35–36 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 38+ ÉK (Hatalmas)

A fekete sárkány heves vérmérsékletű, ravasz és rosszindulatú. Mindezen jellemzők szinte gonosz pofájára vannak írva. Mélyen ülő szemei és jellegzetes orrnyílása miatt néha „koponyasárkányként" is emlegetik. A feje két oldalán, a pofacsontokból két csavart, íves szarv mered előre, amely az életkorával együtt növekszik, és nem zavarja a sárkányt semmiben. A fekete sárkány pikkelyei vékonyak, kicsik és csillogóak, idővel azonban megnövekednek, megvastagodnak és a fényük eltompul. Ettől azonban csak még jobban képes beleolvadni mocsaras környezetébe.

Nagy, sáros barlangban vagy több barlangot összekötő, földmélyi alagútrendszerben lakik, rothadó növények és poshadt, talán valamennyire savas víz szaga veszi körbe ezeket a helyeket. Az idősebb sárkány általában mágikusan megnövesztett növényekkel rejti el a rejteke bejáratát. Főként halakat és egyéb vízi állatokat eszik, de néha megkívánja a vörös húst, amit letesz a rejteke közelébe néhány napra, hogy egy kis „zamatot" kapjon.

Különösen vonzódik az érmékhez. Az idősebb fekete néha elfog egy-két humanoidot, hogy kincstárak hollétéről kérdezze ki őket mielőtt jóllakik belőlük.

Harc

A fekete sárkány szereti meglepni az ellenfeleit, ehhez a környezetét használja leshelyként. Sűrű erdőben vagy mocsaras vidéken harcolva megpróbál a vízben vagy a földön maradni, mivel a levegőben a fák akadályozzák a mozgását. Ha vesztét érzi, akkor megpróbál elrepülni, és a gyógyulásáig elrejtőzik valahol.

Leheletfegyver (T): A fekete sárkány leheletfegyvere savas köpet.

Vízlégzés (Sz): Korlátlan ideig képes a víz alatt lélegezni, használhatja a leheletfegyverét, a varázslatait és egyéb képességeit is.

***Víz megrontása* (V):** Naponta egyszer képes megrontani 10 köbméter vizet, ami rossz szagú lesz és alkalmatlanná válik az ivásra. A képesség tönkreteszi a vízalapú folyadékokat is. A mágikus italok és a lények testnedveinek esetében megengedett egy Akaraterő-mentő dobása a hatás ellen (az NF egyenlő a statisztikák „Félelem" oszlopában leírtakkal).

***Hüllők elbájolása* (V):** Naponta háromszor használható képesség. A *tömeg elbájolása* varázslathoz hasonlóan működik, de csak hüllőkre hat. A sárkány képes kommunikálni a bűbáj hatása alatt lévő hüllőkkel, mintha a *beszéd állatokkal* varázslatot alkalmazná.

Egyéb varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *sötétség* (korkategória x 10 lábnyi sugarú területen), *rovarsereg*. Naponta egyszer – *növények megnövesztése*.

A FEKETE SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	60 l., rep. 100 l. (át.), úsz. 60 l.	11	10	13	8	11	8	Savimmunitás, vízlégzés	–
Nagyon fiatal	60 l., rep. 100 l. (át.), úsz. 60 l.	13	10	13	8	11	8		–
Fiatal	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	15	10	15	10	11	10		–
Ifjú	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	17	10	15	10	11	10	Sötétség	–
Fiatal felnőtt	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	19	10	17	12	13	12	Sebzéscsökkentés 5 / +1	1.
Felnőtt	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	23	10	19	12	13	12	Víz megrontása	3.
Kifejlett felnőtt	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	27	10	21	14	15	14	Sebzéscsökkentés 10 / +1	5.
Öreg	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	29	10	21	14	15	14	Növény megnövesztése	7.
Nagyon öreg	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	31	10	23	16	17	16	Sebzéscsökkentés 15 / +2	9.
Ősi	60 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	33	10	23	16	17	16	Rovarsereg	11.
Féreg	60 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 60 l.	35	10	25	18	19	18	Sebzéscsökkentés 20 / +3	13.
Nagy féreg	60 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 60 l.	37	10	27	20	21	20	Hüllők elbájolása	15.

Kék sárkány

Sárkány (Föld)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg sivatagok és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 2, nagyon fiatal: 3, fiatal: 5, ifjú: 7, fiatal felnőtt: 10, felnőtt: 13, kifejlett felnőtt: 15, öreg: 17, nagyon öreg: 18, ősi: 20, féreg: 22, nagy féreg: 24

Kincsek: Ált. kétsz.

Jellem: Mindig törvényes gonosz

Fejlesztés: Sárkányka 7–8 ÉK (Kicsi), nagyon fiatal 10–11 ÉK (Közepes), fiatal 13–14 ÉK (Közepes), ifjú 16–17 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 19–20 ÉK (Nagy), felnőtt 22–23 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 25–26 ÉK (Óriási), öreg 28–29 ÉK (Óriási), nagyon öreg 31–32 ÉK (Óriási), ősi 34–35 ÉK (Hatalmas), féreg 37–38 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 40+ ÉK (Hatalmas)

A kék sárkány irigyen védelmezi a területét. Ez az egyik olyan sárkányfaj, amely kifejlesztette a fúrás képességét, és így kiválóan mozog a föld alatt is.

A kék sárkány könnyen felismerhető a nagy füleiről és az orrán meredező, zömök szarvról. A pikkelyei a szikrázó azúrtól a mély indigókékig változatos színekben pompáznak, a vég nélkül homokot fújó sivatagi szél fényesre csiszolja őket. Ahogy korosodik, a sárkány pikkelyeinek mérete csak kis mértékben változik, bár megvastagodnak és keményebbek lesznek. Közöttük folyamatosan apró szikrák csapkodnak a sárkány teste által gerjesztett statikus elektromosságtól. A szikrák felerősödnek, amikor a sárkány feldühödik vagy harcol, és ekkor ózonszag lengi körbe a lényt.

Szikrázó színei miatt a kék sárkányt könnyű észrevenni kopár, sivatagos környezetében. Azonban ennek elkerülése végett gyakran beássa magát a földbe, és úgy közlekedik, csak a fejének egy részét dugja ki a homok alól. Szeret a forró homokon napozni, és nappal általában repülve közlekedik, mert szereti a magas hőmérsékletet. Némelyikük színe viszonylag megegyezik a szikrázó sivatagi égbolt színével, és ezt általában ki is használják.

Nagy, földmélyi barlangokban lakik és a kincseit is ott halmozza fel. Szinte mindent összeszed, ami értékesnek látszik, de leginkább az ékkövekhez vonzódik – főként a zafírhoz. Néha kényte-

A KÉK SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	K	6d12+6 (45)	16 (+1 m., +5 t.)	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	–	–
Nagyon fiatal	KÖ	9d12+18 (76)	18 (+8 t.)	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	–	–
Fiatal	KÖ	12d12+24 (102)	21 (+11 t.)	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	–	–
Ifjú	N	15d12+45 (142)	23 (–1 m., +14 t.)	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	–	–
Fiatal felnőtt	N	18d12+72 (189)	26 (–1 m., +17 t.)	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21	19
Felnőtt	Ó	21d12+105 (241)	28 (–2 m., +20 t.)	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23	21
Kifejlett felnőtt	Ó	24d12+120 (276)	31 (–2 m., +23 t.)	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25	22
Öreg	Ó	27d12+162 (337)	34 (–2 m., +26 t.)	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	24
Nagyon öreg	Ó	30d12+180 (375)	37 (–2 m., +29 t.)	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29	25
Ősi	H	33d12+231 (445)	38 (–4 m., +32 t.)	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	27
Féreg	H	36d12+288 (522)	41 (–4 m., +35 t.)	+45	+28	+20	+25	22d8 (36)	33	29
Nagy féreg	H	39d12+312 (565)	44 (–4 m., +38 t.)	+49	+29	+21	+27	24d8 (37)	35	31

A KÉK SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	40 l., rep. 100 l. (át.), fúr. 20 l.	13	10	13	10	11	10	Elektromosságimmunitás, víz teremtése/pusztítása	–
Nagyon fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	15	10	15	10	11	10		–
Fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	17	10	15	12	13	12		–
Ifjú	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	19	10	17	14	15	14	Hangutánzás	1.
Fiatal felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	23	10	19	14	15	14	Sebzéscsökkentés 5 / +1	3.
Felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	27	10	21	16	17	16	Hasbeszélés	5.
Kifejlett felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	29	10	21	16	17	16	Sebzéscsökkentés 10 / +1	7.
Öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	31	10	23	18	19	18	Képzelt terep	8.
Nagyon öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.), fúr. 20 l.	33	10	23	18	19	18	Sebzéscsökkentés 15 / +2	11.
Ősi	40 l., rep. 200 l. (szeg.), fúr. 20 l.	35	10	25	20	21	20	Fátyol	13.
Féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.), fúr. 20 l.	37	10	27	20	21	20	Sebzéscsökkentés 20 / +3	15.
Nagy féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.), fúr. 20 l.	39	10	27	22	23	22	Misztikus csoda	17.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Levegő, Gonosz, Törvény.

len kígyókat és gyíkokat enni, esetleg sivatagi növényeket, de jobban kedveli az olyan tenyésztett állatok húsát, mint például a tevék. Ha lehetősége van rá, akkor ezeket a teremtményeket prédálja, és evés előtt a villámaival süti ropogósra a húst.

Harc

Általában a magasban marad vagy a föld alatt fúr, és így közelíti meg az ellenfeleit legalább 100 lábnyira. Az idősebb sárkány ezzel a taktikával együtt használja a különleges képességeit, hogy nagyobb esélye legyen meglepni az áldozatait. A kék sárkány csak komolyabb sérülésekkel fut el a harcból, mert ezt alapvetően gyávaságnak tartja.

Leheletfegyver (T): Villámköpet (elektromosság).

***Víz teremtése/pusztítása* (V):** Naponta háromszor használható képesség. Hasonló a *vízteremtés* varázslathoz, de a sárkány használhatja az ellentétes formájában is, ami automatikusan tönkreteszi a vízalapú folyadékokat. A mágikus italok és a lények testnedveinek esetében megengedett egy Akaraterő-mentő dobása a hatás ellen (NF egyenlő a statisztikák „Félelem" oszlopában írtakkal).

Hangutánzás (Sz): A sárkány bármikor, bármilyen hangot utánozhat, amit legalább egyszer hallott. Aki hallgatja, az egy sikeres Akaraterő-próbával (NF egyenlő a statisztikák „Félelem" oszlopában írtakkal) felfedezheti a csalást.

Egyéb varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *hasbeszélés*. Naponta egyszer – *képzelt táj, fátyol, misztikus csoda*.

Zöld sárkány

Sárkány (Levegő)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdők és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 2, nagyon fiatal: 3, fiatal: 4, ifjú: 7, fiatal felnőtt: 10, felnőtt: 12, kifejlett felnőtt: 15, öreg: 17, nagyon öreg: 18, ősi: 20, féreg: 21, nagy féreg: 23

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig törvényes gonosz

Fejlesztés: Sárkányka 6–7 ÉK (Kicsi), nagyon fiatal 9–10 ÉK (Közepes), fiatal 12–13 ÉK (Közepes), ifjú 15–16 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 18–19 ÉK (Nagy), felnőtt 21–22 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 24–25 ÉK (Óriási), öreg 27–28 ÉK (Óriási), nagyon öreg 30–31 ÉK (Óriási), ősi 33–34 ÉK (Hatalmas), féreg 36–37 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 39+ ÉK (Hatalmas)

Igen agresszív, gondolkodás nélkül megtámad szinte mindenkit. Hatalmas agyarainak látványa és dühödt morgása megfélemlíti az ellenfeleit.

A zöld sárkányka pikkelyei vékonyak, kicsik és sötétzöldek, szinte feketének látszanak. Ahogy a sárkány korosodik, a pikkelyei kivilágosodnak és megnövekednek, fűzöld, smaragd és olajzöld színekben pompáznak, ami segíti a lény rejtőzködését az erdős területeken. A fejétől kiindulva a nyakán tüskés taréj fut végig, és még félelmetesebbé teszi a megjelenését.

A rejteke általában minél öregebb erdőkben, minél nagyobb fák között található, de kedveli a hegyoldalak barlangjait is. A rejtek viszonylag könnyen fellelhető a belőle áradó, klóros szag miatt. Habár éhesen a bokroktól kezdve a fákon keresztül szinte mindent felzabál, de leginkább az elfek és a spritetündérek húsát kedveli.

Harc

A zöld sárkány a legkisebb provokáció nélkül is hajlamos megtámadni szinte bármilyen lényt. Ha a kiszemelt áldozat jelentős képességekkel rendelkezik, akkor gyakran csak követi egy ideig, és kivárják a támadásra megfelelő pillanatot. Ha a célpont gyengének tűnik, akkor a zöld sárkány hamar megmutatja magát – kifejezetten élvezi a nála kisebbek rémületét. Néha az uralma alá von humanoid teremtményeket a képességei segítségével, hogy a támadás előtt zavart keltsen az ellenfelek soraiban. Időnként kikérdezi a kalandozókat a társadalmukról, a szokásaikról és a képességeikről. Emellett arról, hogy mi történik a külvilágban, és hogy van-e a közelben valamilyen kincs.

Leheletfegyver (T): Rozsdásító gázcsóva (savas por).

Vízlégzés (Sz): Korlátlan ideig képes a víz

A ZÖLD SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	K	5d12+5 (37)	15 (+1 m., +4 t.)	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	–	–
Nagyon fiatal	KÖ	8d12+16 (68)	17 (+7 t.)	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	–	–
Fiatal	KÖ	11d12+22 (93)	20 (+10 t.)	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	–	–
Ifjú	N	14d12+42 (133)	22 (–1 m., +13 t.)	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	–	–
Fiatal felnőtt	N	17d12+68 (178)	25 (–1 m., +16 t.)	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20	19
Felnőtt	Ó	20d12+100 (230)	27 (–2 m., +19 t.)	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	21
Kifejlett felnőtt	Ó	23d12+115 (264)	30 (–2 m., +22 t.)	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24	22
Öreg	Ó	26d12+156 (325)	33 (–2 m., +25 t.)	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27	24
Nagyon öreg	Ó	29d12+174 (362)	36 (–2 m., +28 t.)	+37	+22	+16	+20	18d6 (30)	28	25
Ősi	H	32d12+224 (432)	37 (–4 m., +31 t.)	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31	27
Féreg	H	35d12+280 (507)	40 (–4 m., +34 t.)	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32	28
Nagy féreg	H	38d12+304 (551)	43 (–4 m., +37 t.)	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35	30

A ZÖLD SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	40 l., rep. 100 l. (át.), úsz. 40 l.	13	10	13	10	11	10	Savimmunitás, vízlégzés	–
Nagyon fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	15	10	15	10	11	10		–
Fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	17	10	15	12	13	12		–
Ifjú	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	19	10	17	14	15	14		1.
Fiatal felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	23	10	19	14	15	14	Sebzéscsökkentés 5 / +1	3.
Felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	27	10	21	16	17	16	Sugalmazás	5.
Kifejlett felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	29	10	21	16	17	16	Sebzéscsökkentés 10 / +1	7.
Öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	31	10	23	18	19	18	Növények megnövesztése	8.
Nagyon öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 40 l.	33	10	23	18	19	18	Sebzéscsökkentés 15 / +2	11.
Ősi	40 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 40 l.	35	10	25	20	21	20	Uralkodás személyen	13.
Féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 40 l.	37	10	27	20	21	20	Sebzéscsökkentés 20 / +2	15.
Nagy féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 40 l.	39	10	27	22	23	22	Parancsolás növénynek	17.

alatt lélegezni, használhatja a leheletfegyverét, a varázslatait és egyéb képességeit is.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *sugalmazás, uralkodás személyen.* Naponta egyszer – *növények megnövesztése, parancsolás növényeknek.*

Vörös sárkány

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg dombságok, hegységek és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 3, nagyon fiatal: 4, fiatal: 6, ifjú: 9, fiatal felnőtt: 12, felnőtt: 14, kifejlett felnőtt: 17, öreg: 19, nagyon öreg: 20, ősi: 22, féreg: 23, nagy féreg: 25

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig kaotikus gonosz

Fejlesztés: Sárkányka 8–9 ÉK (Közepes), nagyon fiatal 11–12 ÉK (Nagy), fiatal 14–15 ÉK (Nagy), ifjú 17–18 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 20–21 ÉK (Óriási), felnőtt 23–24 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 26–27 ÉK (Óriási), öreg 29–30 ÉK (Hatalmas) , nagyon öreg 32–33 ÉK (Hatalmas), ősi 35–36 ÉK (Hatalmas), féreg 38–39 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 41+ ÉK (Gigászi)

Talán a vörös sárkány rendelkezik a legnagyobb gyűjtögetői hajlammal. Szinte sohasem elégszik meg a kincsei mennyiségével. Kivételesen irigy és hiú, ami folyamatosan tükröződik a büszke tartásában és a fanyalgó pofáján.

A sárkányka kis pikkelyei fényes bíborpirosak. A ragadozók és a vadászok könnyen kiszúrják, ezért többnyire a rejteken marad, és csak akkor megy ki, amikor már meg tudja védeni magát. Fiatal kora végére a pikkelyek színe elsötétül, és a fényük eltompul. Korosodván a pikkelyek megnövekednek, megvastagodnak és egy idő után a keménységük már a fémekével vetekszik. A taraja és a szárnyai a végek felé lilás vagy szürkéskék árnyalatú, ami idővel egyre sötétedik. A vörös sárkány szembogara idővel teljesen elhalványodik, és az idősebbek szeme már úgy néz ki, mint két lávagolyó.

Nagy barlangban szeret lakni, amely a föld mélyére nyúlik. Ezek levegőjét a teste gerjesztette hő és kénes szag tölti be. Dühödten védelmezi a területét, ami szerinte minden esetben a rejtektől a láthatárig tart minden irányban. Ez többnyire ütközik az ezüst sárkányok érdekeivel, így a két faj között gyakori az ellenségeskedés.

A vörös sárkány alapvetően húsevő és a kedvencei közé tartozik az ember és az elf ifjak húsa. Néha egy-egy falutól követeli meg, hogy a helyiek rendszeresen ifjú szüzeket áldozzanak neki.

A VÖRÖS SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	KÖ	7d12+14 (59)	16 (+6 t.)	+10	+7	+5	+5	2d10 (15)	–	–
Nagyon fiatal	N	10d12+30 (95)	18 (-1 m., +9 t.)	+14	+10	+7	+8	4d10 (18)	–	–
Fiatal	N	13d12+39 (123)	21 (-1 m., +12 t.)	+19	+11	+8	+9	6d10 (19)	–	–
Ifjú	N	16d12+64 (168)	24 (-1 m., +15 t.)	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	–	–
Fiatal felnőtt	Ó	19d12+95 (218)	26 (-2 m., +18 t.)	+27	+16	+11	+13	10d10 (24)	21	19
Felnőtt	Ó	22d12+110 (253)	29 (-2 m., +21 t.)	+31	+18	+13	+17	12d10 (25)	24	21
Kifejlett felnőtt	Ó	25d12+150 (312)	32 (-2 m., +24 t.)	+34	+20	+14	+18	14d10 (28)	26	23
Öreg	H	28d12+196 (378)	33 (-4 m., +27 t.)	+36	+23	+16	+21	16d10 (30)	29	24
Nagyon öreg	H	31d12+248 (449)	36 (-4 m., +30 t.)	+40	+25	+17	+23	18d10 (33)	31	26
Ősi	H	34d12+306 (527)	39 (-4 m., +33 t.)	+44	+28	+19	+26	20d10 (35)	34	28
Féreg	H	37d12+370 (610)	42 (-4 m., +36 t.)	+48	+30	+20	+27	22d10 (38)	35	30
Nagy féreg	G	40d12+400 (660)	41 (-8 m., +39 t.)	+49	+32	+22	+30	24d10 (40)	38	32

A VÖRÖS SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	40 l., rep. 150 l. (gy.),	17	10	15	10	11	10	Tűz altípus	–
Nagyon fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.),	21	10	17	12	13	12		–
Fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.),	25	10	17	12	13	12		1.
Ifjú	40 l., rep. 150 l. (gy.),	29	10	19	14	15	14	Tárgy fellelése	3.
Fiatal felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	31	10	21	14	15	14	Sebzéscsökkentés 5 / +1	5.
Felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	33	10	21	16	19	16		7.
Kifejlett felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	33	10	23	18	19	18	Sebzéscsökkentés 10 / +1	9.
Öreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	35	10	25	20	21	20	Sugalmazás	11.
Nagyon öreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	37	10	27	22	23	22	Sebzéscsökkentés 15 / +2	13.
Ősi	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	39	10	29	24	25	24	Ösvény fellelése	15.
Féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	41	10	31	24	25	24	Sebzéscsökkentés 20 / +3	17.
Nagy féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	45	10	31	26	27	26	Hely fellelése	19.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Káosz, Gonosz, Tűz.

Harc

Túlzott önbizalma miatt csak ritkán áll meg, hogy felbecsülje az ellenfél erejét. Amint meglátja a célpontot, szinte azonnal lecsap, és próbálja sikerre vinni az idők során kidolgozott taktikái egyikét. A kisebb vagy gyengébb ellenfeleit a karmaival és a harapásával támadja. A leheletfegyverét ez esetben ritkábban használja, mert nem akarja elpusztítani az ellenfélnél lévő kincseket.

Leheletfegyver (T): Tűzcsóva.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentőt kivéve a fagy kétszeresen sebzi.

***Tárgy fellelése* (V):** A sárkány korkategóriánként naponta egyszer alkalmazhatja a képességet, amely a varázslathoz hasonlóan működik.

Egyéb varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *sugalmazás*. Naponta egyszer – *ösvény fellelése, hely érzékelése*.

Jártasságok: Ingyen rendelkezik az Ugrás jártassággal, az ÉK-értékével egyenlő szinten.

Fehér sárkány

Sárkány (Hideg)

Éghajlat/terep: Bármely hideg föld és földmélyi terület

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 1, nagyon fiatal: 2, fiatal: 3, ifjú: 5, fiatal felnőtt: 7, felnőtt: 9, kifejlett felnőtt: 11, öreg: 14, nagyon öreg: 16, ősi: 17, féreg: 18, nagy féreg: 20

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig kaotikus gonosz

Fejlesztés: Sárkányka 4–5 ÉK (Pici), nagyon fiatal 7–8 ÉK (Kicsi), fiatal 10–11 ÉK (Közepes), ifjú 13–14 ÉK (Közepes), fiatal felnőtt 16–17 ÉK (Nagy), felnőtt 19–20 ÉK (Nagy), kifejlett felnőtt 22–23 ÉK (Óriási), öreg 25–26 ÉK (Óriási), nagyon öreg 28–29 ÉK (Óriási), ősi 31–32 ÉK (Óriási), féreg 34–35 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 37+ ÉK (Hatalmas)

A legkisebb és a legkevésbé intelligens sárkányfélék közé tartozó fehér sárkány egyszerű ragadozó. A pofáján inkább jelenik meg az egyszerű elme vadsága, mint a nagyobb hatalmú rokonok büszkesége.

A fehér sárkány pikkelyei számtalan tükörként csillognak. Ahogyan a lény öregszik, úgy ez a fény eltűnik és a pikkelyek színe sápadt kékbe vagy világosszürkébe fordul némi fehérrel keverve. Könnyen felismerhető a csontos fejéről és az enyhén szúrós szagról, ami állandóan körbelengi.

A fehér sárkány rejteke általában egy hatalmas jégbarlang vagy egy hűvös lyuk a föld mélyén, távol a meleg napsugaraktól. Minden kincsét a lakhelyén tartja, amelynek falait jéggel vonja be, hogy visszatükrözze az összegyűjtött dolgok csillogását. Különösképpen vonzódik a gyémántokhoz.

Szinte mindent megeszik, de csak a fagyott ételt kedveli. Általában még akkor felfalja az áldozatait, amikor annak teste még jeges a leheletétől. A többi áldozatát rendszerint hó és jég alá temeti, csak akkor megy vissza értük, amikor azok már keményre fagytak.

Természetes ellenségei a fagyóriások, akik a húsáért és bőréért vadásznak rá. Az óriások időnként rabul ejtik, hogy vele őriztessék a lakhelyüket.

Harc

A váratlan rohamokat kedveli, a magasból csap le vagy vékonyabb jég, esetleg vízfelszín alól tör elő. Általában a leheletfegyverével támad először, és csak azután veti bele magát a közelharcba.

A FEHÉR SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Leheletfegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	P	3d12+3 (22)	14 (+2 m., +2 t.)	+5	+4	+3	+3	1d6 (15)	–	–
Nagyon fiatal	K	6d12+6 (45)	16 (+1 m., +5 t.)	+8	+6	+5	+5	2d6 (18)	–	–
Fiatal	KÖ	9d12+18 (76)	18 (+8 t.)	+11	+8	+6	+6	3d6 (19)	–	–
Ifjú	KÖ	12d12+24 (102)	21 (+11 t.)	+15	+10	+8	+8	4d6 (22)	–	–
Fiatal felnőtt	N	15d12+45 (142)	23 (-1 m., +14 t.)	+18	+12	+9	+9	5d6 (24)	16	16
Felnőtt	N	18d12+72 (189)	26 (-1 m., +17 t.)	+23	+15	+11	+11	6d6 (25)	19	18
Kifejlett felnőtt	Ó	21d12+105 (241)	28 (-2 m., +20 t.)	+27	+17	+12	+13	7d6 (28)	21	20
Öreg	Ó	24d12+120 (276)	31 (-2 m., +23 t.)	+31	+19	+14	+15	8d6 (30)	23	21
Nagyon öreg	Ó	27d12+162 (337)	34 (-2 m., +26 t.)	+35	+21	+15	+17	9d6 (33)	25	23
Ősi	Ó	30d12+180 (375)	37 (-2 m., +29 t.)	+39	+23	+17	+19	10d6 (35)	27	24
Féreg	H	33d12+231 (445)	38 (-4 m., +32 t.)	+41	+25	+18	+20	11d6 (38)	29	25
Nagy féreg	H	36d12+288 (522)	41 (-4 m., +35 t.)	+45	+28	+20	+24	12d6 (40)	32	27

A FEHÉR SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	60 l., rep. 150 l. (át.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	11	10	13	6	11	6	Hideg altípus, jégjárás	–
Nagyon fiatal	60 l., rep. 150 l. (át.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	13	10	13	6	11	6		–
Fiatal	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	15	10	15	6	11	6		–
Ifjú	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	17	10	15	8	11	8	Ködfelhő	–
Fiatal felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	19	10	17	8	11	8	Sebzéscsökkentés 5 / +1	–
Felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	23	10	19	10	11	10	Szélroham	1.
Kifejlett felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	27	10	21	12	13	12	Sebzéscsökkentés 10 / +1	3.
Öreg	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	29	10	21	12	13	12	Fagyos köd	5.
Nagyon öreg	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	31	10	23	14	15	14	Sebzéscsökkentés 15 / +2	7.
Ősi	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	33	10	23	14	15	14	Jégfal	9.
Féreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	35	10	25	14	15	16	Sebzéscsökkentés 20 / +3	11.
Nagy féreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l., fúr. 30 l.	37	10	27	18	19	18	Időjárás irányítása	13.

Leheletfegyver (T): Fagycsóva.

Hideg altípus (Sz): Hidegimmunitás, sikeres mentőt kivéve a tűz kétszeresen sebzi.

Jégjárás (Sz): Folyamatosan ható képesség. Hasonlít a *pókmászás* varázslathoz, de csak jeges felszínen használható.

***Fagyos köd* (V):** Naponta háromszor használható képesség. Hasonlít a *szilárd köd* varázslatra, de csúszós jégréteg fagy minden tárgyra ott, ahol a köd azt megérinti. Ez a vékony jégréteg a *kence* varázslathoz hasonló hatással rendelkezik, de a fehér sárkány a Jégjárás képessége miatt immunis rá.

Egyéb varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *szélroham, ködfelhő, jégfal.* Naponta egyszer – *időjárás irányítása.*

A FÉMSZÍN SÁRKÁNYOK

Fémszín sárkányoknak a jó jellemű sárkányokat nevezzük, de ha veszélyben érzik magukat vagy a lakhelyüket, akkor ugyanolyan vadul küzdenek, mint gonosz rokonaik. Emellett a gonoszokhoz hasonlóan vágyakoznak a kincsek után, és a büszkeségük sem kisebb.

Sárgarézszín sárkány

Sárkány (Tűz)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg sivatagok, síkságok és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 2, nagyon fiatal: 3, fiatal: 5, ifjú: 7, fiatal felnőtt: 9, felnőtt: 11, kifejlett felnőtt: 14, öreg: 16, nagyon öreg: 18, ősi: 19, féreg: 20, nagy féreg: 22

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig kaotikus jó

Fejlesztés: Sárkányka 5–6 ÉK (Pici), nagyon fiatal 8–9 ÉK (Kicsi), fiatal 11–12 ÉK (Közepes), ifjú 14–15 ÉK (Közepes), fiatal felnőtt 17–18 ÉK (Nagy), felnőtt 20–21 ÉK (Nagy), kifejlett felnőtt 23–24 ÉK (Óriási), öreg 26–27 ÉK (Óriási) , nagyon öreg 29–30 ÉK (Óriási), ősi 32–33 ÉK (Óriási), féreg 35–36 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 38+ ÉK (Hatalmas)

Beszédes teremtmény, és hasznos információkat ismer, de ezeket csak sok-sok ígérgetéssel lehet kiszedni belőle.

Születésekor a pikkelyei még fénytelen barnák, csak később veszik fel a jellegzetes sárgarézszínt. A fejét nagy és sima lemezek borítják, amelyek a pofacsontokból nőnek ki, és a szélük az öregedés során egyre élesebb lesz. A taraja és a szárnyai a szélük felé haladva egyre zöldebbek, és az idő múlásával elsötétednek. Ahogyan a sárkány korosodik, a szembogarai lassan elhalványod-

nak, és a szemei egy idő után már két megolvadt fémgömbre emlékeztetnek.

Szereti a száraz hőséget, és ideje nagy részét a napon tölti. Körülötte fémes szag terjeng, ahogyan a magasra helyezett és keletre néző (a kelő nap szeretete miatt) barlangjából is. A

ni őket. Ha a kékek támadni akarnak, akkor a teremtmény segítséget hív.

Harc

Sokkal inkább szeret beszélgetni, mint harcolni. Ha egy in-

területén mindig több olyan hely van, ahol a lény kényelmesen elnapozgathat, és elkaphatja a figyelmetlen utazókat egy jó beszélgetésre.

Képes mindent megenni, ha a szükség úgy hozza, de általában kevéssel is beéri. Képes elegendő folyadékot kinyerni a hajnali harmatból, amit hosszú nyelvével nyalogat le a levelekről.

Hasonló területen élnek, ezért a kék sárkányok a lény természetadta ellenfelei. A nagyobb kékek többnyire egyesével támadnak rá, de a sárgarézszín sárány általában próbálja elkerülni a telligens lény megpróbál kitérni a beszélgetés elől, akkor a különleges képességeivel vagy egy adag altatógázzal kényszeríti maradásra. Az ébredő áldozat gyakran találhatja magát nyakig a homokba temetve, amíg a sárkány kielégíti a beszélhetnékjét. Veszélybe kerülve a fiatal sárkány jó messzire elrepül, majd beássa magát a homokba. Az idősebb teremtmény általában felveszi a küzdelmet, de jobb szereti, ha valamiképpen előnybe kerülhet.

Leheletfegyver (T): Kétféle leheletfegyverrel rendelkezik; tűzköpettel és altatógáz-csóvával. Ez utóbbi ellenében dobható

A SÁRGARÉZ SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	P	4d12+4 (30)	15 (+2 m., +3 t.)	+6	+5	+4	+4	1d6 (13)	–	–
Nagyon fiatal	K	7d12+7 (52)	17 (+1 m., +6 t.)	+9	+6	+5	+5	2d6 (14)	–	–
Fiatal	KÖ	10d12+20 (85)	19 (+9 t.)	+12	+9	+7	+8	3d6 (17)	–	–
Ifjú	KÖ	13d12+26 (110)	22 (+12 t.)	+16	+10	+8	+9	4d6 (18)	–	–
Fiatal felnőtt	N	16d12+48 (152)	24 (–1 m., +15 t.)	+19	+13	+10	+12	5d6 (21)	20	18
Felnőtt	N	19d12+76 (199)	27 (–1 m., +18 t.)	+24	+15	+11	+13	6d6 (23)	21	20
Kifejlett felnőtt	Ó	22d12+110 (253)	29 (–2 m., +21 t.)	+28	+18	+13	+16	7d6 (26)	24	22
Öreg	Ó	25d12+125 (287)	32 (–2 m., +24 t.)	+32	+19	+14	+17	8d6 (27)	25	24
Nagyon öreg	Ó	28d12+168 (350)	35 (–2 m., +27 t.)	+36	+22	+16	+20	9d6 (30)	28	25
Ősi	Ó	31d12+186 (387)	38 (–2 m., +30 t.)	+40	+23	+17	+21	10d6 (31)	29	27
Féreg	H	34d12+238 (459)	39 (–4 m., +33 t.)	+42	+26	+19	+24	11d6 (34)	32	28
Nagy féreg	H	37d12+296 (536)	42 (–4 m., +36 t.)	+46	+28	+20	+25	12d6 (36)	33	30

A SÁRGARÉZ SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	60 l., rep. 150 l. (át.), fúr. 30 l.	11	10	13	10	11	10	Tűz altípus, beszéd az állatokkal	–
Nagyon fiatal	60 l., rep. 150 l. (át.), fúr. 30 l.	13	10	13	10	11	10		–
Fiatal	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	15	10	15	12	13	12		1.
Ifjú	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	17	10	15	12	13	12	Elemek elviselése	3.
Fiatal felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	19	10	17	14	15	14	Sebzéscsökkentés 5 / +1	5.
Felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	23	10	19	14	15	14	Sugalmazás	7.
Kifejlett felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	27	10	21	16	17	16	Sebzéscsökkentés 10 / +1	9.
Öreg	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	29	10	21	16	17	16	Szél irányítása	11.
Nagyon öreg	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	31	10	23	18	19	18	Sebzéscsökkentés 15 / +2	13.
Ősi	60 l., rep. 200 l. (gy.), fúr. 30 l.	33	10	23	18	19	18	Időjárás irányítása	15.
Féreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), fúr. 30 l.	35	10	25	20	21	20	Sebzéscsökkentés 20 / +3	17.
Nagy féreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), fúr. 30 l.	37	10	27	20	21	20	Djinni megidézése	19.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Káosz, Ismeret.

Akaraterő-mentő, amelynek elrontása esetén az áldozat (1d6 + a sárkány korkategóriája) körre elalszik, az ÉK-értékétől függetlenül.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a fagy kétszeresen sebzi.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *beszéd állatokkal.* Naponta háromszor – *elemek elviselése* (korkategória x10 lábnyi területen). Naponta egyszer – *sugalmazás, szél irányítása, időjárás irányítása.*

***Djinni megidézése* (V):** Hasonlít a *szörnyidézés* varázslathoz, de csak djinni idézhető vele.

Bronzos sárkány

Sárkány (Víz)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg vizek és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1-2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 2, nagyon fiatal: 4, fiatal: 6, ifjú: 8, fiatal felnőtt: 11, felnőtt: 14, kifejlett felnőtt: 16, öreg: 18, nagyon öreg: 19, ősi: 21, féreg: 22, nagy féreg: 24

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig törvényes jó

Fejlesztés: Sárkányka 7–8 ÉK (Kicsi), nagyon fiatal 10–11 ÉK (Közepes), fiatal 13–14 ÉK (Közepes), ifjú 16–17 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 19–20 ÉK (Nagy), felnőtt 22–23 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 25–26 ÉK (Óriási), öreg 28–29 ÉK (Óriási) , nagyon öreg 31–32 ÉK (Óriási), ősi 34–35 ÉK (Hatalmas), féreg 37–38 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 40+ ÉK (Hatalmas)

Szeret kutatni, és gyakran változik át barátságos kisállattá, hogy a kalandozókat figyelje. Szereti a háborúskodást, és gyakran csatlakozik egy-egy sereghez – természetesen jó fizetségért.

A bronzos sárkányka pikkelyei sárgásak, némi zölddel átütve, ami még nem igazán hasonlít a bronzszínre. Idővel a színei lassan sötétednek, gazdag tónust vesznek fel a bronzos árnyalatban. A nagyon öreg sárkányok pikkelyeinek a széle már kékesfekete. Jó úszó, a lábai úszóhártyásak és a teste áramvonalas. Idővel a szembogarai elhalványodnak, és a szemei csillogó, zöld gömböknek tűnnek.

Mély víz közelében szeret élni, gyakran hűsöl benne vagy vadászik gyöngyökre a feneken. Kedveli az olyan barlangokat, amelyek csak vízen keresztül közelíthetőek meg, de a rejteke mindig száraz – nem rak tojásokat, nem alszik és nem rejteget kincseket a víz alatt. A lényt és a lakhelyét egyaránt a tenger illata veszi körbe. Főként vízinövényekkel és hasonló tengeri étkekkel táplálkozik, bár különösen kedveli a cápahúst is. Időnként megeszi a gyöngykagylót is, de természetesen előbb kiveszi belőle a kincset.

A BRONZOS SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	K	6d12+6 (45)	16 (+1 m., +5 t.)	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	–	–
Nagyon fiatal	KÖ	9d12+18 (76)	18 (+8 t.)	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	–	–
Fiatal	KÖ	12d12+24 (102)	21 (+11 t.)	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	–	–
Ifjú	N	15d12+45 (142)	23 (–1 m., +14 t.)	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	–	–
Fiatal felnőtt	N	18d12+72 (189)	26 (–1 m., +17 t.)	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23	20
Felnőtt	Ó	21d12+105 (241)	28 (–2 m., +20 t.)	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25	22
Kifejlett felnőtt	Ó	24d12+120 (276)	31 (–2 m., +23 t.)	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27	23
Öreg	Ó	27d12+162 (337)	34 (–2 m., +26 t.)	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29	25
Nagyon öreg	Ó	30d12+180 (375)	37 (–2 m., +29 t.)	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31	26
Ősi	H	33d12+231 (445)	38 (–4 m., +32 t.)	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33	28
Féreg	H	36d12+288 (522)	41 (–4 m., +35 t.)	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36	29
Nagy féreg	H	39d12+312 (565)	44 (–4 m., +38 t.)	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37	31

A BRONZOS SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	40 l., rep. 100 l. (át.), úsz. 60 l.	13	10	13	14	15	14	Elektromosságimmunitás, beszéd az állatokkal, vízlégzés	–
Nagyon fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	15	10	15	14	15	14		–
Fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	17	10	15	16	17	16	Átalakulás	1.
Ifjú	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	19	10	17	18	19	18		3.
Fiatal felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	23	10	19	18	19	18	Sebzéscsökkentés 5 / +1	5.
Felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	27	10	21	20	21	20	Víz és élelem teremtése, ködfelhő	7.
Kifejlett felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	29	10	21	20	21	20	Sebzéscsökkentés 10 / +1	9.
Öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	31	10	23	22	23	22	Gondolatok érzékelése	11.
Nagyon öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.), úsz. 60 l.	33	10	23	22	23	22	Sebzéscsökkentés 15 / +2	13.
Ősi	40 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 60 l.	35	10	25	24	25	24	Víz irányítása	15.
Féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 60 l.	37	10	27	26	27	26	Sebzéscsökkentés 20 / +3	17.
Nagy féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.), úsz. 60 l.	39	10	27	26	27	26	Időjárás irányítása	19.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Állat, Törvény, Víz.

Harc

Nem szívesen öl meg állatokat, legfeljebb élelemért, és a környékre tévedő ragadozókat is elzavarja. Az intelligens lények esetében előbb megpróbálja kifürkészni a szándékokat, és ha harcra kerül a sor, akkor először általában ködöt idéz. Ha éppen repül, akkor megpróbálja felkapni az ellenfeleit. Tengeren harcolva vihart idéz vagy erőteljes farkcsapásokkal próbál léket ütni a vízi jármű oldalán.

Lehelet-fegyver (T): Kétféle leheletfegyvere van; villámköpet és iszonyodást keltő gázcsóva. Ez utóbbi ellen dobható Akaraterőmentő, amelynek elrontása esetén a hatás alá kerülő lény (1d6 + korkategória) körig semmi mást nem tehet, csak a legjobb tudása szerint megpróbál távolabb kerülni a bronzos sárkánytól. Ez egy elmebefolyásoló, zavarodottság hatás.

Vízlégzés (Sz): Korlátlan ideig képes a víz alatt lélegezni, használhatja a leheletfegyverét, a varázslatait és egyéb képességeit is.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *beszéd állatokkal.* Naponta háromszor – *víz és élelem teremtése, átalakulás, ködfelhő, gondolatok érzékelése, víz irányítása.* Naponta egyszer – *időjárás irányítása.* Az átalakulás képessége a varázslathoz hasonlóan működik, de minden használata csak egy alakváltást enged meg. A sárkány addig marad a felvett formában, amíg nem vesz fel újabb alakot vagy nem tér vissza az eredeti formájába (ez utóbbi nem számít a képesség használatának).

Vörösrézszín sárkány

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg sivatagok, dombságok, hegységek és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2-5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 2, nagyon fiatal: 4, fiatal: 6, ifjú: 8, fiatal felnőtt: 10, felnőtt: 13, kifejlett felnőtt: 15, öreg: 18, nagyon öreg: 19, ősi: 21, féreg: 22, nagy féreg: 24

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig kaotikus jó

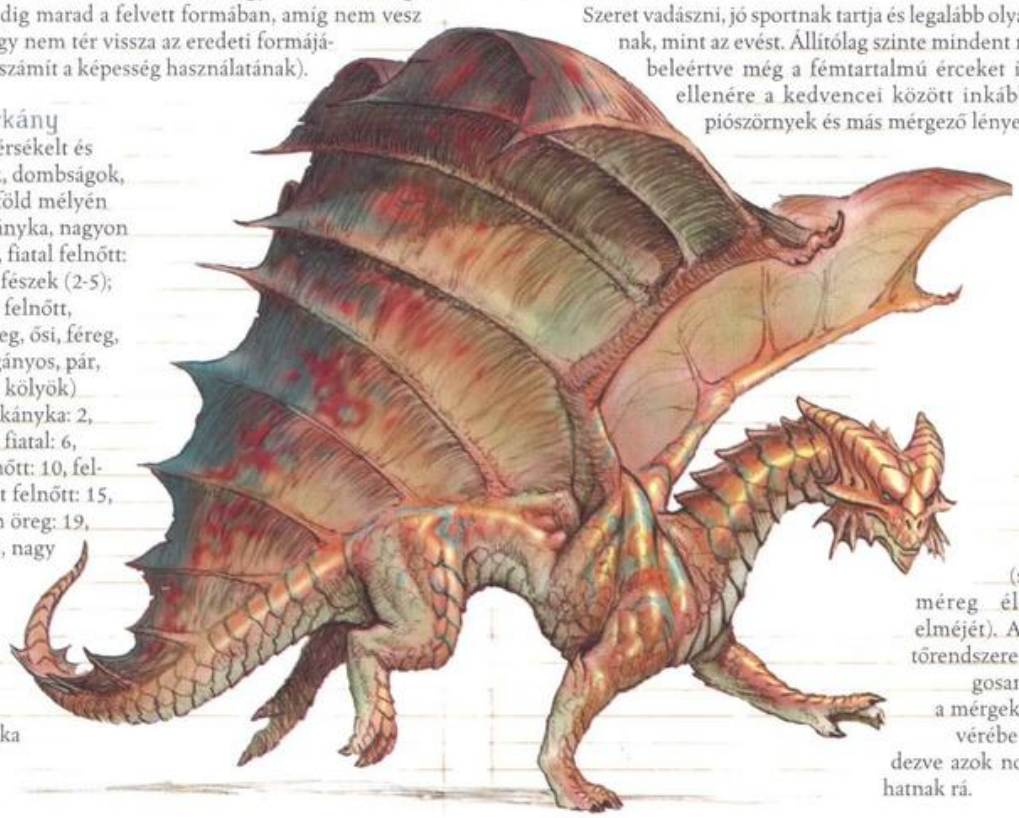
Fejlesztés: Sárkányka 6–7 ÉK (Pici), nagyon fiatal 9–10 ÉK (Kicsi), fiatal 12–13 ÉK (Közepes), ifjú 15–16 ÉK (Közepes), fiatal felnőtt 18–19 ÉK (Nagy), felnőtt 21–22 ÉK (Nagy), kifejlett felnőtt 24–25 ÉK (Óriási), öreg 27–28 ÉK (Óriási), nagyon öreg 30–31 ÉK (Óriási), ősi 33–34 ÉK (Óriási), féreg 36–37 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 39+ ÉK (Hatalmas)

Javíthatatlan tréfamester, szereti a vicceket és a találós kérdéseket. Többnyire jó természetű, de a vérében van a kapzsiság. Jó ugró és mászó, ezt a testfelépítése teszi lehetővé.

Születésekor a pikkelyei barnás színűek, enyhe fémes beütéssel. Idősödvén a pikkelyek kisimulnak, és felveszik a vörösrézszín árnyalatokat, fiatal felnőtt állapotban meleg fénnyel csillogva. A nagyon öreg sárkány pikkelyei zöldes árnyalatot kapnak, a szembogarai idővel kifakulnak és szemei leginkább két türkizzöld gömbhöz hasonlítanak.

Kedveli a száraz, sziklás felvidékeket és hegységeket. Szűk barlangban lakik, amelynek bejáratát gyakran elrejti a földet befolyásoló képességei segítségével. Odabent általában bonyolult alagútrendszert alakít ki magas barlangokkal, ahonnan ráugorhat az ellenfeleire.

Szeret vadászni, jó sportnak tartja és legalább olyan fontosnak, mint az evést. Állítólag szinte mindent megeszik, beleértve még a fémtartalmú érceket is. Ennek ellenére a kedvencei között inkább a skorpiószörnyek és más mérgező lények vannak (szerinte a méreg élesíti az elméjét). Az emésztőrendszere biztonságosan elbánik a mérgekkel, bár a vérébe fecskendezve azok normálisan hatnak rá.



A VÖRÖSRÉZSZÍN SÁRKÁNYOK A KORUK SZERINT

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Leheletfegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	P	5d12+5 (37)	16 (+2 m., +4 t.)	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	–	–
Nagyon fiatal	K	8d12+8 (60)	18 (+1 m., +7 t.)	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	–	–
Fiatal	KÖ	11d12+22 (93)	20 (+10 t.)	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	–	–
Ifjú	KÖ	14d12+28 (119)	23 (+13 t.)	+17	+11	+9	+11	8d4 (19)	–	–
Fiatal felnőtt	N	17d12+51 (161)	25 (–1 m., +16 t.)	+20	+13	+10	+13	10d4 (21)	21	19
Felnőtt	N	20d12+80 (210)	28 (–1 m., +19 t.)	+25	+16	+12	+15	12d4 (24)	23	21
Kifejlett felnőtt	Ó	23d12+115 (264)	30 (–2 m., +22 t.)	+29	+18	+13	+17	14d4 (27)	25	23
Öreg	Ó	26d12+130 (299)	33 (–2 m., +25 t.)	+33	+20	+15	+19	16d4 (28)	27	25
Nagyon öreg	Ó	29d12+174 (362)	36 (–2 m., +28 t.)	+37	+22	+16	+21	18d4 (30)	29	26
Ősi	Ó	32d12+192 (400)	39 (–2 m., +31 t.)	+41	+24	+18	+23	20d4 (32)	31	28
Féreg	H	35d12+245 (472)	40 (–4 m., +34 t.)	+43	+26	+19	+25	22d4 (34)	33	29
Nagy féreg	H	38d12+304 (551)	43 (–4 m., +37 t.)	+47	+29	+21	+27	24d4 (37)	35	31

A VÖRÖSRÉZSZÍN SÁRKÁNYOK TULAJDONSÁGAI A KORUK SZERINT

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	40 l., rep. 100 l. (át.),	11	10	13	12	13	12	Savimmunitás, pókmászás	–
Nagyon fiatal	40 l., rep. 100 l. (át.),	13	10	13	12	13	12		–
Fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.),	15	10	15	14	15	14		1.
Ifjú	40 l., rep. 150 l. (gy.),	17	10	15	14	15	14		3.
Fiatal felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	19	10	17	16	17	16	Sebzéscsökkentés 5 / +1	5.
Felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	23	10	19	16	17	16	Kő formázása	7.
Kifejlett felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	27	10	21	18	19	18	Sebzéscsökkentés 10 /+1	9.
Öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.),	29	10	21	18	19	18	Sár kővé, kő sárrá változtatása	11.
Nagyon öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.),	31	10	23	20	21	20	Sebzéscsökkentés 15 / +2	13.
Ősi	40 l., rep. 150 l. (gy.),	33	10	23	20	21	20	Kőfal	15.
Féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	35	10	25	22	23	22	Sebzéscsökkentés 20 / +3	17.
Nagy féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	37	10	27	22	23	22	Földmozgatás	19.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Káosz, Föld, Trükkök.

Mivel általában a vörös sárkányokhoz hasonló helyen él, ezért ők számítanak a lény gyakori ellenfeleinek. A kisebb sárkányok rendszerint elkerülik a vörösöket, amíg valami módon nem juthatnak előnyhöz velük szemben.

Harc

Nagyra van a találékonyságával, és ritkán akarja bántani azokat a lényeket, akik ezen a téren bizonyítanak előtte vagy jó humorérzéket mutatnak, esetleg meglepik valami tréfával, amit a sárkány még nem hallott azelőtt. Azonban hamar feldühödik, ha valaki nem nevet a viccein vagy rosszul fogadja a tréfáit. Az ellenfeleit általában logikátlan cselekedetekkel zavarja össze.

A feldühödött sárkány sárrá változtatja a köveket, és belelöki az ellenfeleit a sárba. A repülni tudó ellenfeleit megpróbálja szűk szorosokba vezetni, ahol ő *pókmászás* képességével előnybe kerül.

Leheletfegyver (T): Kétféle leheletfegyverrel rendelkezik; savköpettel és lelassító gázcsóvával. Ez utóbbi ellen dobható Szívósságmentő, amelynek elrontása esetén az áldozat (1d6 + korkategória) körre olyan hatás alá kerül, mintha *lassítás* varázslatot mondtak volna rá.

Pókmászás (Sz): A sárkány úgy mászhat sziklás felületen, mintha a hasonló nevű varázslatot alkalmazná.

Varázslatszerű képességek: Naponta kétszer – *kő formázása*. Naponta egyszer – *kő sárrá változtatása* vagy *sár kővé változtatása, kőfal, földmozgatás*.

Jártasságok: Ingyen megkapja az Ugrás jártasságot, az ÉK-értékével egyenlő szinten.

Arany sárkány

Sárkány (Tűz)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén

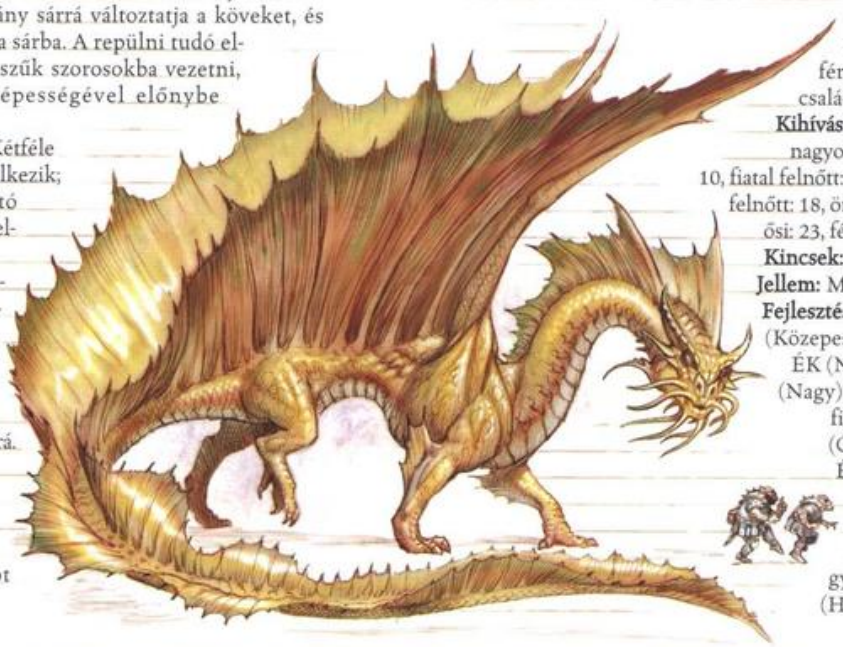
Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 4, nagyon fiatal: 6, fiatal: 8, ifjú: 10, fiatal felnőtt: 13, felnőtt: 15, kifejlett felnőtt: 18, öreg: 20, nagyon öreg: 21, ősi: 23, féreg: 24, nagy féreg: 26

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig törvényes jó

Fejlesztés: Sárkányka 9–10 ÉK (Közepes), nagyon fiatal 12–13 ÉK (Nagy), fiatal 15–16 ÉK (Nagy), ifjú 18–19 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 21–22 ÉK (Óriási), felnőtt 24–25 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 27–28 ÉK (Óriási), öreg 30–31 ÉK (Hatalmas), nagyon öreg 33–34 ÉK (Hatalmas), ősi 36–37 ÉK



Az arany sárkányok a koruk szerint

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Leheletfegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	KÖ	8d12+16 (68)	17 (+7 t.)	+11	+8	+6	+8	2d10 (13)	–	–
Nagyon fiatal	N	11d12+33 (104)	19 (–1 m., +10 t.)	+15	+10	+7	+10	4d10 (15)	–	–
Fiatal	N	14d12+42 (133)	22 (–1 m., +13 t.)	+20	+12	+9	+12	6d10 (17)	–	–
Ifjú	N	17d12+68 (178)	25 (–1 m., +16 t.)	+25	+14	+10	+14	8d10 (19)	–	–
Fiatal felnőtt	Ó	20d12+100 (230)	27 (–2 m., +19 t.)	+28	+17	+12	+16	10d10 (21)	24	21
Felnőtt	Ó	23d12+115 (264)	30 (–2 m., +22 t.)	+32	+18	+13	+18	12d10 (24)	26	23
Kifejlett felnőtt	Ó	26d12+156 (325)	33 (–2 m., +25 t.)	+36	+21	+15	+20	14d10 (27)	28	25
Öreg	H	29d12+203 (391)	34 (–4 m., +28 t.)	+39	+23	+16	+23	16d10 (28)	31	27
Nagyon öreg	H	32d12+256 (464)	37 (–4 m., +31 t.)	+43	+26	+18	+26	18d10 (30)	34	28
Ősi	H	35d12+315 (542)	40 (–4 m., +34 t.)	+47	+28	+19	+28	20d10 (32)	36	30
Féreg	G	38d12+380 (627)	39 (–8 m., +37 t.)	+47	+31	+21	+31	22d10 (34)	39	31
Nagy féreg	G	41d12+451 (717)	42 (–8 m., +40 t.)	+51	+33	+22	+33	24d10 (37)	41	33

Az arany sárkányok tulajdonságai a koruk szerint

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	17	10	15	14	15	14	Tűz altípus, vízlégzés, átalakulás	–
Nagyon fiatal	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	21	10	17	16	17	16		–
Fiatal	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	25	10	17	16	17	16		1.
Ifjú	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	29	10	19	18	19	18	Áldás	3.
Fiatal felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	31	10	21	18	19	18	Sebzéscsökkentés 5 / +1	5.
Felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	33	10	21	20	21	20	Szerencse-bónusz	7.
Kifejlett felnőtt	60 l., rep. 200 l. (gy.), úsz. 60 l.	35	10	23	20	21	20	Sebzéscsökkentés 10 / +1	9.
Öreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l.	39	10	25	24	25	24	Ékkövek érzékelése	11.
Nagyon öreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l.	41	10	27	26	27	26	Sebzéscsökkentés 15 / +2	13.
Ősi	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l.	43	10	29	28	29	28	Napkitörés	15.
Féreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l.	45	10	31	30	31	30	Sebzéscsökkentés 20 / +3	17.
Nagy féreg	60 l., rep. 250 l. (szeg.), úsz. 60 l.	47	10	33	32	33	32	Előrelátás	19.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Törvény, Szerencse, Jó.

(Hatalmas), féreg 39–40 ÉK (Gigászi), nagy féreg 42+ ÉK (Gigászi)

Kegyes és bölcs teremtmény, gyűlöli az igaztalanságot és a hamis játszmákat. Gyakran kezd öncélú kalandozásba, hogy valami jót cselekedjen. Ekkor általában emberi vagy állati álcát ölt.

Születésekor a pikkelyei sötétsárgák aranyszín foltokkal. Idővel ezek a foltok terjeszkedni kezdenek, és felnőtt állapotában a sárkány pikkelyei már teljesen aranyszínt vesznek fel. A tekintete bölcsen csillog, a szembogarai idővel kifakulnak és a szemei leginkább két olvadt aranygömbhöz hasonlítanak.A lény körül mindig sáfrány illata terjeng.

Bárhol megél. A lakhelyére jellemző, hogy általában kőből készül, legyen az barlang vagy kastély. Rendszerint hűséges őrzőkkel veszi körbe magát; állatok figyelmeztetik a veszély közeledtére, felhő vagy viharóriások kötnek vele kölcsönös védelmi szövetséget.

Az aranysárkány leginkább a gyöngyöket és a kis ékköveket kedveli, és az efféle ajándékokat – kivéve ha le akarják fizetni vele – mindig szívesen fogadja.

Harc

Nem veti bele magát a küzdelembe eszementen. Az intelligens lényekkel beszélgetve néha a hazugságérzékelését használja a baj megelőzése érdekében. Harcban gyakran alkalmazza áldását, és befolyásolhatja a szerencsét is. Az idősebb aranysárkány szinte minden nap kezdetén használja eme képességét. Számos varázslatot is alkalmaz harc közben, a kedvencei között olyanok vannak, mint a *gyilkos felhő*, a *késleltetett csapás*, a *tűzgolyó*, a *tűzpajzs*, a *sebezhetetlenség gömbje*, a *labirintus*, az *altatás*, a *lassítás* és a *bűzfelhő*.

Leheletfegyver (T): Kétféle leheletfegyverrel rendelkezik; tűzcsóvát vagy legyengítő gázcsóvát fújhat. Ez utóbbi hatása ellen dobható Szívósságmentő, amelynek elrontása esetén a hatás alá kerülő lény időlegesen a sárkány korkategóriájával egyenlő pontnyit veszít az Erő tulajdonságának értékéből.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentődobás kivételével a fagy kétszeresen sebzi.

Vízlégzés (Sz): Korlátlan ideig képes a víz alatt lélegezni, és használhatja a leheletfegyverét, a varázslatait és egyéb képességeit is (tűzcsóvája ilyenkor gőzcsóvaként jelenik meg).

***Szerencse bónusz* (V):** Naponta egyszer a sárkány felruházhat egy ékkövet különleges hatalommal (van elég a rejtekén), és szerencsehozó követ készíthet belőle. Amíg a kő a sárkánynál van, addig a lény és körülötte korkategória x 10 lábnyi területen minden jó jellemű teremtmény +1 szerencse bónuszt kap minden mentődobására és a hasonló dobásokra (a *Jószerencse Köve* varázstárgy leírását megtalálhatod a *Kalandmesterek könyvében*). Ha a sárkány odaadja a követ egy másik lénynek, akkor csak az a lény kapja meg a szerencsebónuszt, a környezete nem. A hatás időtartama 1d3 óra, plusz korkategória x3 óra, de a kő megsemmisülésével azonnal megszűnik.

***Ékkövek érzékelése* (V):** Naponta háromszor használható képesség. A hatása hasonló a *mágia érzékelése* isteni varázslat hatásához, de csak az ékköveket lehet vele érzékelni. A sárkány körönként 60 fokos szögben kutathatja át vele a területet. 1 körig koncentrálva érzékeli, hogy vannak-e ékkövek a területen; 2 körig koncentrálva meghatározhatja az ékkövek pontos számát; 3 körig koncentrálva tudatában lesz a kövek pontos helyének, értékének és fajtájának.

Egyéb varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *átalakulás, áldás*. Naponta egyszer – *napkitörés, előrelátás*. Az átalakulás képessége a varázslathoz hasonlóan működik, de minden használata csak egy alakváltást enged meg. A sárkány addig marad a felvett formájában, amíg nem vesz fel újabb alakot vagy nem tér vissza az eredeti formájába (ez utóbbi nem számít a képesség használatának).

Jártasságok: Ingyen megkapja az Ugrás jártasságot, az ÉK-értékével egyenlő szinten.

Ezüst sárkány

Sárkány (Levegő)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg hegységek és a föld mélyén

Szerveződés: Sárkányka, nagyon fiatal, fiatal, ifjú, fiatal felnőtt: Magányos vagy fészek (2–5); felnőtt, kifejlett felnőtt, öreg, nagyon öreg, ősi, féreg, nagy féreg: Magányos, pár, család (1–2, 2–5 kölyök)

Kihívási érték: Sárkányka: 3, nagyon fiatal: 4, fiatal: 6, ifjú: 9, fiatal felnőtt: 12, felnőtt: 14, kifejlett felnőtt: 17, öreg: 19, nagyon öreg: 20, ősi: 22, féreg: 23, nagy féreg: 25

Kincsek: Általános kétszerese

Jellem: Mindig törvényes jó

Fejlesztés: Sárkányka 8–9 ÉK (Kicsi), nagyon fiatal 11–12 ÉK (Közepes), fiatal 14–15 ÉK (Közepes), ifjú 17–18 ÉK (Nagy), fiatal felnőtt 20–21 ÉK (Nagy), felnőtt 23–24 ÉK (Óriási), kifejlett felnőtt 26–27 ÉK (Óriási), öreg 29–30 ÉK (Óriási), nagyon öreg 32–33 ÉK (Óriási), ősi 35–36 ÉK (Hatalmas), féreg 38–39 ÉK (Hatalmas), nagy féreg 41+ ÉK (Gigászi)

Az ezüstszín sárkány nemes teremtmény. Megsegíti a jó jellemű lényeket, és amikor emberekkel veszi fel a kapcsolatot, akkor gyakran ölti fel egy kedves öregember alakját.

A ezüst sárkányka pikkelyei ezüstös fénnyel áttört kékes-szürkék, de mire a felnőttkorba lép, ad digra az ezüstös árnyalat teljesen átveszi az uralmat. Távolról a mozdulatlan ezüstsárkány úgy néz ki, mint egy fenséges fémszobor. A fején lévő pikkelyek formája miatt néha „pajzsos sárkánynak" is nevezik. Ahogyan korosodik, a szembogara lassan kifakul, és a szemei egyre inkább két higanyszerű gömbre kezdenek hasonlítani.

A magas hegycsúcsokat kedveli, és mindig halovány esőillat kíséri. Előfordul, hogy egy felhőbe költözik be, ilyenkor a tojásrakáshoz kialakít egy kis szilárd területet, és itt tartja a kincseit is.

Úgy tűnik, hogy jobban kedveli az emberi formát, mint a sajátját, és gyakran előfordul, hogy mély barátságokat köt halandókkal. Azonban elkerülhetetlen, hogy időnként ne vegye fel az eredeti alakját, és ilyenkor bizony az ijedősebb barátok elhagyják. Nagyon szereti az emberek ételeit, és bármeddig elvan az efféle eledellel.

Sokszor túl közel lakik egy-egy vörös sárkányhoz, emiatt természetadta ellenségekként viszonyulnak egymáshoz. Dühödt és halálos párbajokat vívnak, de általában az ezüstszín sárkány van jobb helyzetben, mert gyakran halandó szövetségesei és barátai segítségét kérheti a harchoz.

Harc

Nem igazán erőszakos, és általában kerüli a harcot, hacsak nem egy halálos és gonosz ellenféllel kerül szembe. Ha szükséges és teheti, akkor a különleges képességeivel vakítja el vagy zavarja meg az ellenfeleit, még a harc elején. Feldühödvén az idősebb ezüstszín sárkány még a gravitációt is megfordítja, hogy legalább időlegesen tehetetlenné tegye az ellenfeleit. A repülni képes ellenfelekkel szemben a felhőkben rejtőzik el (tisztább ég esetén az időjárást befolyásolva felhőket hoz magának), és csak az alkalmas pillanatban támad.

Lehelet-fegyver (T): Kétféle leheletfegyverrel rendelkezik; fagycsóvával és bénító gázcsóvával. Ez utóbbi ellenében dobható Szívósság-mentő, amelynek elrontása esetén az áldozat (1d6 + korkategória) körre megbénul.

Felhőjárás (T): Az ezüstszín sárkánynak a felhők és a köd szilárd talajnak számítanak. A képesség folyamatosan hat, de akaratlagosan felfüggeszthető és újra előhívható.

Az ezüst sárkányok a koruk szerint

Életkor	Termet	ÉK (ép)	VF	Támadás-bónusz	Szív-mentő	Gyors-mentő	Akarat-mentő	Lehelet-fegyver (NF)	Félelem NF	Félelem ME
Sárkányka	K	7d12+7 (52)	17 (+1 m., +6 t.)	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	–	–
Nagyon fiatal	KÖ	10d12+20 (85)	19 (+9 t.)	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	–	–
Fiatal	KÖ	13d12+26 (110)	22 (+12 t.)	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	–	–
Ifjú	N	16d12+48 (152)	24 (-1 m., +15 t.)	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	–	–
Fiatal felnőtt	N	19d12+76 (199)	27 (-1 m., +18 t.)	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23	20
Felnőtt	Ó	22d12+110 (253)	29 (-2 m., +21 t.)	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26	22
Kifejlett felnőtt	Ó	25d12+125 (287)	32 (-2 m., +24 t.)	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27	24
Öreg	Ó	28d12+168 (350)	35 (-2 m., +27 t.)	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30	26
Nagyon öreg	Ó	31d12+186 (387)	38 (-2 m., +30 t.)	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32	27
Ősi	H	34d12+238 (459)	39 (-4 m., +33 t.)	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35	29
Féreg	H	37d12+333 (573)	42 (-4 m., +36 t.)	+47	+29	+20	+29	22d8 (36)	37	30
Nagy féreg	G	40d12+400 (660)	41 (-8 m., +39 t.)	+48	+32	+22	+32	24d8 (39)	40	32

Az ezüst sárkányok tulajdonságai a koruk szerint

Életkor	Sebesség	Erő	Ügy	Áll	Int	Böl	Kar	Különleges képességek	Használói Szint
Sárkányka	40 l., rep. 100 l. (át.),	13	10	13	14	15	14	Hideg- és savimmunitás, átalakulás, felhőjárás	–
Nagyon fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.),	15	10	15	14	15	14		–
Fiatal	40 l., rep. 150 l. (gy.),	17	10	15	16	17	16		1.
Ifjú	40 l., rep. 150 l. (gy.),	19	10	17	18	19	18	Tollesés	3.
Fiatal felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	23	10	19	18	19	18	Sebzéscsökkentés 5 / +1	5.
Felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	27	10	21	20	21	20	Ködfelhő	7.
Kifejlett felnőtt	40 l., rep. 150 l. (gy.),	29	10	21	20	21	20	Sebzéscsökkentés 10 / +1	9.
Öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.),	31	10	23	22	23	22	Szelek irányítása	11.
Nagyon öreg	40 l., rep. 150 l. (gy.),	33	10	23	24	25	24	Sebzéscsökkentés 15 / +2	13.
Ősi	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	35	10	25	26	27	26	Időjárás irányítása	15.
Féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	39	10	29	28	29	28	Sebzéscsökkentés 20 / +3	17.
Nagy féreg	40 l., rep. 200 l. (szeg.),	43	10	31	30	31	30	Fordított gravitáció	19.

*Képesek misztikus varázslatokként alkalmazni a papi lista és a következő szférák varázslatait: Törvény, Levegő, Jó, Nap.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *átalakulás, ködfelhő, szelek irányítása.* Naponta kétszer – *tollesés.* Naponta egyszer – *időjárás irányítása, gravitáció megfordítása.* Az átalakulás képessége a varázslathoz hasonlóan működik, de minden használata csak egy alakváltást enged meg. A sárkány addig maradhat a felvett formában, amíg nem vesz fel újabb alakot vagy nem tér vissza az eredeti formájába (ez utóbbi nem számít a képesség használatának).

Jártasságok: Ingyen megkapja az Ugrás jártasságot, az ÉK-értékével egyenlő szinten.

SÁRKÁNYTEKNŐS

Óriási sárkány (Vízi)
Életerő dobás: 12d12+60 (138 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 20 láb, úszva 30 láb
VF: 20 (-2 termet, +12 természetes)
Támadások: Harapás +18 kh., 2 karom +13 kh.
Sebzés: Harapás 4d6+8, karom 2d8+4
Oldal/elérés: 30 x 40 / 10 láb
Különleges támadások: Lehelet, elragadás, felborítás
Különleges képességek: Szaglás, tűzimmunitás
Mentők: Szív +13, Gyors +8, Akarat +9
Tulajdonságok: Erő 27, Ügy 10, Áll 21, Int 12, Böl 13, Kar 12
Jártasságok: Rejtőzködés +7*, Megfélemlítés +16, Irányérzék +10, Hallgatózás +18, Keresés +16, Észlelés +18
Képességek: Éberség, Vakharc, Kaszabolás, Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt vizek
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 9
Kincsek: Általános háromszorosa
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 13–24 ÉK (Óriási); 25–36 ÉK (Hatalmas)

A sárkányteknős a vizek egyik legszebb és legfélelmetesebb lakója. Halálos agyarak, gőzölgő lehelet és az a rossz szokás, hogy felborítja a hajókat; mindezek rettegéssel töltik el a tengerészeket.

A felszín közelében úszó sárkányteknőst néha összetévesztik a nap vagy a hold fényének a vízen megcsillanó visszatükröződésével. Rücskös, mélyzöld páncéljának színe olyan, mint az óceán azon mélységeinek vize, amelyeket a lény a legjobban kedvel. Az ezüstös csíkok úgy csillámlanak rajta, mint a vízen táncoló fények. A teknős lábai, a farka és a feje világosabb zöld színűek, mint páncélja, és a bőrét aranyszín tónusok díszítik. A fején aranyszínű taréj húzódik végig, a tüskék között sötétzöld hártyával. A kifejlett sárkányteknős a fejétől a farkáig úgy 40 lábnyi hosszú, a páncélja nagyjából 30 lábnyi átmérőjű és összesen 32 000 fontot nyom.

Beszéli az Aquan, a Sárkány és a Közös nyelvet.

HARC

Dühödt harcos. Általában megtámad minden olyan lényt, amely szerinte veszélyezteti a területét vagy élelmet jelent a számára.

Lehelet-fegyver (T): Gőzfelhő, 20 lábnyi magas, 25 lábnyi széles, 50 lábnyi hosszú, 1d4 körönként alkalmazhatja. A sebzése 20d6 pontnyi, de ezt sikeres Gyorsaság-mentő felezi (NF = 21). Vízben és szárazföldön egyaránt hatásos.

Megragadás (Sz): Ha a sárkányteknős sikeresen eltalálja a harapás-támadásával a nálánál legalább három termetkategóriával kisebb ellenfelét, akkor ingyenes cselekedetként birkózáspróbát kezdeményezhet anélkül, hogy ezzel megadná a visszatámadás lehetőségét. Siker esetén megragadja az ellenfelét, és ezután minden körben automatikusa harapássebzést okoz neki. Amelyik körben nem mozog vagy tesz más cselekedetet, abban a harapás-

sebzése kétszeresét okozza az áldozatának. A megragadott áldozat nem dobhat mentőt a sárkányteknős lehelet támadása ellen.

A sárkányteknős egy ingyenes cselekedetként elejtheti, vagy egy általános cselekedettel félredobhatja áldozatát. A félredobott áldozat 60 lábnyit repül, és 6d6 pontnyit sebződik.

Felborítás (Sz): A felszín közelében úszó és a vízben lévő sárkányteknős felboríthat egy maximum 20 lábnyi hosszú hajót vagy csónakot. Erre 95% az esélye. 20–60 lábnyi hosszúságú járműveknél 50%, és 60 lábnyinál nagyobb hosszúságú hajóknál 20% az esélye a felborításra.

Jártasságok: * Víz alatt +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

SÍKIVADÉKOK

	Aasimar	Tiefling
	Közepes termetű külvilági	**Közepes termetű külvilági**
Életerő dobás:	1d8 (4 ép)	1d8 (4 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Jobb Kezdeményezés)	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb	30 láb
VF:	16 (+4 pikkelyvért, +2 nagy pajzs)	15 (+1 Ügy, +3 kivert bőrvért, +1 kis pajzs)
Támadások:	Hosszúkard +1 kh. vagy könnyű számszeríj +1 táv.	Rapír +2 kh. vagy könnyű számszeríj +2 táv.
Sebzés:	Hosszúkard 1d8 vagy könnyű számszeríj 1d8	Rapír 1d6 vagy könnyű számszeríj 1d8
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Fény	Sötétség
Különleges képességek:	Sav-, hideg- és elektromosság-ellenállás 5	Tűz-, hideg- és elektromosság-ellenállás 5
Mentők:	Szív +2, Gyors +2, Akarat +3	Szív +2, Gyors +3, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 10, Áll 10, Int 10, Böl 13, Kar 13	Erő 10, Ügy 13, Áll 10, Int 13, Böl 11, Kar 8
Jártasságok:	Gyógyítás +5, Ismeret (vallás) +1, Lovaglás +1, Hallgatózás +4, Észlelés +4	Blöff +1, Rejtőzködés +3, Csendes Mozgás +2, Zsebmetszés +3
Képességek:	Jobb Kezdeményezés	Ravasz Fegyverhasználat (rapír)
Éghajlat/terep:	Bármely föld, víz vagy föld mélyén	Bármely föld vagy föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, csapat (2–4)	Magányos, banda (2–4)
Kihívási érték:	1/2	1/2
Kincsek:	Általános	Általános
Jellem:	Általában jó (bármilyen)	Általában gonosz (bármilyen)
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint

A „síkivadék" szó gyűjtőnév. Azokra mondják, akik a vérvonalukat egy külvilági lényre vezethetik vissza, általában valamelyik menynyei vagy pokoli teremtményre.

A természetfeletti származás generációkon keresztül nem vész el, azonban idővel megfakul, és a síkivadékok már alig néhány különleges képességet birtokolnak a félmennyei vagy a félördögi felmenőikhez képest.

Az itt leírt síkivadékok a leggyakoribbak. Az aasimar ember, de némi mennyei vérrel a vénáiban, míg a tieflingek családfájában biztosan van egy ördögi lény.

Valójában nem létezik „tipikus" aasimar vagy tiefling. Nincs saját kultúrájuk vagy társadalmuk, általában beleolvadnak valamelyikbe. Sokuk felvesz valamilyen kasztot.

AASIMAR

A szent vér áldásától az aasimar általában magas, jóképű és kedves. Némelyikük megjelenésén kisebb külső jellemző mutatja az eredetét. Ilyen például az ezüstszín haj, az aranyszín szemek vagy más szokatlan apróságok.

A többségük jó jellemű. Harcol a gonoszság ellen, és megpróbál mindenkit rávenni maguk körül arra, hogy hasonlóképpen cselekedjen. Néha a bosszúálló és az ítélkező mennyei jellemzőkkel rendelkezik, de ez ritka. Ritkán látható vezetőként, és gyakran magányosan éli le az életét, köszönhetően a jóság melletti elkötelezettségének. Néhányuk kevésbé fanatikus, és kényelmesen be tud illeszkedni például egy emberi közösségbe.

HARC

Általában véve az egyenes, nyílt küzdelmet kedveli. Azonban a gonosz ellenféllel szemben hihetetlen ravaszságról képes tanúbizonyságot tenni, és a végsőkig kitart.

Fény (V): Naponta egyszer képes alkalmazni a *fény* varázslatot úgy, mint egy 1. szintű mágus, vagy a saját kaszt-szintjével egyenlő szintű mágus, amelyik a jobb eredményt adja.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

Az aasimar karakterek

Kedvelt kasztja a lovag.

TIEFLING

Megbízhatatlan és rosszindulatú. A tiefling gyakran behódol az örökségének, és nem áll ellent a gonoszság szólításának. Közülük csak kevesen hazudtolják meg ördögi természetüket. Akik mégis, azoknak állandóan harcolniuk kell az előítéle-

tekkel (ha kitudódik igaz valójuk), vagy legalábbis szóban bizonygatnia kell a jóságát.

Sokukat nem lehet megkülönböztetni az emberektől. Akit mégis, annak kis szarvai, hegyes fülei vagy vörösen izzó szemei vannak, esetleg halovány kénkőszag terjeng körülötte. Nincs két egyforma tiefling.

A legtöbb társadalomban az alvilágot járja, és tolvajként vagy bérgyilkosként tevékenykedik, esetleg kémként. Néha hatalmi pozícióba emelkedik, de ha fény derül a származására, akkor hamar száműzötté válhat.

HARC

Lopakodva és lesből támad. Amikor csak lehet, elkerüli az egyenlő küzdelmet.

Sötétség (V): Naponta egyszer képes alkalmazni ezt a hatást úgy, mint egy 1. szintű mágus vagy a saját kaszt-szintjével egyenlő szintű mágus, amelyik a jobb eredményt hozza.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Blöff jártasságpróbáira.

A tiefling karakterek

Kedvelt kasztja a kalandor.

SIKOLTÓ

Nagy külvilági (Kaotikus, Gonosz)
Életerő dobás: 6d8+12 (39 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 60 láb
VF: 17 (–1 termet, +3 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Harapás +10 kh., 1d4 tüske +5 kh.
Sebzés: Harapás 2d8+5, tüske 1d4+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Tüskék, vonyítás
Mentők: Szív +7, Gyors +8, Akarat +7
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 17, Áll 15, Int 6, Böl 14, Kar 8
Jártasságok: Mászás +10, Rejtőzködés +8, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +8, Keresés +1, Észlelés +11
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, banda (2–4), falka (6–10)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 7–9 ÉK (Nagy); 11–18 ÉK (Óriási)

Sötét létsíkok lakója, otthonában a gonoszság és a káosz uralkodik. Falkákban vadászik. Lerántja az ellenfelét a földre, hogy az egész falka rávethesse magát.

Hosszú lábak, tüskeszerű szőr, állati testfelépítés, de mégis valamennyire humanoid külső jellemzi. Meglepően intelligens, de egyáltalán nem beszél – csak sikoltászszerű vonyítást képes magából kiadni. Ha rejtezik is valamiféle nyelv a vonyításában, még a varázslatok sem képesek azt felfedni.

HARC

Kegyetlen, de gyáva, és ezért mindig falkában támad. Kedvelt taktikája, hogy megrohamozza az ellenfelet, a többiek támadása alatt visszahúzódik, és az alkalmas pillanatban újra rohamoz.

Tüskék (Sz): A sikoltó nyakán hosszú tüskék meredeznek, és miközben beleharap az ellenfélbe, mindig úgy fordul, hogy néhány tüskét is beledöfjön az áldozatába (1d4). Akit a tüskék eltalálnak, annak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 16) vagy egy tüske beletörik a húsába. A tüskeszilánk –1 körülményekből adódó levonást ad minden támadásra, mentődobásra és próbára, amíg nem távolítják el. A szilánk kihúzása 1d6 pontnyi sebzést okoz.

Vonyítás (Sz): Minden nem külvilági lény, amely egy órán át hallja a sikoltó vonyítását, az a hatása alá kerül. Ez nem segíti a sikoltót a harc során. Aki a sikoltótól 100 lábnyi távolságon belül tartózkodik, annak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 12) vagy 1 pontnyi időleges Bölcsesség-veszteséget szenved el. A mentőt minden órában újra kell dobni, a fenti feltételeknek megfelelően. Ez hangalapú elmebefolyásoló-támadás, süket lényekre nem hat.

A SIKOLTÓ IDOMÍTÁSA

A Kicsi és a Közepes termetű lények (és a démonok) néha idomított sikoltót használnak hátasnak vagy háziállatnak. A nagyobb démonok vadászkutyák helyett használják.

A sikoltó idomításához sikeres Állatok Idomítása jártasságpróbát kell dobni (NF = 23 egy fiatal lénynél, 30 egy kifejlett példánynál). Az idomár felezheti a betörés idejét és 5-tel csökkentheti az idomításpróba nehézségét, ha egy erre a célra megalkotott mágikus gyeplőt használ. A beidomított sikoltón való lovagláshoz különleges nyereg szükséges, és a sikoltó a lovasával a hátán is tud harcolni. A lovasa csak akkor támadhat meg egy ellenfelet, ha előbb sikeres Lovaglás-próbát tesz (a részletekért keresd az ide vonatkozó részt a *Játékosok könyvében*).

Vihető Súly: A sikoltó számára a könnyű terhelés maximum 460 fontot jelent, a közepes terhelés 461–920 font között van, és a nehéz terhelés ettől 1380 fontig terjed. A sikoltó 6900 fontnyi súlyt vonszolhat.

SKUM

Közepes termetű rendellenesség (Vízi)
Életerő dobás: 2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, úszva 40 láb
VF: 13 (+1 Ügy, +2 természetes)
Támadások: Harapás +5 kh., 2 karom +0 kh., 2 gereblyézés +0 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+4, karom 1d4+2, gereblyézés 1d6+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Látás kevés fénynél
Mentők: Szív +1, Gyors +1, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 13, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 6
Jártasságok: Mászás +9, Rejtőzködés +6*, Hallgatózás +7*, Csendes Mozgás +3, Észlelés +7*
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg vizek és földmélyi területek
Szerveződés: Néhány (2–5), vagy csapat (6–15)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)

Visszataszító lény, az abolethek teremtették meg a fajtáját, hogy eleségül és rabszolgaként szolgáljon. Többnyire emberekből és más humanoidokból alkotják meg, és ez csak még ijesztőbbé teszi.

Úgy néz ki, mint ami; egy humanoid lény és egy hal keresztezése. Az uszonyai valójában torz karok és lábak, görnyedt hátán szálkás hátuszony fut végig. Vékony, izmos farka teszi jó úszóvá, dülledt szemeivel egyaránt jól lát a víz alatt és felett.

A vízben és a szárazföldön is képes lélegezni, az Aquan nyelvet beszéli.

HARC

A vízben veszélyes ellenfél, harap, karmol, és a hátsó lábaival gereblyézve hasít az áldozatába. A szárazföldön már kevésbé jelentős ellenfél; az utóbbi támadását egyáltalán nem tudja használni, és a támadásaira –2 körülményekből adódó levonást kap. Ha egy aboleth szolgájaként harcol, akkor gyakran ért valamilyen fegyverhez is; általában kétkezes szálfegyverhez (pl.: lándzsa) vagy egy egyszerű távolsági fegyverhez, mint amilyen a gerely vagy a parittya.

Jártasságok: *Víz alatt +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés, a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

SÖTÉTKABÁTOS FÉREG

Kis mágikus bestia
Életerő dobás: 1d10+1 (6 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb, repülve 30 láb (gyenge)
VF: 17 (+1 termet, +6 természetes)
Támadások: Csapás +5 kh.
Sebzés: Csapás 1d4+4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Sötétség, megragadás, szorítás 1d4+4
Különleges képességek: Vaklátás
Mentők: Szív +3, Gyors +2, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 16, Ügy 10, Áll 13, Int 2, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +11, Hallgatózás +5*
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi terület

Szerveződés: Magányos, pár, fészek (3–9) vagy csoport (6–15)
Kihívási érték: 1
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 2–3 ÉK (Kicsi)

A barlang mennyezetén rejtőzködve várja, hogy a zsákmánya elhaladjon alatta. Mágikus sötétséget teremtő képessége megnehezíti a legyőzését.

A haslábúak közé tartozik, a polip vagy a csalánozó rokona lehet. A bőre kőszerű, és a csápjai között szívós hártya feszül. Gyakorlatilag a teste tetején elhelyezkedő izmos „láb" segítségével kapaszkodik meg a barlangok mennyezetén. Ha maga alatt tartja a csápjait, akkor úgy néz ki, mint egy sztalaktit vagy egy kitüremkedő kődarab. A bőre rendszerint mészkő-színű, de ha megtelepszik valahol, akkor lassan felveszi a környezete színét.

A tudósok szerint egy hasonló, de kevésbé tehetséges földmélyi ragadozóból fejlődött ki.

HARC

Támadáskor rázuhan a zsákmányára, és a feje köré tekeri a csápjait. Ha már rajta van, akkor megszorítja és próbálja megfojtani az áldozatát. Ha elrontotta az első zuhanást, akkor általában felröppen, és ismét megpróbálkozik vele.

Sötétség (T): Naponta egyszer képes sötétséget teremteni maga körül, mintha egy 5. szintű mágus alkalmazná a hasonló nevű varázslatot. Gyakran használja ezt a képességét még az első támadása előtt.

Megragadás (Sz): A képesség használatához sikeres támadást kell végrehajtania a csapásával. Ha megragadta az ellenfelét, akkor megszoríthatja azt.

Szorítás(Sz): Sikeres birkózáspróbával 1d4+4 pontnyi sebzést okoz a megragadott áldozatának.

Vaklátás: Magas frekvenciájú hangok segítségével „lát", amelyeket a legtöbb élőlény nem képes hallani. Ennek hatótávolsága 90 lábnyi. A *csend* varázslat semlegesíti a képességet.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózáspróbáira. *Ha a vaklátását semlegesítik, akkor ez a bónusz is elvész. A lény változó bőrszíne +4 faji bónuszt ad a Rejtőzködéspróbáira.

SPRITE-TÜNDÉRKÉK

	Grig	Nixie	Pixie
	Pici fey	Kicsi fey	Kicsi fey
Életerő dobás:	1/2 d6+1 (2 ép)	1d6 (3 ép)	1d6 (3 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Ügy)	+7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+4 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, repülve 40 láb (gyenge)	20 láb, úszva 30 láb	20 láb, repülve 60 láb (jó)
VF:	18 (+2 termet, +4 Ügy, +2 természetes)	14 (+1 termet, +3 Ügy)	16 (+1 termet, +4 Ügy +1 természetes)
Támadások:	Tőr +6 kh. vagy összetett rövid íj +6 táv.	Tőr +4 kh. vagy könnyű számszeríj +4 táv.	Tőr +5 kh. vagy összetett rövid íj +6 táv.
Sebzés:	Tőr 1d4-3 vagy összetett rövid íj 1d4	Tőr 1d4-2 vagy könnyű számszeríj 1d8	Tőr 1d4-2 vagy összetett rövid íj 1d6
Oldal/elérés:	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, hegedű	Vízlélegzés, személy elbájolása	Varázslatszerű képességek, különleges nyilak
Különleges képességek:	Varázslat-ellenállás 17	Varázslat-ellenállás 16	Varázslat-ellenállás 16, természetes láthatatlanság
Mentők:	Szív +1, Gyors +6, Akarat +3	Szív +0, Gyors +5, Akarat +3	Szív +0, Gyors +6, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 5, Ügy 18, Áll 13, Int 10, Böl 13, Kar 14	Erő 7, Ügy 16, Áll 11, Int 12, Böl 13, Kar 18	Erő 7, Ügy 18, Áll 11, Int 16, Böl 15, Kar 16
Jártasságok:	Szakma (bármelyik) +4, Szabadulóművész +8, Ugrás +9, Rejtőzködés +16, Csendes Mozgás +8*, Hallgatózás +7, Előadás (tánc, hegedű, dallam plusz egy bármelyik) +6, Keresés +3, Észlelés +4	Állatempátia +7, Blöff +8, Szakma (bármelyik) +5, Szabadulóművész +6, Állatok Idomítása +8, Rejtőzködés +10*, Hallgatózás +7, Előadás (tánc, dallam plusz egy bármelyik) +7, Keresés +3, Szándékok Érzékelése +5, Észlelés +7	Blöff +7, Koncentráció +4, Szakma (bármelyik) +7, Szabadulóművész +8, Rejtőzködés +12, Gyógyítás +6, Hallgatózás +8, Csendes Mozgás +8, Lovaglás +8, Keresés +9, Észlelés +8, Szándékok Érzékelése +6
Képességek:	Kitérés, Ravasz Fegyverhasználat (tőr)	Kitérés, Ravasz Fegyverhasználat (tőr), Jobb Kezdeményezés	Kitérés, Ravasz Fegyverhasz. (tőr), Pontos Lövés, Gyors Lövés, Fegyverfókusz (rövid íj)
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg erdők	Mérsékelt vizek	Mérsékelt erdők
Szerveződés:	Néhány (2–4), banda (6–11), törzs (20–80)	Néhány (2–4), banda (6–11), törzs (20-80)	Néhány (2–4), banda (6–11), törzs (20–80)
Kihívási érték:	1	1	4
Kincsek:	Nincs érme, 50% javak, 50% tárgyak	Nincs érme, 50% javak (csak fém vagy kő), 50% tárgyak (nem lehet tekercs)	Nincs érme, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem:	Mindig semleges jó	Mindig semleges	Mindig semleges jó
Fejlesztés:	1–3 ÉK (Pici)	2–3 ÉK (Kicsi)	2–3 ÉK (Kicsi)

Visszavonultan élő fey fajok. Szinte kizárólag csak azért mozdulnak ki a rejtekükből, hogy a gonoszság és a csúfság ellen harcolva megvédjék az otthonaikat. A legendák szerint csak betegségtől vagy erőszakos módon halhatnak meg.

HARC

Főként varázslatokkal, esetleg hozzájuk méretezett fegyverekkel harcolnak. Sokszor lesből támadnak vagy egyéb trükköket használnak.

Jártasságok: Minden sprite +2 faji bónuszt kap a Keresés, az Észlelés és a Hallgatózás jártasságpróbáira.

GRIG

Játékos és önfeledt tündérke. Nem tart a nála nagyobb teremtményektől, és ha valaki a közelébe téved, akkor gyakran megpróbálja megtréfálni. Gyakori eset, hogy lop az utazó ételéből, összedönti a sátrát vagy *hasbeszélés* képességével hangot ad a tárgyaknak.

A feje, a teste és a karjai humanoid testrészek, de szárnyakkal, kis antennacsápokkal és egy szöcske lábaival, potrohával rendelkezik. Ez utóbbiak segítségével képes igen nagy távolságokra elugrani. A bőre világoskék, a haja erdőzöld, a szöcske-része világosbarna. Általában tunikát vagy világos színű inget visel, kis ékkő-gombokkal. Alig 1 és fél lábnyi magas.

Harc

Még sprite mércével mérve is heves, tőrrel és íjjal támad az ellenfeleire.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *én elváltoztatása, lekötözés, láthatatlanság* (csak önmaga), *tűzijáték, hasbeszélés*. Mindezen képességeit 9. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Hegedű (T): Minden grig csoportban van egy hegedűs. Amikor ő játszani kezd, akkor 30 lábnyi távolságon belül minden nem sprite lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), máskülönben olyan hatás alá kerül, mintha *Otto ellenállhatatlan táncát* varázsolták volna rá. A hatás addig tart, amíg a grig hegedül.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap az Ugrás-próbáira. *Erdei környezetben +5 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

NIXIE

Vízben élő sprite, gyakran megtalálható kis forrásoknál vagy tavacskákban. Még a többieknél is visszavonultabban él, és minden betolakodót gyanakodva, már-már ellenségesen fogad.

A kezei és a lábai úszóhártyásak, a fülei hegyesek, a szemei nagyok és ezüstös árnyalatúak. A legtöbbjük vékony testalkatú és kedves arcú, fényes pikkelyekkel borított sápadtzöld bőrrel és sötétzöld hajjal. A nők gyakran fűznek kagylókat és gyöngyöket a hajukba, és általában színes tengeri növényekből szőtt ruhákat hordanak. A férfiak csak ágyékkötőt viselnek, ugyanabból az anyagból. A nixie egyaránt képes a vízben és a szárazföldön lélegezni, és utazhat a szárazföldön is, de nem szívesen hagyja el az otthonát. Körülbelül 4 lábnyi magas.

Harc

Harcban főként *személy elbájolása* képességére hagyatkozik, hogy elűzze az ellenfeleit vagy egymás ellen fordítsa őket. Csak az otthona védelmében száll harcba.

Vízlégzés (V): Naponta egyszer, 6. szintű mágusként alkalmazhatja ezt a képességet (néha azon használja, akit elbájolt).

Személy elbájolása (V): Naponta háromszor, 4. szintű mágusként alkalmazhatja ezt a képességet. A hatás ellen az áldozat dobhat Akaraterő-mentőt (NF = 15). Rontás esetén 24 órára a hatás alá kerül, ekkor általában nehéz munkát végez a kistermetű lényeknek vagy őrködik a nixie közösség közelében. Röviddel a hatás lejárta előtt általában parancsot kap arra, hogy menjen el minél messzebbre a tündérkéktől.

Jártasságok: *Vízben +5 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

PIXIE

Vidám kis tréfamester, aki imádja megviccelni az óvatlan utazót. Ugyanakkor meglepő tehetséget mutat a gonosz teremtmények elűzésében is.

Szeret kisebb mennyiségű vagyont felhalmozni, amit nem igazán tart meg. Ehelyett a legtöbbször arra használja, hogy megkísértse és megtréfálja vele a kapzsi népségeket. Ha a tréfálkozás áldozata nem kapzsi vagy jó humorérzéket mutat, akkor gyakran megtarthat valamennyit a pixie vagyonából.

Amikor látható, akkor kis termetű elfre hasonlít, de hosszabb fülekkel, és a hátán két átlátszó szárny zizeg. Világos színű ruhákat hord, gyakran hegyes sipkával és hegyes orrú csizmával kiegészítve. Nagyjából 2 és fél lábnyi magas.

Harc

Az általában gondtalan kis lény képes dühödten támadni, ha gonosz teremtménnyel akad össze. Teljes mértékben megpróbálja kihasználni a láthatatlanságát, és más képességeit is, hogy elűzze az ellenfelét.

Természetes láthatatlanság (T): A pixie még támadás közben is láthatatlan marad. A képesség állandó, de a pixie egy ingyenes cselekedetként bármikor felfüggesztheti vagy újra előhívhatja.

Varázslatszerű képességek: Naponta egyszer – *zavarodottság* (meg kell érintenie a célpontot), *táncoló fények, káosz érzékelése, jó érzékelése, gonosz érzékelése, törvény érzékelése, gondolatok érzékelése, mágiatörés, lekötözés, maradandó kép* (csak képi és hang elemekkel), *átalakulás*. Mindezen képességeit 8. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Minden tíz lényből egy képes naponta egyszer, 8. szintű mágusként alkalmazni *Otto ellenállhatatlan táncát*.

Különleges nyilak (Sz): A teremtmény néha olyan nyilakkal lő az ellenfeleire, amelyek nem okoznak semmiféle sebet, de kitörlik az áldozat emlékezetét vagy elaltatják azt.

Emlékezetvesztés: Akit egy ilyen nyílvessző eltalál, annak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15), máskülönben elveszíti az emlékezetét. Az áldozat megtartja a jártasságait, a nyelvtudását és a kasztból adódó képességeit, de minden mást elfelejt. A hatás semlegesíthető a *gyógyítás* varázslattal vagy az áldozat emlékezete visszaállítható egy *kívánság, korlátozott kívánság* vagy *csoda* varázslattal.

Altatás: Akit egy ilyen nyílvessző eltalál, annak az Életerő Kockák mennyiségétől függetlenül Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 15). Sikertelen mentődobás esetén olyan hatás alá kerül, mintha *altatás* varázslatot mondtak volna rá.

STIRGE

Pici bestia
Életerő dobás: 1d10 (5 ép)
Kezdeményezés: +4 (Ügy)
Sebesség: 10 láb, repülve 40 láb (átlagos)
VF: 16 (+2 termet, +4 Ügy)
Támadások: Érintés +6 kh.
Sebzés: Érintéssel 1d3-4
Oldal/elérés: 2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások: Ráakaszkodás, vérszívás
Mentők: Szív +2, Gyors +6, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 3, Ügy 19, Áll 10, Int 1, Böl 12, Kar 6
Jártasságok: Rejtőzködés +14
Képességek: Fegyveres Ravaszság (érintés)

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek és földmélyi területek
Szerveződés: Néhány (2–4), csapat (5–8), raj (9–13)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: –

Denevérszerű vérszívó négy szárnnyal, és a szúnyogéhoz hasonló szívószervvel. A szárnyai áttetszők, a testét vékony szőrzet borítja. Nyolc ízelt lába kis ollókban végződik. A színe valahol a rozsdavörös és a vörösesbarna között van, piszkossárga hassal. A szívószerve a végénél rózsaszín, de a töve felé haladva elszürkül. Magányosan minimális veszélyt jelent a kalandozókra, de rajban jelentős problémát okozhat.

Az átlagos stirge testhossza úgy 1 lábnyi, a szárnyfesztávolsága nagyjából 2 lábnyi.

HARC

A stirge úgy támad, hogy rászáll az áldozatára, keres egy sebezhető pontot és a szívószervét beledöfi a húsba. Ez a szabályok szerint egy érintéstámadásnak felel meg, és a célpontnak legalább Kicsi termetű lénynek kell lennie.

Ráakaszkodás (Sz): Ha a stirge sikeres érintéstámadást hajtott végre, akkor ollós végű lábaival megkapaszkodik az áldozata testén. Az ellenfelére akaszkodott stirge VF–értéke 12.

Vérszívás (Sz): A stirge vérszívása 1d4 pontnyi időleges Állóképesség-vesztést okoz. 4 pont elszívása után azonban otthagyja az áldozatát, és keres egy békés helyet, ahol megemésztheti az ételt.

SZALAMANDRÁK

	Lángtestvér Kicsi külvilági (Tűz)	Átlagos szalamandra Közepes külvilági (Tűz)	Nemes szalamandra Nagy külvilági (Tűz)
Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)	7d8+7 (38 ép)	15d8+45 (112 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	20 láb	20 láb
VF:	19 (+1 termet, +1 Ügy, +7 természetes)	18 (+1 Ügy, +7 természetes)	18 (–1 termet, +1 Ügy +8 természetes)
Támadások:	Félländzsa +5 kh., farkcsapás +3 kh.	Hosszú lándzsa +9 / +4 kh., farkcsapás +7 kh.	*+3 óriás hosszú lándzsa* +23/+18/+13 kh., farkcsapás +15 kh.
Sebzés:	Félländzsa 1d6+1 és 1d6 tűz, farkcsapás 1d4 és 1d6 tűz	Hosszú lándzsa 1d8+2 és 1d6 tűz, farkcsapás 2d6+1 és 1d6 tűz	*+3 óriás hosszú lándzsa* 2d8+9 és 1d8 tűz, farkcsapás 2d8+3 és 1d8 tűz
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Hő, szorítás 1d4 és 1d6 tűz	Hő, szorítás 2d6+1 és 1d6 tűz	Varázslatszerű képességek, hő, szorítás 2d8+3 és 1d8 tűz
Különleges képességek:	Tűz altípus	Tűz altípus, sebzéscsökkentés 10/+1	Tűz altípus, sebzéscsökkentés 20 / +2
Mentők:	Szív +4, Gyors +4, Akarat +5	Szív +6, Gyors +6, Akarat +7	Szív +12, Gyors +10, Akarat +11
Tulajdonságok:	Erő 12, Ügy 13, Áll 12, Int 14, Böl 15, Kar 13	Erő 14, Ügy 13, Áll 12, Int 14, Böl 15, Kar 13	Erő 22, Ügy 13, Áll 16, Int 15, Böl 15, Kar 15
Jártasságok:	Szakma (fémmíves) +11, Szabadulóművész +7, Észlelés +7, Keresés +7, Rejtőzés +9, Hallgatózás +7	Szabadulóművész +11, Szakma (fémmíves) +16, Rejtőzködés +11, Hallgatózás +14, Csendes Mozgás +11, Keresés +12, Észlelés +14	Blöff +11, Diplomácia +13, Szakma (fémmíves) +24, Szabadulóművész +19, Rejtőzködés +15, Hallgatózás +20, Csendes Mozgás +17, Keresés +20, Észlelés +20, Szándékok Érzékelése +12
Képességek:	Több Támadás	Több Támadás, Éberség	Több Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, fészek (3–5)	Magányos, pár, fészek (3–5)	Magányos, pár, nemesi társaság (9–14)
Kihívási érték:	2	5	9
Kincsek:	Általános (csak nem gyülékony)	Általános (csak nem gyülékony)	Általános kétszerese (csak nem gyülékony), *+3 Óriási hosszú lándzsa*
Jellem:	Általában gonosz (bármilyen)	Általában gonosz (bármilyen)	Általában gonosz (bármilyen)
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Kicsi)	8–14 ÉK (Közepes)	16–21 ÉK (Nagy); 22–45 ÉK (Óriási)

A Tűz Elemi Síkja otthont ad számos különös teremtménynek, köztük a szalamandrák félelmetes légióinak is. Ők kígyószerű lények, akik természetfeletti hőtől izzó fémvárosokban élnek.

A testük izmos, vörös és fekete pikkelyekkel borítják. Az arcuk leginkább a halakéra hasonlít. Önzőek és kegyetlenek, élvezik mások kínzását. Ritkán teszik le izzó fémlándzsáikat, de néha más fegyver is látható náluk.

Ha megidézik őket az Anyagi Síkra, akkor gyakran fémművesként vagy kovácsként veszik igénybe a szolgálataikat. Az izzó fém megmunkálásának képessége miatt sok létsíkon ők a legjobbak.

Önmegtermékenyítők, mindegyikük tízévente egy lárvát képes rakni, és a kölykeiket tűzgödrökben nevelik, amíg nem fejlődnek ki teljesen. A lángtestvérek és az átlagos szalamandrák különböző fajoknak számítanak, míg a nemesek mindegyike az átlagos szalamandrák közül emelkedett ki.

Az Ignan nyelvet beszélik, néhány átlagos és nemes szalamandra megtanulhatta a Közöst is.

HARC

A szalamandrák fém lándzsákat forgatnak, amelyek vörösen izzanak a viselőjük teste által gerjesztett hőtől. Vérszomjasak és szadisták, gyorsan támadásba lendülnek. Először többnyire a legerősebbnek tűnő ellenfelet támadják meg, a gyengébbeknek lassú és kínokkal terhes halált tartogatnak.

Hő (Sz): A szalamandrák teste akkora hőt termel, hogy a puszta érintésük is tűzsebzést okoz. Emellett képesek ezt a hőt belevezetni a fémből készült fegyvereikbe.

Szorítás (Sz): Sikeres birkózáspróbával a szalamandra automatikusan a farkcsapás-támadása sebzését okozza (és mellette tűzsebzést is), a nála maximum egy termetkategóriával nagyobb lényeknek. A nemes szalamandrák egyszerre két lény ellen is használhatják ezen képességüket. Feltéve, hogy azok legalább két termetkategóriával kisebbek nála.

Varázslatszerű képességek: (Csak a nemes szalamandrák rendelkeznek ilyesmivel.) Naponta háromszor – *lángoló kezek, tűzlabda, lángoló gömb, tűzfal.* Naponta egyszer – *mágiatörés, szörnyidézés VII* (Óriási tűzelementál). Mindezen képességeiket 15. szintű mágusokként alkalmazzák (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentődobást kivéve a fagy kétszeresen sebzi őket.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kapnak a Szakma (fémmíves) jártasságpróbáikra.

Képességek: Megkapják a Több Támadás képességet annak ellenére is, hogy nincs három természetes fegyverük.

A SZALAMANDRA TÁRSADALOM

A lángtestvérek, a szalamandrák legkisebbjei barbár törzsekben élnek, de a kifinomultabb rokonaik gyakran kényszerítik őket civilizáltabb rendbe. A nemesek életcéljai közé tartozik az, hogy síkokat beutazva titkokat tanuljanak ki, és ezzel is növeljék az egyéni hatalmukat. Ezek a lények gyakran a maguk urai, és saját királyságokat alapíthatnak.

A kevert társadalomban a rangot gyakran a termet és a hatalom határozza meg – a lángtestvérek állnak a legalsó szinten, így a seregek első vonalaiban is. Az átlagos szalamandrák jelentik a középosztályt és így a fősereget, míg a nemes szalamandrák parancsnokolnak felettük.

A szalamandrák minden tőlük telhetőt megtesznek azért, hogy ellenálljanak a nagyhatalmú elementálurak hódításainak. Emiatt gyakran harcolnak az azerek, az efreetek és a hasonló fajok ellenében. Sokszor megesik, hogy kisebb seregeket veszítenek, és az életben maradottak rabszolgaként végzik egy idegen tűzúr seregében. Így akár a saját fajtársaik ellenében is küzdhetnek.

A SZALAMANDRA KARAKTEREK

A lángtestvéreknek nincs kedvelt kasztja, bár néha adeptus vagy harcos lesz belőlük (a kasztok részletes leírását lásd a *Kalandmesterek könyvében*). Az átlagos és a nemes szalamandrák között lehetnek papok, mágusok és harcosok is (ez utóbbi a kedvelt kasztjuk).

SZATÍR

Közepes termetű fey
Életerő dobás: 5d6+5 (22 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: Öklelés +2 kh., tőr –3 kh. vagy rövid íj +3 táv.
Sebzés: Öklelés 1d6, tőr 1d4 vagy rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Sípok
Mentők: Szív +2, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 13, Áll 12, Int 12, Böl 13, Kar 13
Jártasságok: Blöff +9, Rejtőzködés +13, Hallgatózás +15, Csendes Mozgás +13, Előadás (tánc, pánsípok, plusz két bármelyik) +9, Észlelés +15
Képességek: Éberség, Kitérés, Mozgékonyság

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdőségek
Szerveződés: Magányos, banda (2–5), csapat (6–11)
Kihívási érték: 2 vagy 4 (síppal)
Kincsek: Általános
Jellem: Általában kaotikus semleges
Fejlesztés: 6–10 ÉK (Közepes)

A szatír, vagy más néven a faun, a nagyobb erdőségek mélyén, a szinte érintetlen vadonban él. Kedveli az ízletes ételt, az erős italokat és a szenvedélyes érzelmeket.

A szatír kosszarvú ember kecskelábakon. A haja vörös vagy mogyoróbarna, a patái és a szarvai szénfeketék. Sokkal gyakrabban látni nála hangszert vagy borosüveget, mint fegyvert.

Az utazókat többnyire békén hagyja. Azonban némileg kárörvendő, és sokszor megpróbálja megtréfálni azt, aki túl közel kerül az erdei otthonához.

HARC

Éles érzékei miatt a vadonban szinte lehetetlen meglepni. Ugyanakkor saját zajtalan ügyességével könnyen az óvatlan utazó közelébe jut.

Ha harcba keveredik, akkor a fegyvertelen szatír erőteljes öklelésekkel támad. Ha számít a bajra, akkor a legszívesebben egy rövid íjjal és egy tőrrel szerelkezik fel, és a közelharc előtt lesből küld az útjára néhány nyílvesszőt.

Sípok (T): A szatír különböző mágikus dallamokat képes eljátszani a pánsípjával, egy csapatban viszont általában csak egy szatírnál van hangszer. Amikor játszik rajta, akkor 60 lábnyi távolságon belül mindenkinek (kivéve a többi szatírt) sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 14) vagy olyan hatás alá kerül, mintha egy 10. szintű mágus mondott volna rá *személy elbájolása, altatás* vagy *félelem* varázslatot (a szatír választhatja ki, hogy melyik hatást alkalmazza). Más lények kezében ezek a pánsípok semmilyen különleges hatalommal nem rendelkeznek. Akinek sikerül a mentődobása, arra ezután egy napig nem hat az adott pánsíp hangja.

A szatír a leggyakrabban arra használja a sípját, hogy vonzó humanoid nőket bűvöljön és csábítson el vagy elaltasson egy kalandozócsapatot és ellopja az értékeiket.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés, a Hallgatózás, a Csendes Mozgás, az Előadás és az Észlelés jártasságpróbáira.

SZFINXEK

	Androszfinx Nagy mágikus bestia	Crioszfinx Nagy mágikus bestia	Günoszfinx Nagy mágikus bestia
Életerő dobás:	12d10+48 (114 ép)	10d10+30 (85 ép)	8d10+8 (52 ép)
Kezdeményezés:	+0	+0	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: (gyenge)	50 láb, repülve 80 láb (gyenge)	30 láb, repülve 60 láb (gyenge)	40 láb, repülve 60 láb
VF:	22 (–1 termet, +13 természetes)	20 (–1 termet, +11 természetes)	21 (–1 termet, +1 Ügy, +11 természetes)
Támadások:	2 karom +18 kh.	Fejelés +15 kh., 2 karom +10 kh.	2 karom +11 kh.
Sebzés:	Karom 2d4+7	Fejelés 2d6+6, karom 1d6+3	Karom 1d6+4
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatok, lecsapás, üvöltés, gereblyézés 2d4+3	Lecsapás, gereblyézés 1d6+3	Varázslatszerű képességek, Lecsapás, gereblyézés 1d6+2
Mentők:	Szív +12, Gyors +8, Akarat +7	Szív +10, Gyors +7, Akarat +3	Szív +7, Gyors +7, Akarat +8
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 10, Áll 19, Int 16, Böl 17, Kar 17	Erő 23, Ügy 10, Áll 17, Int 10, Böl 11, Kar 11	Erő 19, Ügy 12, Áll 13, Int 18, Böl 19, Kar 19
Jártasságok:	Megfélemlítés +13, Ismeret (bármelyik) +5, Észlelés +15, Hallgatózás +15, Vadon Ismerete +13	Megfélemlítés +8, Észlelés +10, Hallgatózás +10	Koncentráció +12, Észlelés +17, Hallgatózás +17, Megfélemlítés +13
Képességek:	Éberség, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Repülve Támadás, Erőteljes Támadás, Nyomkövetés	Kaszabolás, Repülve Támadás, Erőteljes Támadás	Éberség, Vakharc, Vasakarat, Harci Alkalmazások, Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés
Éghajlat/terep:	Bármely meleg föld	Meleg erdők	Bármely meleg föld
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos, szövetség (2–4)
Kihívási érték:	9	7	8
Kincsek:	Általános	Általános	Általános kétszerese
Jellem:	Mindig kaotikus jó	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	13–18 ÉK (Nagy); 19–36 ÉK (Óriási)	11–15 ÉK (Nagy); 16–30 ÉK (Óriási)	9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)

	Hierakoszfinx
	Nagy mágikus bestia
Életerő dobás:	9d10+18 (67 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)
Sebesség:	30 láb, repülve 90 láb (gyenge)
VF:	19 (–1 termet, +2 Ügy, +8 természetes)
Támadások:	Harapás +13 kh., 2 karom +8 kh.
Sebzés:	Harapás 1d10+5, karom 1d6+2
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Lecsapás, gereblyézés 1d6+2
Mentők:	Szív +8, Gyors +8, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 21, Ügy 14, Áll 15, Int 6, Böl 15, Kar 10
Jártasságok:	Hallgatózás +13, Észlelés +14*
Képességek:	Éberség, Repülve Támadás
Éghajlat/terep:	Meleg dombságok
Szerveződés:	Magányos, pár, néhány (4–7)
Kihívási érték:	5
Kincsek:	Nincs
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	10–14 ÉK (Nagy); 15–27 ÉK (Óriási)

A mesék teremtményei nagy, tollas szárnyakkal és oroszlántesttel. Minden szfinx hevesen védelmezi a területét, de az intelligensebbek különbséget tudnak tenni a szándékos kártétel és a véletlen balesetek között, illetve a betolakodók és az átutazók között.

Beszélik a Szfinx, a Közös és a Sárkány nyelvet.

HARC

A szfinxek többnyire a földön harcolnak, és a szárnyaikat csak arra használják, hogy rásegítsenek az amúgy is hatalmas ugrásaikra, amikor lecsapnak az ellenfelükre. Ha a földhöz kötött ellenfelek túlerőben vannak, akkor a szfinx inkább szárnyra kap, és a levegőből küzd tovább.

Lecsapás (Sz): Ha a harc első körében a szfinx az ellenfelére ugrik, akkor egy teljes támadást hajthat végre, holott abban a körben már volt egy mozgáscselekedete.

Gereblyézés (Sz): Az ellenfelére lecsapó szfinx két gereblyéző támadást tehet a karmaival. Az ehhez kapcsolódó támadás bónuszok és sebzések az egyéni leírásokban szerepelnek.

ANDROSZFINX

Ez a lény szárnyas oroszlánra hasonlít, a fején egy humanoid arccal. Minden esetben hím teremtményről beszélünk. Intelligens, és általában jó természettel lett megáldva, de képes vadul küzdeni, ha arra kerül a sor.

Harc

Harcban az androszfinx a borotvaéles karmaival tépi meg az ellenfeleit. Főként a természetes fegyvereire támaszkodik, a varázslatait inkább védekezésre és gyógyításra használja.

Gereblyézés (Sz): A támadás bónusz +18 kh., a sebzés 2d4+3 pontnyi karmonként.

Üvöltés (T): Naponta háromszor az androszfinx képes szabadjára ereszteni hatalmas üvöltését. Amikor aznap először teszi ezt, akkor 500 lábnyi távolságon belül minden halló lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 19), máskülönben 12 körre olyan hatás alá kerül, mintha *félelem* varázslatot mondtak volna rá.

Ha a szfinx másodszor is használja ezen képességét, akkor az első üvöltést halló és 250 lábnyi távolságon belül lévő lények mindegyikének sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 19), máskülönben 1d4 körre lebénulnak, illetve a 90 lábnyi távolságon belül lévők emellett 2d6 körre megsüketülnek (nincs mentődobás).

A harmadik üvöltésekor a 250 lábnyi távolságon belül lévő lények mindegyikének sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 19), sikertelenség esetén 2d4 pontnyi időleges Erőveszteséget szenvednek 2d4 körre. Emellett 90 lábnyi távolságon belül minden maximum Közepes termetkategóriába tartozó lénynek újabb Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 19), amelynek sikertelensége esetén elvágódnak a földön és 2d8 pontnyi sebesülést szenvednek. Ezen üvöltés olyan hatalommal rendelkezik, hogy 90 lábnyi távolságon belül minden kikristályosodott anyagból és kőből lévő tárgy automatikusan 50 pontnyi sérülést szenved el. A mágikus tárgyak és az ellenfeleknél lévő tárgyak elkerülhetik ezt a sérülést egy-egy sikeres Gyorsaságmentővel (NF = 19).

A többi androszfinx immunis ezekre a hatásokra.

Varázslatok: 6. szintű papként alkalmazhatja az isteni varázslatokat a papi listából, és emellett ismeri a Jó, a Gyógyítás és a Védelem szférákat is.

CRIOSZFINX

Ez a bestia szárnyas oroszlántesttel rendelkezik, és egy nagy kosfejjel. Minden esetben hím teremtményről beszélünk. Az intelligenciája alacsonyabb, mint az androszfinxé, és nem kötelezte el magát sem a jó, sem a gonosz mellett. Számára a két legértékesebb dolog a günoszfinxek társasága és a vagyon. Egy kalandozónak a crioszfinszel találkozva az a legjobb esélye a túlélésre, ha minden értékét átadja a lénynek.

Harc

A karmaival és halálos harapásával harcol, de a kosszarvaival öklelve is támadhatja a túl közel merészkedő és a lerohant ellenfeleket. Nem tud varázslatokat használni, és csak a legegyszerűbb harci taktikákra hagyatkozik.

Gereblyézés (Sz): A támadás bónusz +15 kh., a sebzés 1d6+3 pontnyi karmonként.

GÜNOSZFINX

Az androszfinx nőstény változata. A teste szárnyas oroszlántest, míg az arca leginkább az ember nők arcára hasonlít. Boldogan alkudozik kincsekért vagy szolgáltatásokért, és folyamatosan magas intelligenciájához mért kihívásokat keres. A találós kérdések és a szójátékok végtelen örömet szerezhetnek neki.

Harc

Közelharcban erőteljes karmaival gereblyéz végig az ellenfelein. Halálos képességei ellenére kerüli a harcot.

Gereblyézés (Sz): A támadás bónusz +11 kh., a sebzés 1d6+2 pontnyi karmonként.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *jövőbe-*

látás/jövőbehallás, mágia érzékelése, mágia olvasása, láthatatlanság látása. Naponta egyszer – *nyelvek értése, tárgy fellelése, mágiatörés, átoklevétel, legendaismeret.* Mindezen képességeket 14. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 14 + a varázslat szintje).

Hetente egyszer képes létrehozni a *halál*, a *viszály*, az *őrület*, a *kín*, a *meggyőzés*, az *altatás* és a *kábulat szimbólumát* (mindegyiket egyszer), egy 18. szintű mágushoz hasonlóan (mentő NF = 22).

HIERAKOSZFINX

Minden szfinx közül csak ezen teremtmény adta át magát a gonoszságnak. Mindig hím, és a feje sólyom vagy sasfej. Sokszor keresi a günoszfinxek társaságát, de ugyanilyen boldoggá teszi az is, ha lecsaphat valakit.

Harc

Még a legveszélyesebb ellenfeleket is elintézi a karmaival és erőteljes csőrével. Nem kifejezetten intelligens, de elég ravasz ahhoz, hogy az ellenfeleit valamilyen módon előnytelen helyzetbe hozza.

Gereblyézés (Sz): A támadás bónusz +13 kh., a sebzés 1d6+2 pontnyi karmonként.

Jártasságok: *A napfényes órákban +4 faji bónuszt kap az Észleléspróbáira.

SZIPIRTYÓK

	Tengeri boszorka Nagy humanoid szörny (Vízi)	Annis Nagy humanoid szörny	Zöld boszorka Közepes humanoid szörny
Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)	7d8+14 (45 ép)	9d8+9 (49 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb, úszva 40 láb	40 láb	30 láb, úszva 30 láb
VF:	13 (–1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)	20 (–1 termet, +1 Ügy, +10 természetes)	22 (+1 Ügy, +11 természetes)
Támadások:	2 karom +6 kh.,	2 karom +13 kh., harapás +8 kh.	2 karom +13 kh.
Sebzés:	Karom 1d4+4,	Karom 1d6+7, harapás 1d6+3	Karom 1d4+4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Rémületes külső, szemmelverés	Megragadás, hasítás 2d6+14, varázslatszerű képességek	Varázslatszerű képességek, gyengeség, utánzás
Különleges képességek:	Varázslat-ellenállás 14, vízlégzés	Varázslat-ellenállás 19, acélos bőr	Varázslat-ellenállás 18, sötétben látás 90 láb
Mentők:	Szív +2, Gyors +4, Akarat +4	Szív +4, Gyors +6, Akarat +6	Szív +6, Gyors +7, Akarat +7
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 12, Áll 12, Int 10, Böl 13, Kar 10	Erő 25, Ügy 12, Áll 14, Int 13, Böl 13, Kar 10	Erő 19, Ügy 12, Áll 12, Int 13, Böl 13, Kar 10
Jártasságok:	Szakma vagy Ismeret (bármelyik) +4, Észlelés +9, Rejtőzködés +3, Hallgatózás +9	Koncentráció +12, Észlelés +11, Rejtőzködés +7, Hallgatózás +11	Koncentráció +13, Észlelés +11, Rejtőzés +11, Hallgatózás +11, Szakma vagy Ismeret (bármelyik) +5
Képességek:	Éberség	Vakharc, Éberség, Harci Alkalmazások	Vakharc, Éberség, Harci Alkalmazások, Nagy Szívósság
Éghajlat/terep:	Bármely vízi	Bármely föld és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg erdők, mocsarak
Szerveződés:	Magányos, csapat (3 bármilyen szipirtyó, 1–8 ogre, 1–4 gonosz óriás)		
Kihívási érték:	4 vagy 12 (csapat)	6 vagy 12 (csapat)	5 vagy 12 (csapat)
Kincsek:	Általános	Általános	Általános
Jellem:	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint	Kaszt szerint

Rémisztő lények, amelyek legalább annyira szeretik a gonoszságot, mint amilyen csúfak.

Gyakran szőnek nagy terveket, hogy hatalmat szerezzenek vagy elveszejtsék az ellenfeleiket. Néha sötét mágiájukkal és romlott tudásukkal egy náluk is nagyobb hatalmú gonosz lényt szolgálnak, de ritkán hűségesek hozzá. Könnyen az uruk ellen fordulnak, ha ezáltal növelhetik saját hatalmukat.

Bár a különböző típusok megjelenése és viselkedése mindig más és más, van bennük néhány közös dolog. Az első pillantásra mindannyian vézna öregasszonyoknak tűnnek, de csuparánc arcukban kegyetlen és ravasz tekintet csillog. A külsejük ellenére is nagyon gyorsak és erősek. Hosszú körmeik acélkemények és pengeélesek.

A Közös és az Óriás nyelvet beszélik.

HARC

Hihetetlenül erősek. Természetes ellenállással rendelkeznek a varázslatokkal szemben, és saját mágiájuk is van. Gyakran gyűjtenek kis csapatot maguk köré ogrékból és óriásokból. Egy ilyen csapatot vezetve általában mindhárom szipirtyó-faj megtalálható.

TENGERI BOSZORKA

Talán a legtorzabb külsejű mind közül. A tengeri boszorka tengerekben és túlburjánzott növényzetű tavakban lakik. A bőre beteges-sárga, számos bibircsók és gennyedző kelés borítja. Hosszú haja leginkább tépett hínártömegnek tűnik.

Harc

A tengeri boszorka vadul veti bele magát egyenesen a küzdelem közepébe. Harc előtt rejtőzködve a képességeivel próbál annyi ellenfelet elintézni, amennyit csak tud.

Rémisztő külső (T): A tengeri boszorka puszta látványa is rémületet okoz. Aki ránéz, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 11), máskülönben remegni kezd a félelemtől és elgyengül, időlegesen elveszít 2d8 pontnyit az Erő tulajdon-

ságából. Ez a veszteség nem viheti az áldozat Erőértékét a nulla alá, a nullára csökkent Erejű áldozat pedig teljesen magatehetetlenné válik. Aki sikeres mentőt dobott, az egy napra immunissá válik az adott boszorka rémisztő külsejére.

Szemmelverés (T): A tengeri boszorka naponta háromszor képes a szemmelverésre. A képesség 30 lábnyi távolságon belül hat, és a célpontnak Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 11). Aki elrontja a mentődobást, annak 25% esélye van rá, hogy a rémülettől azonnal meghal, és ha túléli az esetet, még akkor is három napra katatonikus állapotba kerül. Ez idő letelte előtt a józan elméjét az *átokűzés* vagy a *gonosz elűzése* varázslattal lehet helyreállítani.

Vízlélegzés (Sz): A tengeri boszorka képes a víz alatt lélegezni, és a víz alatt is minden megkötés nélkül használhatja a képességeit.

ANNIS

Az annis talán a legerősebb szipirtyó. A bőre sötétkék, a haja bogos, fekete, és termetre majd 8 lábnyi magas. Gyakran használja *én elváltoztatása* képességét, hogy felvegye egy különösen magas ember, egy óriás vagy egy ogre alakját.

Harc

Bár fizikailag igen erős, a lény nem szeret rögtön harcba kezdeni. Előbb megpróbálja összezavarni az ellenfeleit. Szereti magát közrendű vagy nemes humanoidnak kiadni, hogy hamis biztonságérzetbe vezesse az áldozatait.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a maximum Nagy termetű ellenfelét a karomtámadásával.

Hasítás (Sz): Ha az annis egy körön belül mindkét karomtámadásával eltalálja ugyanazt az ellenfelét, akkor sikerült annak a húsába mélyeszteni a körmeit, és végighasíthat az áldozata testén. Ezzel automatikusan plusz 2d6+14 pontnyi sebzést okoz.

Megtépés (Sz): Ha az annis sikeresen megragadta az ellenfelét, akkor a fogvatartás minden körében automatikusan eltalálja minden közelharci támadásával.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *én elváltoztatása, ködfelhő.* Ezen képességeit 8. szintű mágusként alkalmazhatja.

Acélbőr (Sz): Az annis acélos bőre minden őt ért szúró- és vágósebzésből felfog 1 pontnyit. Ugyanakkor puhább csontjai miatt az őt ért zúzósebzésekhez mindig hozzáadódik plusz 1 pont. (A tüskés buzogányhoz hasonló, összetett fegyvereket zúzófegyverként kell értelmezni.)

ZÖLD BOSZORKA

A zöld boszorka sötét erdőkben és elhagyatott mocsarakban él. A külsejét a beteges zöld szín jellemzi, bogos, sötét hajjal, ami inkább néz ki egy köteg indának, mint szőrzetnek.

Harc

Főként lesből szeret támadni, általában miután már összezavarta az ellenfeleit. Gyakran holdtalan éjjeleken tevékenykedik, merthogy lát a sötétben, és így sok más lénnyel szemben előnybe kerül.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *én elváltoztatása, táncoló fények, szellemhang, láthatatlanság, nyomtalan elhaladás, nyelvek, vízlégzés.* Ezen képességeit 8. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Gyengeség (T): Egy különleges érintéstámadással a zöld boszorka képes legyengíteni az ellenfeleit. Az áldozatnak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 13), máskülönben 2d4 pontnyi időleges Erőveszteséget szenved el.

Utánzás (Sz): A zöld boszorka képes szinte minden olyan állat hangját utánozni, amely megtalálható a rejteke környékén.

A SZIPIRTYÓK SZÖVETSÉGE

Időről-időre három szipirtyó szövetséget köt egymással, ilyenkor általában mindhárom típus képviselője ott van, de ez persze nem mindig jön össze.

Harc

A szövetséget kötő szipirtyók mágikus képességei felerősödnek és kiegészülnek. Ilyenkor 80% az esély rá, hogy 1d8 ogre és 1d4 óriás is van mellettük, akik engedelmeskednek a parancsaiknak. Az előre megtervezett támadások előtt néhányukat átváltoztatják és előreküldik kémkedni. Az ilyen lények gyakran (60%) hordanak maguknál egy bizonyos mágikus követ, amelynek a neve *szipirtyószem.*

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *holtak életre keltése, átok átadása, időjárás irányítása, altatás, erőketrec, elmetörlés, misztikus csoda, mások átalakítása, fátyol, látomás.* Ezen képességeket 9. szintű mágusokként alkalmazhatják (mentő NF = 13 + a varázslat szintje). A képességek használatához mindhárom szipirtyónak egymás közelében (egymástól maximum 10 lábnyira) kell lennie, és egy-egy hatás alkalmazása egy-egy egész körös cselekedetet jelent.

Havonta egyszer az olyan szövetség, amelynek nincs *szipirtyószeme,* alkothat egyet. Ehhez egy legalább 20 arany értékű ékkő szükséges.

Szipirtyószem

Ez egy mágikus ékkő, amelyet a szipirtyók szövetsége alkothat meg. Nem tűnik különlegesebbnek egy hétköznapi féldrágakőnél, de a *látás ékköve* vagy egy hasonló varázslat testetlen szemként mutatja meg a kő igaz valóját. A *szipirtyószemet* gyakran viselik gyűrűként, kitűzőként vagy hasonló ruhadíszként. A kő három alkotója közül bármelyik szipirtyó láthat a kövön keresztül amikor akar, és addig, ameddig akar. Feltéve hogy a szipirtyó és a kő is ugyanazon a létsíkon tartózkodnak. A kő elpusztítása 1d10 pontnyi sebzést okoz mindhárom szipirtyónak, és amelyikük a legnagyobb sebzést kapta, az ráadásképpen 24 órára megvakul.

	Vörös szlád Nagy külvilági (Kaotikus)	Kék szlád Nagy külvilági (Kaotikus)	Zöld szlád Nagy külvilági (Kaotikus)
Életerő dobás:	7d8+21 (52 ép)	8d8+24 (60 ép)	9d8+27 (67 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb	30 láb	30 láb
VF:	16 (–1 termet, +1 Ügy, +6 természetes)	18 (–1 termet, +2 Ügy, +7 természetes)	20 (–1 termet, +1 Ügy, +10 természetes)
Támadások:	Harapás +10 kh., 2 karom +8 kh.	4 gereblyézés +11 kh., harapás +9 kh.	2 karom +12 kh., harapás +10 kh.
Sebzés:	Harapás 2d8+4, karom 1d4+2 és pete	Gereblyézés 2d6+4, harapás 2d8+2 és betegség	Karom 1d6+4, harapás 2d8+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Lecsapás, pete, kábító hang, szlád megidézése	Varázslatszerű képességek, betegség, szlád megidézése	Varázslatszerű képességek, szlád megidézése
Különleges képességek:	Gyors gyógyulás 5, ellenállások	Gyors gyógyulás 5, ellenállások	Gyors gyógyulás 5, ellenállások
Mentők:	Szív +8, Gyors +6, Akarat +3	Szív +9, Gyors +8, Akarat +4	Szív +9, Gyors +7, Akarat +6
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 13, Áll 17, Int 6, Böl 6, Kar 8	Erő 19, Ügy 15, Áll 17, Int 6, Böl 6, Kar 10	Erő 19, Ügy 13, Áll 17, Int 10, Böl 10, Kar 10
Jártasságok:	Mászás +14, Ugrás +14, Hallgatózás +6, Észlelés +8, Csendes Mozgás +5	Mászás +14, Ugrás +15, Hallgatózás +8, Észlelés +8, Csendes Mozgás +9	Mászás +16, Ugrás +16, Rejtőzés +9, Hallgatózás +12, Észlelés +12, Csendes Mozgás +13
Képességek:	Kitérés, Több Támadás	Kitérés, Több Támadás, Mozgékonyság	Kaszabolás, Erőteljes Támadás Több Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, banda (2–5), csapat (6–10)	Magányos, banda (2–5), csapat (6–10)	Magányos, banda (2–5)
Kihívási érték:	7	8	9
Kincsek:	Nincs	Általános	Általános
Jellem:	Mindig kaotikus semleges	Mindig kaotikus semleges	Mindig kaotikus semleges
Fejlesztés:	8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)	9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)	10–15 ÉK (Nagy); 16–27 ÉK (Óriási)

	Szürke szlád Közepes termetű külvilági (Kaotikus)	Halál-szlád Közepes termetű külvilági (Kaotikus)
Életerő dobás:	10d8+30 (75 ép)	15d8+45 (112 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+8 (+4 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb	30 láb
VF:	22 (+1 Ügy, +11 természetes)	26 (+4 Ügy, +12 természetes)
Támadások:	2 karom +14 kh., harapás +12 kh.	2 karom +20 kh., harapás +18 kh.
Sebzés:	Karom 2d4+4, harapás 2d8+2	Karom 3d6+5 és kábítás, harapás 2d10+2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, szlád megidézése	Varázslatszerű képességek, kábítás, szlád megidézése
Különleges képességek:	Sebzéscsökkentés 10 / +1, ellenállások, gyors gyógyulás 5, átalakulás	Sebzéscsökkentés 20 / +2, ellenállások, gyors gyógyulás 5, telepátia, átalakulás
Mentők:	Szív +10, Gyors +8, Akarat +9	Szív +12, Gyors +13, Akarat +13
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 13, Áll 17, Int 14, Böl 14, Kar 14	Erő 20, Ügy 18, Áll 17, Int 18, Böl 18, Kar 18
Jártasságok:	Mászás +15, Rejtőzködés +14, Ugrás +17, Ismeret (misztikus) +13, Hallgatózás +15, Csendes Mozgás +14, Keresés +15, Észlelés +15	Mászás +23, Rejtőzködés +22, Ugrás +23, Ismeret (bármely kettő) +22, Hallgatózás +22, Csendes Mozgás +22, Keresés +22, Észlelés +22, Szabadulóművész +22
Képességek:	Több Támadás, Tárgykészítési képességek (bármely kettő)	Kaszabolás, Jobb Kezdeményezés, Több Támadás, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, pár
Kihívási érték:	10	13
Kincsek:	Általános kétszerese	Általános kétszerese
Jellem:	Mindig kaotikus semleges	Mindig kaotikus semleges (néha kaotikus gonosz)
Fejlesztés:	11–15 ÉK (Közepes); 16–30 ÉK (Nagy)	16–22 ÉK (Közepes); 23–45 ÉK (Nagy)

A kaotikus síkokon az anyag kis darabjai hánykolódnak a véletlenszerű energiakitörések között. Ezen fény- és hangzavarban járnak a szládok.

Leginkább humanoid békákhoz hasonlítanak, de ez a leírás korántsem tartalmazza a hatalmukat és a félelmetes harci képességeiket.

Mindegyikük a saját nyelvüket, a Szládot beszéli. A zöld, a szürke és a halál-szládok emellett beszélik a Közöst is. A halál-szládok képesek a telepatikus kommunikációra.

HARC

Általában a karmaikat és a harapásukat használják támadásra. Kedvelik a közelharcot, de elég okosak ahhoz, hogy ne csak a saját képességeikre támaszkodjanak, hanem megidézett társaikéra is.

Ellenállások (Sz): Sav-, hideg-, elektromosság-, tűz- és hangellenállás 5.

Szlád megidézése (V): A szládok képesek más szládokat megidézni, mintha a *szörnyidézés* varázslatot alkalmaznák, de csak korlátozott esélyük van a sikerre. Tégy százalékos dobást, az esélyek szerepelnek a szládok egyéni leírásában. Rontás esetén a szlád nem kapott választ az idézési próbálkozásra. A megidézett szládok 1 óra elteltével visszatérnek oda ahonnan jöttek. A megidézett szládok a megidézésük pillanatától számított 1 óra hosszáig nem használhatják a saját idézőképességüket.

A legtöbb szlád óvatosan használja ezen képességét, mivel nem bíznak meg egymásban, és félnek is egymástól. Általában csak akkor használják ezt, amikor feltétlenül szükséges vagy csak így menthetik meg a saját életüket.

A SZLÁD KARAKTEREK

Ritkán hajlamosak rá, hogy elkötelezzék magukat egy kaszt kötöttségei mellett. A szürkék néha mágusok lesznek, és a félelmetes halál-szládok közül néhányan belemélyednek a kalandorok sötét aspektusa, az orvgyilkos kaszt tanulmányaiba (erről a kasztról többet olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

VÖRÖS SZLÁD

A szládok közül a leggyengébb. A vörös magányosan jár, és néha beköltözik egy-egy eldugott rejtekbe más létsíkokon. Többnyire menedéket keres a többi, nála hatalmasabb és gyakran igen kegyetlen szlád elől.

A vörös szlád csak akkor jár csoportban, amikor egy nagyobb hatalom alatt szolgál, amely valahogyan összegyűjtötte a csapatot. Még ekkor sem képes rendesen együttműködni a társaival.

Harc

A vörös szlád általában csak akkor támad, ha éhes vagy ha veszélyben érzi magát. Azonban ha egyszer nekikezdett, akkor a végsőkig harcol.

Lecsapás (Sz): Ha a vörös szlád a harc első körében az ellenfelére ugrik, akkor teljes támadást hajthat végre, holott abban a körben már végrehajtott egy mozgáscselekedetet.

Pete (Sz): Ha a vörös szlád eltalálja az ellenfelét a karomtámadásával, akkor rakhat egy tojást annak testébe. Az áldozat ez ellen Szívósságmentőre jogosult (NF = 17). A szlád gyakran a magatehetetlen vagy eszméletlen lényekbe helyezi a petét (ebben az állapotban nincs mentődobás). A pete egy hét alatt kis kék szláddá fejlődik, amely gyakorlatilag kirágja magát a gazdatestből, így megöli azt. 24 órával a pete teljes kifejlődése előtt az áldozat különösen betegnek érzi magát (–10 minden tulajdonságértékére). A *betegséglevétel* varázslat vagy egy sikeres Gyógyításpróba (NF = 20) megsz-

abadítja az áldozatot a petétől. Ha a gyógyító elrontja a próbát, akkor újradobhatja, de minden ilyen próbálkozás (sikeres vagy sem) 1d4 pontnyi sebet okoz az alanynak.

Ha a gazdatest egy misztikus mágiát alkalmazó varázshasználó, akkor a petéből zöld szlád születik.

Kábító hang (T): Naponta egyszer a vörös szlád brekegő hangja kábító hatással rendelkezhet. Ekkor minden 20 lábnyi távolságon belül lévő élőlénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 16), másküllönben 1d3 körre eszméletét veszti.

Szlád megidézése (V): Naponta egyszer 40% eséllyel próbálkozhat meg egy másik vörös szlád megidézésével.

KÉK SZLÁD

A kék szlád gyakran csoportosan indul csatába mások és akár a saját fajtája ellen is. Csak az erőt és a hatalmat képes tisztelni.

A lény gyakran áll be kis csoportokba, és képes másokkal együttműködni – legalábbis jobban, mint a vörös szlád.

Harc

Hamar feldühödik, és szinte bármilyen lényt megtámad, csak hogy a hatalmát bizonyítsa a társai előtt. A karmai mellett a kézfejein elhelyezkedő kampókkal is igen hatásosan támad, végighúzza azokat az ellenfelek testén.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *személy fogvatartása, telekinézis, átlépés a falon.* Mindezen képességeket 10. szintű mágusként alkalmazhatják (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Három kék szlád együtt naponta egyszer képes a *káoszkalapács* varázslat hatását 15. szintű mágusként létrehozni (mentő NF = 16).

Betegség (Sz): A kék szlád harapása iszonytató átalakulást okoz. Akit megharap, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 17) vagy megkapja a betegséget, ami a következő egy hét alatt vörös szláddá változtatja. Az áldozat minden nap újradobhatja a mentőt annak érdekében, hogy a szervezete leküzdje a fertőzést.

Ha az áldozat egy misztikus mágiát alkalmazó varázshasználó, akkor a betegség vörös helyett zöld szláddá változtatja.

Szlád megidézése (V): Naponta egyszer 40% esélye van egy másik kék szlád megidézésére.

ZÖLD SZLÁD

Ha a vörös szlád petéje vagy a kék szlád okozta betegség egy varázshasználóba kerül, akkor zöld szlád születik.

A zöld kifejezetten énközpontú, arrogáns, és minden helyzetben csak saját magára képes gondolni. A mágikus hatalom után vágyakozik, és az után, hogy amikor megszerzi azt a bizonyos hatalmat, akkor szürkévé váljon.

A zöld szlád csak akkor dolgozik csoportban, ha a szükség úgy kívánja.

Harc

Szívesebben használja a varázslatszerű képességeit, mint a karmait, de szükség esetén azokkal sem rest támadni. Ha elkerülhető a dolog, akkor sohasem küzd a végsőkig.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *káoszkalapács, mélyebb sötétség, mágia érzékelése, gondolatok érzékelése, törvény elűzése, félelem, védelem törvénytől, láthatatlanság látása, összezúzás.* Mindezen képességeket 12. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 10 + a varázslat szintje).

Átalakulás (T): A zöld szlád akaratlagosan képes bármilyen humanoid alakot felvenni, egy általános cselekedetként. Ha a zöld szlád személyes vagyonában olyan hasznos dolgok is vannak, mint például a mágikus tárgyak, akkor humanoid alakban valószínűleg használja ezeket.

A szlád bármeddig a felvett alakjában maradhat, de a képesség minden más tekintetben megfelel egy 9. szintű mágus *átalakulás* varázslatának.

Szlád megidézése (V): Naponta kétszer 40% esélye van egy másik zöld szlád megidézésére.

SZÜRKE SZLÁD

A zöld szlád, amely már legalább két évszázadot megélt, az legalább egy esztendőre visszavonul. Ezután úgy tér vissza, mint egy kisebb, vékonyabb testalkatú szürke szlád, amely elkötelezi magát a mágikus tanulmányok mellett. A szürke szlád előszeretettel alkot mágikus tárgyakat, hogy azokkal is növelje a hatalmát.

Harc

A szürke szlád távolról szeret harcolni, a varázslatszerű képességeit használva. Persze szükség esetén nem riad vissza a közelharctól sem.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *tárgyak életre keltése, káoszkalapács, mélyebb sötétség, mágia érzékelése, törvény elűzése, repülés, beazonosítás, láthatatlanság, villámvarázs, törvény elleni varázskör, láthatatlanság látása, összezúzás, vakság hatalomszó.* Mindezen képességeket 15. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 12 + a varázslat szintje).

Átalakulás (T): A szürke szlád akaratlagosan képes bármilyen humanoid alakot felvenni, egy általános cselekedetként. Ha a szürke szlád személyes vagyonában olyan hasznos dolgok is vannak, mint például a mágikus tárgyak, akkor ezeket humanoid alakban használni fogja.

A szlád bármeddig a felvett alakjában maradhat, de a képesség minden más tekintetben megfelel egy 10. szintű mágus *átalakulás* varázslatának.

Szlád megidézése (V): Naponta kétszer 40% esélye van 1–2 vörös vagy 1 kék szlád megidézésére, vagy 20 % eséllyel próbálkozhat 1 zöld szlád megidézésével.

HALÁL-SZLÁD

Halál-szlád olyan szürke szládból lesz, amely aláveti magát egy rejtélyes rituálának. A szürke ekkor legyőzhetetlen gyilkológéppé változik át. Habár megtartja az előzőleg megszerzett varázslatszerű képességeit, a halál-szlád jóval inkább élvezi a gyilkolást, mint a mágikus hatalmat.

Félnek tőle, ezért minden szlád engedelmeskedik a halál-szlád parancsainak. A halál-szlád testesíti meg a tiszta káosz gonosz oldalát.

Harc

Habár természetes fegyvereinek ereje is félelmetes, ha teheti, akkor inkább mágikus fegyverrel harcol (leginkább humanoid alakban, és akkor, ha valamelyik kasztba tartozik).

Kábítás (Sz): A halál-szlád naponta háromszor alkalmazhatja a Kábító Ökül képességet (keresd a *Játékosok könyvében*). A hatás elleni mentődobás Nehézségi Fokozata 21.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *tárgyak életre keltése, halál köre, káoszkalapács, káoszköpönyeg, mélyebb sötétség, mágia érzékelése, törvény elűzése, félelem, halál ujja, tűzlabda, repülés, beazonosítás, láthatatlanság, törvény elleni varázskör, láthatatlanság látása, összezúzás, vakság hatalomszó, káosz szava.* Naponta egyszer – *implózió.* Mindezen képességeket 18. szintű mágusként alkalmazhatja (mentő NF = 14 + a varázslat szintje).

Átalakulás (T): A halál-szlád akaratlagosan képes bármilyen humanoid alakot felvenni, egy általános cselekedetként. Ha a halál-szlád személyes vagyonában olyan hasznos dolgok is vannak, mint például a mágikus tárgyak, akkor ezeket humanoid alakban valószínűleg használni fogja.

A szlád bármeddig a felvett alakjában maradhat, de a képesség minden más tekintetben megfelel egy 15. szintű mágus *átalakulás* varázslatának.

Szlád megidézése (V): Naponta kétszer 40% esélye van 1–2 vörös vagy kék szlád megidézésére vagy 20 % eséllyel próbálkozhat 1–2 zöld szlád megidézésével.

Telepátia (T): Képes 100 lábnyi távolságon belül telepatikusan kommunikálni minden olyan lénnyel, amely megért legalább egy nyelvet.

D%	Elváltozás	Hatása
01-40	Nincs változás	–
41-42	Sárgább bőr	–
43-44	Kékebb bőr	–
45-46	Fehér bőr	–
47-48	Fekete bőr	–
49-50	Színes dudorok	–
51-52	Hosszú hajtincsek	–
53-54	Kisebb száj	Harapás-sebzésre –2
55-56	Csökevényes szárnyak	–
57-58	Plusz kar	–
59-60	Farok	–
61-62	Vékonyabb alkat	–2 Erő, +2 Int
63-64	Szélesebb száj	Harapás-sebzésre +2
65-66	Nagyobb szemek	Észlelésre +1
67-68	Plusz szem	Észlelésre +2
69-70	Izmosabb lábak	Sebesség 40 láb
71-72	Nagy fej (nagyobb agy)	Int +4
73-74	Pengeszerű karmok	Karom-sebzésre +1d6
75-76	Plusz kar	Plusz karomtámadás
77-78	Kígyószerű haj	Mint a medúzánál
79-80	Szarvak	Öklelés (kisebb támadás bónusz), sebzése 2d6
81-82	Vastag bőr	Természetes vértezet +2
83-84	Pikkelyek	Természetes vértezet +3
85-86	Hosszabb lábak	Ügy +2
87-88	Izmosabb karok	Erő +2
89-90	Zömökebb	Áll +2
91	Szárnyak	Repülve 30 láb (szegényes)
92	Keskeny szemek	A medúza tekintet-támadása
93	Nedvedző bőr	Mérgező érintés, Szívmentő (NF = 15), kezdő sebzése 1 időleges Int-vesztés, másodlagos sebzése 1d6 időleges Int-vesztés
94	Nedvedző kelések	Bűz, Szívósságmentő (NF = 15), 10 körig –2 morális levonás támadásra, mentőkre, próbákra.
95	Kisebb száj	Leheletfegyver,20 lábnyi sav-, hideg-, elektromosság-,tűz- vagy hangcsóva. Sebzése 1d6 per Áll bónusz (min. 1d6). Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 10 + a szlád ÉK-értékének a fele + a szlád Áll bónusza)
96	Mágikus természet	Akaratlagosan használja bármelyik 1. szintű varázst (a használói szint = a szlád ÉK-értéke).
97	Mágikus természet	Akaratlagosan használja bármelyik 2–3. szintű varázst (a használói szint = szlád ÉK-értéke).
98–00	Dobj kétszer	

A SZLÁDOK VÁLTOZATAI

A káosz teremtményeiként nincs két egyforma szlád. A kisebb fizikai különbségek (a magasság, a testalkat, a szemek elhelyezkedése, stb.) mellett sok szlád rendelkezik a többiekétől eltérő fizikai vagy mágikus tulajdonságokkal. Az alábbi táblázat minden olyan szládra alkalmazható, amely megjelenik egy kalandban.

SZÜRKE HASÍTÓ

Nagy bestia
Életerő dobás: 10d10+70 (125 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 30 láb
VF: 19 (–1 termet, +10 természetes)
Támadások: Harapás +12 kh., 2 karom +7 kh.
Sebzés: Harapás 2d6+6, karom 1d6+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Megragadás, hasítás 3d6+9
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +14, Gyors +7, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 23, Ügy 10, Áll 24, Int 3, Böl 12, Kar 8
Jártasságok: Rejtőzködés +7, Észlelés +8

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 8
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 11–15 ÉK (Nagy); 16–30 ÉK (Óriási)

Az elszigetelt vadon halálos ragadozója. Ez a teremtmény olyan, mintha az egész teste csupán izomból állna, megadva neki egy óriás erejét. A vándorok elmondása szerint alig néhány perc alatt képes egy 3 lábnyi átmérőjű fát kitépni és felapritani.

Görnyedt testalkata ellenére is 9 lábnyi magas, és a mellkasa úgy 4 lábnyi széles. Szürke bőre szőrtelen, és homloktalan fején hat sárga szem sorakozik. A szája széles, az állkapcsa erőteljes, ijesztő fogai feketék.

Még sohasem látták csoportosan járni. Nemtelen, és mindegyik csak egyetlen kölyköt képes fiadzani egész élete során. A kölyköt egy ideig hasi erszényben hordozza, de az nemsokára a saját útjaira indul.

Az egyetlen jóravaló hajlama az, hogy megvédelmezi a területén honos lényeket. Ez szöges ellentétben áll az egyébiránt vad természetével, de láttak már szürke hasítót farkasok, oroszlánok, lovak, eltűnő bestiák, bagolymedvék, unikornisok, hippogriffek és esetenként még humanoidok társaságában is. Akár elfogadták ezek a lények, akár nem, a hasító megpróbált a közelükben maradni, és várta, hogy a védelme alá fogadottak mit tesznek, esetleg élelmet ajánlanak fel neki. Úgy tűnik, hogy sohasem támadja meg a védelme alá vett lényeket, és ha azok támadnak őrá, akkor azonnal visszavonul. Számos lény ösztönösen vagy tudatosan, de elfogadja a patrónusának, és még ki is használja, hogy ilyen segítőre támaszkodhat.

HARC

A szürke hasító mindig ölni akar, akár vadászik, akár védelmez. Ha vadászik, akkor néha megpróbál elrejtőzve várni a zsákmányra.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával.

Hasítás (Sz): A szürke hasító belemélyeszti hatalmas karmait a megragadott ellenfélbe, és azután felhasítja velük annak bőrét, húsát. Ez a támadási forma automatikusan 3d6+9 pontnyi sebzést okoz.

Jártasságok: Hat szemének köszönhetően +4 faji bónuszt kap az Észlelés próbáira.

TARRASQUE

Gigászi mágikus bestia
Életerő dobás: 48d10+576 (840 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb
VF: 35 (–8 termet, +3 Ügy, +30 természetes)
Támadások: Harapás +57 kh., 2 szarv +52 kh., 2 karom +52 kh., farkcsapás +52 kh.
Sebzés: Harapás 4d8+17, szarv 1d10+8, karom 1d12+8, farkcsapás 3d8+8
Oldal/elérés: 40 x 40 / 25 láb
Különleges támadások: Rémisztő megjelenés, rohanás, megragadás, egészben lenyelés, erős kritikus
Különleges képességek: Sebzéscsökkentés 25 / +5, kitinpáncél, immunitások, regeneráció 40, szaglás, varázslat-ellenállás 32
Mentők: Szív +38, Gyors +29, Akarat +20
Tulajdonságok: Erő 45, Ügy 16, Áll 35, Int 3, Böl 14, Kar 14
Jártasságok: Hallgatózás +21, Észlelés +21
Képességek: Vakharc, Harci Reflexek, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Vasakarat

Éghajlat/terep: Bármely föld
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 20
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 49+ ÉK (Gigászi)

A legendás tarrasque – szerencsére csupán egy létezik belőle – talán a legrettegettebb lény a világon (kivéve néhány öreg sárkányt). Senki sem sejtheti, hogy hol csap le legközelebb.

A rejtekének helye titok, és a bestia az ideje java részében ott alszik. Kómaszerű álma 6d4 hónapon át tart, azután felébred és kimegy, hogy élelemre vadásszon (1d3 napig). Tízévente egyszer a szörnyeteg kivételesen aktív. Ekkor 1d2 hétig marad ébren, utána azonban 4d6 esztendeig folyamatosan alszik, hacsak meg nem zavarják.

Amikor aktív, a tarrasque maga a tökéletes pusztítógép. Végigtombol egy vidéken, és mindent felfal, ami az útjába kerül (beleértve a növényeket, az állatokat, a humanoidokat és még a városok falait is). Senki sincs biztonságban, és még a nagyobb közösségek is inkább meneküljenek el, minthogy szembenézzenek az erejével.

Számos legenda szól az eredetéről és a létezése céljáról. Egyesek szerint elfeledett, ősi istenségek teremtették meg, hogy elpusztítsanak mindent, ami természetes. Más legendák szerint gonosz mágusok és kegyetlen elemi erők szövetségéből született. Azonban mindezek a mesék csak mesék maradtak, és a lény eredete misztikussá vált az idők során. A tarrasque nem arról híres, hogy bemutatkozik és elmeséli az élete történetét, de általában még szemtanúkat sem hagy maga után.

A tarrasque pikkelyes kétlábú, úgy 70 lábnyi testhosszal és 50 lábnyi magassággal. A fején két szarv meredezik előre, mögötte erős farok csapkod, és az egész testén fényes kitinpáncélt visel. A súlya úgy 130 tonnára tehető.

HARC

A tarrasque a karmaival, a harapásával, a szarvaival és a farkával támad.

Rémisztő megjelenés (T): Aki látja a lényt támadni vagy rohamozni, az dobjon sikeres Akaraterő-mentőt (NF = 26), máskülönben reszketni kezd és úgy is marad egészen addig, amíg tudja, hogy a szörnyeteg a közelben van.

Rohanás (Sz): Percenként egyszer az amúgy lassú mozgású tarrasque képes 150 lábnyi sebességgel mozogni.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a legfeljebb Óriási ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor megpróbálhatja egészben lenyelni az áldozatát.

Egészben lenyelés (Sz): A tarrasque egy sikeres birkózáspróbával megpróbálhatja lenyelni a maximum Óriási termetű, megragadott ellenfelét. Ha bent van, a teremtmény 2d8+8 pontnyi zúzósebzést és 2d8+6 pontnyi savsebzést szenved el (ez utóbbit a lény emész-

tőnedveitől). A lenyelt lény megpróbálhatja kivágni magát, ehhez 50 pontnyi sebzést kell okoznia a gyomorfalnak (VF = 20). Ha egy lény kivágta magát, akkor az izmok bezárják mögötte a nyílást, és a szabaduláshoz a következő lenyelt lénynek is ki kell vágnia magát.

A tarrasque gyomrában két Óriási, négy Nagy, nyolc Közepes termetű, tizenhat Kicsi vagy ennél kisebb lény fér el.

Fejlett kritikus találat (Sz): A tarrasque számára a kritikus találatot a természetes 18–20 dobások jelentik, ekkor a normál sebzése háromszorosát okozza az áldozatának.

Kitinpáncél (Sz): A tarrasque csillogó kitinpáncélja kivételesen szívós, és emellett tükröződő felületnek számít. Képes eltéríteni minden sugár-, vonal- és kúpformában létrehozott varázslatot, és a *mágikus lövedéket* is. 30% esélye van arra, hogy az ilyen varázslatokat visszatükrözze a használójukra, minden más esetben ezek csak semlegesítődnek. Előbb mindig a tükrözésre dobj, és csak azután a varázslat-ellenállásra.

Immunitások (Sz): Immunis a tűzre, a mérgekre és a betegségekre.

Regeneráció (Sz): Nincs támadási forma, ami normálisan hatna a tarrasque ellen. Még a *pusztító sugár* és a halálvarázslatok hatása alól is felgyógyul. Rontott mentődobása esetén ezek is csak –10-re leviszik a lény életerejét, de regenerálódhat. Immunis a gyógyíthatatlan és a folyamatosan vérző sebeket okozó varázslatokra és hatásokra (pl.: *sebek okozásának kardja*, rothadás, stb.). Csak úgy lehet elpusztítani, ha leviszik az életpontjait –30-ra és *kívánság* vagy *csoda* varázslattal holtan tartják.

Ha elveszíti valamelyik végtagját vagy testrészét, akkor az elvesztett rész 1d6 perc alatt visszanő (a leválasztott rész normálisan elhal). A tarrasque visszaillesztheti a leválasztott részt úgy, hogy egyszerűen csak odailleszti a csonkhoz.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira.

A télfarkasok jóval intelligensebb az átlagos farkasnál, és néha társul a fagyos vidékek más gonosz lényeivel. A fagyóriások mellett felderítőként, vadászként és nyomkövetőként szolgál.

Nagy, fehér farkasnak tűnik, jegeskék szemekkel. Testhosszuk úgy 8 lábnyi, a marmagasságuk pediglen 4 és fél lábnyi.

Beszéli a Közöst és az Óriás nyelvet.

HARC

A télfarkas alapvetően falkalény. A ravaszsága és jelentős erőt képviselő leheletfegyvere megadja neki a lehetőséget, hogy saját magánál nagyobb teremtményeket is levadásszon. A falka körülveszi az áldozatot, és a farkasok egyenként támadnak, hogy kifárasszák. Ha sietnek valahová, akkor megpróbálják otthagyni az ellenfeleket.

Leheletfegyver (T): Fagycsóva (kúpforma), 15 lábnyi, 1d4 körönként, a sebzést sikeres Gyorsaságmentő felezi (NF = 16), használhatja harapás közben is.

Lerántás (Sz): Ha a télfarkas eltalálja az ellenfelét a harapás-támadásával, akkor egy ingyenes cselekedetként megpróbálhatja földre vinni azt (keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem adja meg a visszatámadás lehetőségét. Ha a próbálkozás sikertelen volt, akkor az ellenfél nem reagálhat azzal, hogy lerántja a télfarkast.

Hideg altípus: Hidegimmunitás, sikeres mentődobás kivételével a tűz kétszeresen sebzi.

Jártasságok: +1 faji bónuszt kap a Hallgatózás, a Csendes Mozgás, az Észlelés jártasságpróbáira, és emellett +2 faji bónuszt kap a Rejtőzködés-próbáira. *A bundája színe miatt havas/jeges területeken ez utóbbi módosító +7-re növekszik. +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira, amikor szagnyomot követ.

TÉLFARKAS

Nagy mágikus bestia (Hideg)
Életerő dobás: 6d10+18 (51 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 50 láb
VF: 15 (–1 termet, +1 Ügy, +5 természetes)
Támadások: Harapás +9 kh.
Sebzés: Harapás 1d8+6
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Lehelet, lerántás
Különleges képességek: Szaglás, hideg altípus
Mentők: Szív +8, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 18, Ügy 13, Áll 16, Int 9, Böl 13, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +6*, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +7, Észlelés +9, Vadon Ismerete +1*
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely hideg vidék és földmélyi terület
Szerveződés: Magányos, pár vagy falka (2–5)
Kihívási érték: 5
Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 7–9 ÉK (Nagy); 10–18 ÉK (Óriási)

A tundrák és általában a hideg területek veszélyes ragadozója. Ritkán hagyja abba a zsákmány üldözését, amíg nem kényszerítik rá.

TENDRICULOS

Óriási növény
Életerő dobás: 9d8+54 (94 ép)
Kezdeményezés: –1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb
VF: 16 (-2 termet, -1 Ügy, +9 természetes)
Támadások: Harapás +13 kh., 2 inda +8 kh.
Sebzés: Harapás 2d8+9, inda 1d6+4
Oldal/elérés: 10 x 40 / 15 láb
Különleges támadások: Megragadás, egészben lenyelés, bénítás
Különleges képességek: Növény, regeneráció 10
Mentők: Szív +12, Gyors +2, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 28, Ügy 9, Áll 22, Int 3, Böl 8, Kar 3

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek, dombságok és mocsarak
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 6
Kincsek: 1/10 érmék, 50% javak, 50% tárgyak

Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 10–16 ÉK (Óriási); 17–27 ÉK (Hatalmas)

A tendriculos olyan növény, melyet romlott mágia változtatott meg vagy egy másik létsíkról származik – vagy talán mindkét elmélet igaz.

Leginkább egy nagy, zömök növénykupacnak tűnik, ami úgy 15 lábnyi magas, és mindenféle végtagszerű ágak növekednek ki belőle. Az egész tömegnek van egy „szája", egy nagy nyílás, ami körül kis ágak és hatalmas tüskék sorakoznak.

Leginkább arról ismert, hogy nagyon gyorsan képes visszanöveszteni a lemetszett részeit. Alig néhány perc alatt a leválasztott ágak helyén megjelenik néhány inda, majd a levelek, és így tovább. Ehhez azonban igen sok húst kell ennie.

Az állatok, a bestiák és még más mozgásképes növények is elkerülik. És ugyanígy minden helyet is, ahol a tendriculos az utóbbi 24 órában megfordult.

HARC

Az erdőségek mélyén lopakodik vagy a sűrűn benőtt területeken várakozik (nem tűnik többnek egy növényekkel borított földkupacnál). Ha támad, akkor félelemnek a jelét sem mutatja. Úgy tűnik próbál annyi húst megenni, amennyit csak bír, olyan rövid idő alatt, amilyen rövid idő alatt csak lehetséges.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor minden körben automatikusan a harapássebzését okozza neki, és megpróbálhatja egészben lenyelni az áldozatát.

Ha a tendriculos eltalálja az ellenfelét az egyik indájával, akkor a fentiekhez hasonlóan megragadja azt, és egy részleges cselekedettel a szájába teheti. Ekkor a fentiekben leírtak szerint sebezhet és próbálkozhat a lenyeléssel.

Egészben lenyelés/bénítás (Sz): A tendriculos egy sikeres birkózáspróbával lenyelheti a maximum Nagy termetű ellenfelét, ha előbb sikeresen megragadta azt. Ha bent van, akkor az áldozatnak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 19), különben 3d6 körre megbénul a lény emésztőnedveitől. Ez idő alatt körönként 2d6 pontnyi savsebzést szenved el. A növény belsejében maradva minden körben újabb mentőt kell dobnia.

A lenyelt lény megpróbálhat kimászni egy sikeres birkózáspróbával. Ekkor a tendriculos szájába jut, ahonnan egy újabb sikeres birkózáspróbával szabadulhat ki. Emellett megpróbálhatja kivágni magát természetes vagy maximum Kicsi vágófegyvert használva, ehhez 25 pontnyi sebzést kell okoznia a lény belsőjében (VF = 15). Ha a lény kivágta magát, akkor a tendriculos öngyógyító képessége bezárja a nyílást, és a következő lenyelt lénynek is ki kell vágnia magát a szabaduláshoz.

A tendriculos gyomrában két Nagy, négy Kicsi, nyolc Pici, tizenhat Pöttöm, harminckét Apró vagy ennél kisebb lény fér el.

Növény: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a kábításra, a bénításra és mindezek mellett az átalakításra is. Nem kaphat kritikus találatot.

Regeneráció (Sz): A zúzófegyverek és a savak normál sebzést okoznak a lénynek.

Ha elveszíti valamelyik végtagját vagy testrészét, akkor az 1d6 perc alatt visszanő (a leválasztott rész elhal). A tendriculos visszaillesztheti a leválasztott részt úgy, hogy odailleszti azt a csonkhoz.

TENGERI OROSZLÁN

Nagy bestia
Életerő dobás: 6d10+18 (51 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: Úszva 40 láb
VF: 18 (–1 termet, +1 Ügy, +8 természetes)
Támadások: 2 karom +7 kh., harapás +2 kh.
Sebzés: Karom 1d6+4, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások: Hasítás 2d6+6
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +8, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 12, Áll 17, Int 4, Böl 13, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +7, Észlelés +7

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg vizek
Szerveződés: Magányos, pár, falka (5–12)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges
Fejlesztés: 7–9 ÉK (Nagy); 10–18 ÉK (Óriási)

Félelmetes vízi teremtmény, egy oroszlán fejével és mellső mancsaival, míg a teste és a farka egy nagy halé.

A partmenti sziklaüregekben lakik, illetve a tengermélyi barlangokban és a hajóroncsokban. Főként halakra és néhány vízi emlősre vadászik vagy tengeri madarakra, illetve mindenre, amit el tud kapni és meg tud ölni.

Agresszív, és nagyon védelmezi a területe határait. A méreteiktől függetlenül nekiront minden veszélyt jelentő betolakodónak. A leggyakoribb ellenfelei között előkelő helyet foglalnak el a cápák. Néha falkában jár. Főként akkor, ha valamelyikük területén veszélyesebb betolakodó jár, és így együtt űzik el azt. A falka ugyanúgy épül fel, mint a szárazföldi oroszlánok esetében.

A tipikus tengeri oroszlán úgy 12 lábnyi hosszú, és 800 fontot nyom.

HARC

A tengeri oroszlán bárkit megtámad, ha a területéről van szó, és a nála kisebbeket élelemért. A karmait és a harapását egyaránt használja harcban, és őrült vakmerőséget mutat. Mindig a végsőkig harcol, még ha ellenfele többször nagyobb is nála. A párok és a falkák viszonylag összehangoltan harcolnak.

Hasítás (Sz): Ha a tengeri oroszlán mindkét karomtámadásával eltalálja ugyanazt az ellenfelét, akkor karmai beleakadnak az ellenfél húsába, és a lény automatikusan plusz 2d6+6 pontnyi sebzést okoz.

A felsőtestük, a karjaik és a fejük emberi, de az altestük és a lábaik helyén egy nagy, pikkelyes halfarok csapkod. A nők és a férfiak egyaránt kagylókkal, korallokkal és más tengermélyi díszekkel ékítik magukat.

A tengerlakókkal összefutó kalandozók gyakran esnek áldozatul megtévesztésnek. Bár nem gonoszak, de a játékaik kegyetlenek lehetnek. Ha a felszínlakók az ártalmukra törnek, akkor viszont jó harci képességekről tesznek tanúbizonyságot. A Közös és az Aquan nyelveket beszélik. A legtöbb otthonán kívül járó tengerlakó a harcos kasztba tartozik. A fenti statisztikák egy 1. szintű harcos értékeinek felelnek meg (a harcosokról részletesebben olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

HARC

Kedvelik a nehéz számszeríjat, amelyet kagylókból és korallból készítenek. A nyilak hegyének tüskés tengeri halak tüskéit használják, és a fegyver a víz alatt 30 lábnyi távolságig hatásos. Közelharcban háromágú szigonyokat használnak.

A TENGERLAKÓ TÁRSADALOM

Félig-meddig állandó településeken laknak a jobb vadász-halász területek közelében, és gyakran vannak körülöttük delfinek. Ha valaki az otthonukon kívül találkozik velük, akkor rendszerint felderítő vagy vadászó csapattal fut össze.

Legfőbb istenségük Eadro, aki megteremtette őket és a locathah fajt.

A TENGERLAKÓ KARAKTEREK

Kedvelt kasztjuk a bárd, a legtöbb tengerlakó vezető ebbe a kasztba tartozik. A nem bárd varázshasználóik többnyire adeptusok (keresd a *Kalandmesterek könyvében*). A papjaik Eadro hitét követik, és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Állat, Védelem, Víz.

TENGERLAKÓK

Közepes termetű humanoid (Vízi)
Életerő dobás: 1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 5 láb, úszva 50 láb
VF: 13 (+1 Ügy, +2 bőrvért)
Támadások: Háromágú szigony +1 kh. vagy nehéz számszeríj +2 táv.
Sebzés: Háromágú szigony 1d8 vagy nehéz számszeríj 1d10
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Látás kevés fénynél
Mentők: Szív +3, Gyors +1, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 12, Áll 12, Int 11, Böl 11, Kar 13
Jártasságok: Hallgatózás +4, Észlelés +4
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt vizek
Szerveződés: Társaság (2–4), őrjárat (11–20 fő plusz kettő 3. szintű hadnagy, egy 3–6. szintű vezető), csapat (30–60 fő plusz minden 20 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, három 7. szintű kapitány, 10 delfin)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Játékos tengeri népség. Bár a felszínlakókhoz változóan viszonyulnak, csak ritkán ellenségesek. Jobban szeretnek a partmenti sziklákon napozni, mint háborúzni.

THOQQUA

Közepes termetű elementál (Tűz, Föld)
Életerő dobás: 3d8+3 (16 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, fúrva 20 láb
VF: 18 (+1 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Csapás +4 kh.
Sebzés: Csapással 1d6+3 és 2d6 tűz
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Hő, égetés
Különleges képességek: Tűz altípus, remegés érzékelése
Mentők: Szív +4, Gyors +4, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 13, Áll 13, Int 6, Böl 12, Kar 10
Jártasságok: Irányérzék +4, Ugrás +6, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +5

Éghajlat/terep: Bármely földmélyi
Szerveződés: Magányos vagy párban
Kihívási érték: 2
Kincsek: Nincs
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 4–9 ÉK (Nagy)

Féregszerű szörnyeteg olyan forró testtel, amelynek hője megolvasztja a köveket. Elég rossz a „vérmérséklete", és általában a hangulata is. A teste gyűrűs, mint a földigilisztáé, és narancsfehéren izzik a belső hőtermelésétől. A lény ásványokkal táplálkozik, ezért a földben fúrva közlekedik.

A teste úgy 1 lábnyi átmérőjű, és 4–5 lábnyi hosszú.

HARC

Ha megzavarják, akkor az első ösztönös válasza a támadás. A taktikája szerint vagy hatalmasakat ugrik, vagy fúrva, a köveket megolvasztva kitör a föld alól, és így ugrik az ellenfeleire, mint egy élő rugó. Ez a szabályok szerint egy rohamozást jelent.

Hő (Sz): A thoqqua teste olyan erős hőt termel, hogy a puszta érintése is 2d6 pontnyi tűzsebzést okoz.

Égetés (Sz): Amikor a thoqqua találatot ér el a csapástámadásával, akkor az ellenfélnek egy sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 13) vagy lángra kap. A lángok 1d4 körön át égnek, ha előbb nem oltják ki őket. A lángoló lény egy egész körös cselekedettel elolthatja a tüzet (a tűz sebzéséről és a többi részletről a *Kalandmesterek könyvében* találhatsz szabályokat).

Remegés érzékelése (Sz): 60 lábnyi távolságon belül automatikusan érzékeli az elhelyezkedését minden olyan lénynek, amely mozgás közben érinti a talajt.

Tűz altípus (Sz): Tűzimmunitás, sikeres mentődobás kivételével a fagy kétszeresen sebzi.

TITÁN

Óriási külvilági (Kaotikus, Jó)
Életerő dobás: 20d8+110 (210 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 90 láb
VF: 22 (–2 termet, +1 Ügy, +13 természetes)
Támadások: Hatalmas harci kalapács +31/+26/+21/+16 kh. vagy óriási gerely +19/+14/+9/+4 táv.
Sebzés: Hatalmas harci kalapács 4d6+19 vagy óriási gerely 2d6+13
Oldal/elérés: 10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások: Varázslatszerű képességek, varázslatok
Különleges képességek: Sebzéscsökkentés 15 / +1, varázslatellenállás 25
Mentők: Szív +18, Gyors +13, Akarat +17
Tulajdonságok: Erő 37, Ügy 12, Áll 23, Int 21, Böl 20, Kar 18
Jártasságok: Blöff +27, Mászás +21, Koncentráció +29, Szakma (bármelyik) +27, Ugrás +36, Ismeret (bármelyik) +28, Ismeret (vallás) +28, Hallgatózás +30, Előadás (ballada, kántálás, tánc, mese, hárfa, óda, dallam, plusz tizenhat bármelyik) +27, Szándékok Érzékelése +28, Észlelés +30, Úszás +36
Képességek: Éberség, Vakharc, Kaszabolás, Szakértő, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy pár
Kihívási érték: 21
Kincsek: Általános háromszorosa
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 21–30 ÉK (Óriási); 31–60 ÉK (Hatalmas)

A hősi történetek misztikus lénye. Az elméje fürge, a teste erős.

Külsőre 25 lábnyi magas, szépséges és ízmos ember. Kedveli a bő ruhákat, mint a talár és a köntösök vagy a tógák. Kevés, de értékes ékszert visel, és szeret tisztálkodni, gyakran illatosítókat is használ.

Vad és kaotikus, a saját sorsának ura. Közelebb áll az élet forrásához, mint a legtöbb halandó, és így nagyon sokáig él. Sokkalta nagyobb jelentőséget tulajdonít az érzelmeknek, mint más humanoidok, és emiatt szinte isteni haragra gerjedhet. Azonban alapvetően jóságos teremtmény, és még feldühödve sem mindig veszi el az ellenfelei életét.

Beszéli a Közös, a Mennyei, a Sárkány, a Szilván és az Óriás nyelvet.

HARC

A legkedveltebb fegyvere a nagydarab harci kalapácsa, amelyet néha „a titán kalapácsaként" emlegetnek az emberek. Nagyra értékeli a harcban tanúsított ravaszságot és erőt, gyors és jelentős mágikus hatalommal rendelkezik. Élvezi a harcot, főképpen a közelharcot, de ha megszorul, akkor kicsit eltávolodva mágikus hatalmához és képességeihez folyamodik.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan – *átalakulás, áldás, személy elbájolása* vagy *állat elbájolása, közösség a természettel, könnyű sebek gyógyítása, kémlelő szemek, tűzvihar, élőholt feltartóztatása, szörny fogvatartása, láthatatlanság, levitáció, fény, gonosz elleni varázskör, tükörkép, nyomtalan elhaladás, tükörkép, folyamatos kép, lángteremtés, természeti szövetséges megidézése II., átoklevétel, félelem megszüntetése, pajzs, beszéd a növényekkel, féregidézés, suttogó szél.* Naponta kétszer – *asztrális kivetítés, éteriség.* Mindezen képességeket úgy alkalmazza, mint egy 20. szintű mágus a varázslatait (mentő NF = 14 + a varázslat szintje). Körönként egyszer képes 20. szintű papként alkalmazni a *szent csapást.*

Varázslatok: Képes 20. szintű varázslóként alkalmazni a misztikus varázslatokat, és 20. szintű papként alkalmazni a papi varázslatlistát, emellett ismeri a Káosz és a Jó szférákat.

	Fiatal Kicsi külvilági (Vízi)	Felnőtt Közepes külvilági (Vízi)	Idős Nagy külvilági (Vízi)
Életerő dobás:	3d8+6 (19 ép)	7d8+14 (45 ép)	15d8+60 (127 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	10 láb, úszva 90 láb	10 láb, úszva 90 láb	10 láb, úszva 90 láb
VF:	22 (+1 termet, +1 Ügy, +10 természetes)	23 (+1 Ügy, +12 természetes)	24 (–1 termet, +1 Ügy, +14 természetes)
Támadások:	Harapás +6 kh., 2 karom +1 kh.	Harapás +10 kh., 2 karom +5 kh.	Harapás +20 kh., 2 karom +15 kh.
Sebzés:	Harapás 2d6+2, karom 1d4+1	Harapás 2d8+3, karom 1d6+1	Harapás 4d6+6, karom 1d8+3
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	10 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Megragadás, tintafelhő	Megragadás, tintafelhő	Megragadás, tintafelhő
Különleges képességek:	Körlátás, immunitások, ellenállások	Körlátás, immunitások, ellenállások	Körlátás, immunitások, ellenállások
Mentők:	Szív +5, Gyors +4, Akarat +4	Szív +7, Gyors +6, Akarat +6	Szív +13, Gyors +10, Akarat +10
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 13, Áll 15, Int 10, Böl 12, Kar 9	Erő 16, Ügy 13, Áll 15, Int 10, Böl 12, Kar 9	Erő 22, Ügy 13, Áll 19, Int 10, Böl 12, Kar 9
Jártasságok:	Irányérzék +7, Keresés +6, Észlelés +9, Rejtőzködés +11 Hallgatózás +7	Irányérzék +11, Keresés +6, Észlelés +13, Rejtőzködés +11 Hallgatózás +11, Szabadulóművész +11, Megfélemlítés +5	Irányérzék +19, Keresés +6, Észlelés +20, Rejtőzködés +15 Hallgatózás +19, Megfélemlítés +17, Szabadulóművész +19, Ismeret (Víz Síkja) +13
Képességek:	Vakharc	Vakharc, Kitérés	Vakharc, Kitérés, Kaszabolás, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely vízi és a föld mélyén	Bármely vízi és a föld mélyén	Bármely vízi és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, fészek (2–4)	Magányos, fészek (2–4)	Magányos, fészek (2–4)
Kihívási érték:	3	5	9
Kincsek:	Általános	Általános	Általános
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Kicsi)	8–14 ÉK (Közepes)	16–24 ÉK (Nagy); 25–32 ÉK (Hatalmas)

A tojanida mindenevő teremtmény a Víz Elemi Síkjáról. Bár első látásra igencsak esetlennek tűnhet, valójában kiváló úszó és tehetséges harcos.

A tojanida furcsa teknősnek tűnik. Kékeszöld páncélja hatszögletű lemezekből tevődik össze, belül a testen hét kinövés található. Ezek közül négy úszólábként végződik, kettőn a rákok ollójához hasonló karmok meredeznek, egy pediglen a lény fejét hordozza. Mindegyik pikkelyes és zöld, mint egy teknős teste. A páncéljának nyílásai (mindkét végen négy-négy) úgy helyezkednek el, hogy a tojanida belül mozogva szinte bármilyen helyzetben képes kidugni a végtagjait.

A fiatal tojanida 1–25 esztendős, körülbelül 3 lábnyi hosszú páncéllal, és 60 fontnyi súllyal. A felnőtt tojanida 26–80 esztendős, 6 lábnyi hosszú, és maximum 220 fontot nyom. Felső korhatára 150 év körül van, ekkora elérheti 9 lábnyi hosszúságot és az 500 font súlyt.

Az Aquan nyelvet beszéli, és kifejezetten sokat tud fecsegni, ha ételről van szó.

HARC

Kényelmes és nyugodt lény, de ha felingerlik, akkor dühödt harcossá válik. Élelem tekintetében nagyon féltékeny, és táplálkozás közben minden lényről azt feltételezi, hogy el akarja venni tőle az ételt.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapás vagy a karomtámadásával. Ha ez sikerül, akkor utána minden körben automatikusan az adott fegyverének sebzését okozza, amíg fogva bírja tartani az ellenfelét. Vízben képes teljes sebességgel elrángatni egy maximum vele egyméretű lényt, és kedvelt taktikája, hogy így választja el az ellenfeleit egymástól.

Körlátás (Sz): A tojanida testének és páncéljának felépítése megadja a képességet, hogy minden irányban körül tudjon nézni. Ezáltal +4 faji bónuszt kap az Észlelés és a Keresés jártasságpróbáira, és nem lehet meglepni.

Tintafelhő (Sz): A tojanida gömbszerű, szénfekete tintafelhőt bocsáthat ki maga köré a vízbe. A képességet percenként egyszer, ingyenes cselekedetként használhatja. A tintafelhő átmérője 30 lábnyi. A képesség hatása

megegyezik a *elfedő köd* varázslat hatásával, amelyet mintha egy a tojanida összes Életerő Kockájával egyenlő szintű mágus hozott volna létre. Vízen kívül a tintát 30 lábnyi hosszú sugárban spriccelheti ki, például az ellenfelei szemeire célozva. A célpontnak sikeres Gyorsaságmentőt kell dobnia (NF = 13 egy fiatal, 15 egy felnőtt, és 19 egy idősebb lénynél), máskülönben 1 körre megvakul.

Immunitások (Sz): Sav- és hidegimmunitás.

Ellenállások (Sz): Tűz- és elektromosságellenállás 20.

TÖRPÉK

Közepes termetű humanoid (Törpe)
Életerő dobás: 1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: 15 láb (pikkelyvért), alap 20 láb
VF: 16 (+4 pikkelyvért, +2 nagy pajzs)
Támadások: Törpe harci balta +1 kh., vagy rövid íj +1 táv.
Sebzés: Törpe harci balta 1d10, vagy rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Törpe jellemzők
Különleges képességek: Törpe jellemzők
Mentők: Szív +3, Gyors +0, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 10, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 8
Jártasságok: Becslés +2, Szakma (fémművesség) +2, Hallgatózás +2, Észlelés +2
Képességek: Egzotikus Fegyveres Szakértelem (törpe harci balta)

Éghajlat/terep: Bármely dombság, hegység és a föld mélyén
Mélységi, derro, duergar – Bármely földmélyi terület
Hegyi - Bármely hegyvidék és a föld mélyén
Szerveződés: Csoport (2–4), Csapat (11–20 fő plusz két 3. szintű őrmester, egy 3–6. szintű vezető), klán (30–100 fő plusz 30% nem harcos, minden 10 felnőtt után egy 3. szintű őrmester, öt 5. szintű hadnagy, három 7. szintű kapitány)
Kihívási érték: 1/2 (dombi, mélységi, hegyi) vagy 1 (derro, duergar)
Kincsek: Általános érmék, javak kétszerese, általános tárgyak
Jellem: Általában törvényes jó
Mélységi – Általában törvényes semleges vagy semleges
Derro – Általában kaotikus gonosz
Duergar – Általában törvényes gonosz
Hegyi – Általában törvényes jó
Fejlesztés: Kaszt szerint

Nemes harcosok, akik kiváló szakértelemmel rendelkeznek a fémek, a kövek és a háborúk terén. Általában komorak, határozottak és becsületesek.

Átlagosan 4 lábnyi magasak, és a súlyuk egy felnőtt ember súlyának felel meg. A bőrük színe világosbarna vagy sötét-bronzos, az arccsontjaik kiugróak, a szemeik csillognak. Hosszú hajuk rendszerint fekete, szürke vagy barna, a férfiak általában gondosan nyírt szakállat és bajuszt viselnek Ruházkodásban a föld színének árnyalatait kedvelik, szabásra egyszerű és gyakorlatias öltözékeket viselnek. Szeretik a szabadidejüket a kövek, az acél és a nemesfémek művészi alakításával tölteni. Erős fegyverek, szép ékszerek és kiválóan metszett ékkövek kerülnek ki a kezeik alól. Azonban a vagyonra nem vágyakoznak, csak kevesen viselnek egynél több ékszert.

Beszélik a Törpe és a Mélységi Közös nyelveket. Amelyikük a törpe földeken kívül utazik (rendszerint a kereskedők, a zsoldosok és a kalandozók), az ismerheti a Közös nyelvet. Emellett a harcosaik ismerhetik a Goblin nyelvet, hogy tudjanak kémkedni a barlangok ezen gonosz lakói között.

A legtöbb otthonától távol járó törpe harcos kasztú, a fenti statisztikák egy 1. szintű harcos értékeit mutatják (a harcosokról többet olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

HARC

Kiváló harcosok. Kihasználják a környezetüket, és képesek jól megtervezett csoportos támadásokat végrehajtani. Ritkán használnak harc közben mágiát, mert kevés mágus és varázsló van közöttük (de a törpe papok ugyanolyan hévvel bocsátkoznak küzdelembe, mint a harcosok). Ha van rá idejük, akkor gyakran biztosítják be a környezetüket csapdákkal, főként olyanokkal, amelyekhez valamilyen módon köveket kell felhasználni. Kedvelt fegyvereik a törpe harci balta és a dobókalapács, de mellette használnak harci kalapácsot, pikát, rövid íjat, nehéz számszeríjat és buzogányt is.

Törpe jellemzők (Sz): A törpék számos faji jellemzővel rendelkeznek.

- A különleges harci kiképzésük miatt +1 faji bónuszt kapnak az orkok és a goblinoidok elleni támadásdobásaikra.
- +2 faji bónuszt kapnak az Akaraterő-mentőikre a varázslatok és a varázslatszerű képességek hatása ellen.
- +2 faji bónuszt kapnak a Szívósságmentőikre mindenféle méreg ellenében.
- +4 kitérésbónuszt kapnak az óriásokkal szemben a különleges harci kiképzésük miatt.
- Sötétben látás 60 lábnyi távolságig.
- A kövek tudása: A törpék +2 faji bónuszt kapnak arra, hogy felfedezzék a szokatlan köveket vagy valamit, ami nem kő, de annak néz ki. Ha egy törpe csupán 10 lábnyira halad el valami ilyesmitől, akkor automatikusan jogosult egy Keresespróbára, mintha aktívan kutatná az efféle anomáliákat (ebbe beleértendőek a csapdák is). Emellett fejlett mélységérzetük van, pontosan érzékelik, hogy milyen messzire vannak a felszíntől egy barlangban vagy alagútrendszerben.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kapnak a Becslés és a Szakma vagy a Szakértelem jártasságpróbáikra, ha az fémekkel vagy kövekkel kapcsolatos.

A TÖRPE TÁRSADALOM

A törpék többsége föld alatti városokban él, amelyeket bányák mellé vagy köré építenek (bár néhányan felszíni őrökként szolgálnak). Ezeket a városokat évszázadok alatt vájják bele a szilárd kövekbe, de korokon át fennmaradnak. A törpe társadalom klánokra bomlik, amelyeken belül bonyolult családfák alakultak ki. A klánokat örökös uralkodó vezeti, egy király vagy királynő, aki általában a klán alapítójának egyik leszármazottja. A törpék hűségesek a családjukhoz, a klánjukhoz, az uralkodójukhoz és a törpe néphez úgy általában. A más fajokkal szembeni harcban mindig számíthatnak egymás segítségére. Ezek a kötelékek segítettek nekik túlélni az évszázadokat a generációk óta tartó harcban, amelyet a föld alatt lakó gonosz teremtmények ellenében vívnak.

A törpe városokban a népesség 30 százaléka nem harcos (általában fiatalok, öregek és néhány felnőtt). A nők ugyanannyian vannak, mint a férfiak és a társadalom minden szintjén elfogadják őket, még harcosként is.

A törpe klánok rendszerint egy vagy két Szakmára fókuszálnak, mint például a vértkovács, a fegyverkovács, az ékszerész, a mérnök vagy a kőmíves szakmák. Hogy elkerüljék a túlzott specializációt, az ifjak gyakran tanulnak más klánoknál. Ez a gyakorlat is segíti a faji összetartást. Mivel a törpék hosszú ideig élnek, ezek a tanoncévek jóval hosszabbra nyúlhatnak, mint az embereknél. Általában belelógnak a felnőttkorba is.

A törpe főistenség Moradin, aki a fajt teremtette, de emellett a kovácsok és más iparosok védelmezője is.

AZ ALFAJOK

A fenti információ a dombi törpékre vonatkozik, a legnépesebb törpe fajra. Mellettük még négy másik törpe alfaj létezik, amelyek az alább leírtakban különböznek a dombi törpéktől.

Mélységi törpék

A föld mélyén élő törpék még inkább elzárkóznak más fajok elől, mint a többiek. Ugyanolyan magasak, mint a többi törpe, de vékonyabb testalkatúak, a bőrük néha vöröses árnyalatú, és nagy, fakókék szemeikből hiányzik a csillogás. Hajuk színe bármilyen lehet a világos vöröstől a szalmaszőkéig. Kevés kapcsolatuk van a felszínen lakókkal, többnyire csak kereskednek a hegyi és a dombi törpékkel. Beszélik a Törpe, a Goblin, esetlegesen a Sárkány és a Mélységi Közös nyelvet.

Tipikus tulajdonságértékeik a következőek: Erő 11, Ügy 10, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 6.

Mélységi törpe jellemzők (Sz): Megegyeznek a fentebb írt törpe jellemzőkkel, kivéve az itt lejegyzett változtatásokat.

- A varázslatok és varázslatszerű képességek elleni Akaraterőmentőre a faji bónuszuk +3.
- A mérgek elleni Szívósságmentőre a faji bónuszuk +3.
- Sötétben 90 lábnyi távolságig látnak.
- *Fényérzékenység (Sz):* –1 körülményekből adódó levonást kapnak a támadásdo-básaikra erős napfényben és a *napfény* varázslat hatóterületén harcolva.

Derro törpék

Mélységben élő, degenerált és gonosz embertörpe keresztezett faj. Hihetetlen kegyetlenségéről ismertek, gyakran ejtenek rabszolgákat a felszínen lakók közül (főként embereket), és szórakozásból kínozzák halálra őket. A bőrük piszkosfehér, a hajuk fakó sárga, és kerek szemeiknek nincs sem írisze, sem pupillája. Emberi testszőrzettel rendelkeznek, és a férfiak bajuszt viselnek, de nincs szakálluk. A ruháikat állati szőrmékből készítik, a bőrvértjeiket vörös vagy sárga rézszegecsekkel verik ki.

Szinte csak őrjáratokban vagy nagyobb csapatokban lehet velük találkozni. Tőrökkel, tüskés pajzsokkal és könnyű, ismétlő számszeríjakkal szerelkeznek fel, amely utóbbihoz mérgezett hegyű vesszőket használnak. Ez a méreg lehet zöldvér-olaj (lásd a mérgeknél a *Kalandmesterek könyvében*) vagy bármely anyag, amelynek első és másodlagos sebzése 2d6 pontnyi időleges Erővesztesége (Szívósságmentővel semlegesíthető, NF = 14).

A legtöbb derro főistensége Diirinka, aki a mágia és a kegyetlenség istensége. Kevés papjuk van, és ők a következő szférák közül választhatnak kettőt: Káosz, Gonosz, Pusztítás, Trükkök.

A derro vezetők többsége varázshasználó. A megnevezésük „savant", és az alattvalóik fanatikusan követik a parancsaikat. Minden savant legalább 5. szintű mágus egy–három Ismeret jártassággal (általában misztikus ismeretekkel), emellett képesek használni a mágikus tárgyakat és fegyvereket (a náluk található kincsek többsége varázstárgy). A savant mellett általában található két alacsonyabb szintű tanonc, és mindkettejük használ egy-egy kisebb varázstárgyat. A savant inkább megtévesztésre és összezavarásra használja a varázslatait, nem gyilkolásra. Foglyok ejtésére hajt, nem ölni akar.

A tipikus derro tulajdonságértékek a következőek: Erő 9, Ügy 14, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 6.

Derro jellemzők (Sz): Megegyeznek a fentebb írt törpe jellemzőkkel, kivéve az itt lejegyzett változtatásokat.

- Varázslatellenállás 18.
- Sötétben látás 30 lábnyi távolságig.
- *Érzékenyek a napfényre (Sz):* 1 pontnyi időleges Állóképességveszteséget szenvednek minden napfényben töltött óra után, és ha a tulajdonságértékük nullára csökken, akkor meghalnak. Az elveszett Állóképesség-pontokat naponta 1 pont sebességgel nyerhetik vissza, ha közben nem éri őket napfény.
- Rendelkeznek a Vakharc képességgel.

Duergar törpék

A föld mélyén élő, gonosz teremtményeket néha szürke törpéknek is nevezik. A külsejük piszkos, a bőrük és a testszőrzetük szürke. A legtöbb duergar kopasz (még a nők is), és durva szövetekbe öltözködnek, amelyeknek színe az őket körülvevő kövek színével egyezik meg. Otthonaikban ékszereket is viselnek, de ezeket mindig piszkosan tartják. Háborúban állnak a többi törpe fajjal, és gyakran szövetkeznek ellenük más mélységi lényekkel.

Fő istenségük Laduguer, az örömtelen isten, aki folyamatosan erőfeszítéseket követel a híveitől.

Tipikus tulajdonság értékeik a következőek: Erő 11, Ügy 10, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 6.

Duergar jellemzők (Sz): Megegyeznek a fentebb írt törpe jellemzőkkel, kivéve az itt lejegyzett változtatásokat.

- +4 faji bónuszt kapnak a Csendes Mozgás jártasságpróbáikra.
- Immunisak a bénításra, a képzetekre, a mágikus és az alkímiai mérgekre (de nem a hétköznapiakra).
- *Varázslatszerű képességek:* Naponta egyszer – *megnövesztés* és *láthatatlanság* mint egy varázsló varázslatai, akinek a szintje kétszerese a duergar faji szintjének (minimum 3. szintűek). Ezekkel a képességekkel csak saját magukra (a felszerelésükkel együtt) tudnak hatni.
- Sötétben látás 120 lábnyi távolságig.
- –2 körülményekből adódó levonást kapnak a támadásaikra, a mentődobásaikra és a próbáikra erős napfényben vagy a *napfény* varázslat hatóterületén.
- Hallgatózás +1, Észlelés +1.
- Rendelkeznek az Éberség képességgel.

Hegyi törpék

A hegyi törpék mélyebbre költöztek a föld alá, mint dombi rokonaik, de nem olyan mélyre, mint a mélységi törpék. Az átlagos magasságuk 4 és fél lábnyi, a bőrük és a testszőrzetük színe világosabb, mint a dombi törpéké. Azt állítják, hogy ők voltak az első törpék a világon, és minden más törpe faj az ő leszármazottaik. A felszíni és a mélységi világtól egyaránt elszigetelődnek.

A TÖRPE KARAKTEREK

Kedvelt kasztjuk a harcos, a vezetőik többsége harcos vagy harcos/pap.

TREANT

Óriási növény
Életerő dobás: 7d8+35 (66 ép)
Kezdeményezés: –1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 20 (–2 termet, –1 Ügy, +13 természetes)
Támadások: 2 csapás +12 kh.
Sebzés: Csapás 2d6+9
Oldal/elérés: 10 x 10 / 15 láb
Különleges támadások: Fák életre keltése, taposás, kétszeres sebzés tárgyakra
Különleges képességek: Növény, tűzérzékenység, felezett szúrósebzés
Mentők: Szív +10, Gyors +1, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 29, Ügy 8, Áll 21, Int 12, Böl 15, Kar 12
Jártasságok: Rejtőzködés –9*, Megfélemlítés +8, Ismeret (bármelyik) +8, Hallgatózás +9, Szándékok Érzékelése +9, Észlelés +9, Vadon Ismerete +9
Képességek: Vasakarat, Erőteljes Támadás

Éghajlat/terep: Bármely erdőség
Szerveződés: Magányos, liget (4–7)
Kihívási érték: 8
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig semleges jó
Fejlesztés: 8–16 (Óriási); 17–21 ÉK (Hatalmas)

Afféle ember-fa keverék teremtmény, alapvetően békés, de halálos ellenfél válik belőle, ha feldühítik. Gyűlöli a gonoszságot és a tűz óvatlan használatát, a fák védelmezőjének vallja magát.

Szinte lehetetlen megkülönböztetni a fáktól. A bőre vastag, barna és kéregszerű mintázattal rendelkezik. A karjai az ágakhoz hasonlítanak, és a lábai összezárva olyanok, mint egy fa törzse. A szemei felett a fején kisebb ágak tucatjai meredeznek felfelé, tele nagy levelekkel. Télen a treant levelei színüket vesztik, de ritkán hullanak le.

A saját nyelvét beszéli, emellett a Közös és a Szilván nyelvet is. A treantok többsége szinte minden humanoid nyelven megtanul néhány szót – legalább annyit, hogy „Takarodj a fáimtól!"

HARC

Szereti a lehetséges ellenfeleket jobban megfigyelni harc előtt. Általában hirtelen kiront a leshelyéről, és megpróbálja eltaposni az ellenfeleit (az erdő pusztítóit). Ha nagyon szükséges, akkor életre tudja kelteni a körülötte lévő fákat, amelyek segítenek neki.

Fák életre keltése (V): 180 lábnyi távolságon belül képes akaratlagosan életre kelteni a fákat, de egyszerre maximum kettőt tud irányítani. Egy normális fának egy teljes körig tart kihúzni a gyökereit, azután 10 láb sebességgel mozoghat, és minden tekintetben ugyanúgy harcol, mint a treant. Ha az őket életre keltő treant eszméletlenné válik vagy kikerül a képesség hatótávolságából, akkor az életre keltett fák mozgásképtelenné válnak. A képesség minden más tekintetben egy 12. szintű druida *élő tölgy* varázslatára hasonlít.

Taposás (Sz): A treant vagy az életre keltett fa eltaposhat egy maximum Közepes termetű lényt, ezzel 2d12+5 pontnyi zúzósebzést okozva. Ha valaki nem akar visszatámadni, akkor neki megengedett egy Gyorsaságmentő a sebzés felezése érdekében (NF = 20).

Kétszeres sebzés tárgyakra (Sz): Ha a treant vagy az életre keltett fa a teljes támadásával eltalál egy tárgyat, szerkezetet vagy építményt, akkor kétszeresen sebez rajta.

Növény: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a kábításra, a bénításra és az átalakításra. Nem kaphat kritikus találatot.

Tűzérzékenység (Sz): A treant és az életre keltett fák kétszeresen sebződnek a tűztől, kivéve ha megengedett nekik egy mentődobás a sebzés felezése érdekében. Sikeres mentőnél a sebzés feleződik, sikertelen mentődobásnál a sebzés kétszerese érvényesül.

Felezett szúrósebzés (Sz): A treant által kapott szúrósebzések feleződnek, de mindig megmarad az automatikus 1 pontnyi sérülés.

Jártasságok: A treant úgy kaphat jártasságokat, mintha a fey lénytípusba tartozna. *Erdős területeken +16 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

TRITONOK

Közepes termetű külvilági (Víz)
Életerő dobás: 3d8+3 (16 ép)
Kezdeményezés: +0
Sebesség: Úszva 40 láb
VF: 16 (+6 természetes)
Támadások: Háromágú szigony +4 kh. vagy nehéz számszeríj +3 táv.
Sebzés: Háromágú szigony 1d8+1 vagy nehéz számszeríj 1d10
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Varázslatszerű képességek
Mentők: Szív +4, Gyors +3, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 12, Ügy 10, Áll 12, Int 13, Böl 13, Kar 11
Jártasságok: Szakma (bármelyik) +4, Rejtőzködés +6, Hallgatózás +7, Lovaglás +6, Észlelés +7
Képességek: Lovas Harc

Éghajlat/terep: Bármely vízi
Szerveződés: Társaság (2–5), csapat (6–11), banda (20–80)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig semleges jó
Fejlesztés: 4–9 ÉK (Közepes termetű)

Állítólag a Víz Elemi Síkjáról származnak, az Anyagi Síkon ismeretlenek a céljaik. A tengerekben élnek, jobban szeretik a melegebb vizeket, de elviselik a hideg mélységeket is.

Kisebb-nagyobb közösségekben élnek sziklákból, korallból és egyéb tengermélyi anyagokból épített kastélyokban vagy kivájt barlangokban. Mint vadászó-gyűjtögető nép, a tritonok megelégszenek azzal, amit a vizek mélye nyújt a számukra. Természetüktől fogva gyanakvóak a felszínlakókkal szemben, és ha lehet, akkor kerülik a velük való kapcsolatot. Keményen bánnak azokkal, akik veszélyeztetik a közösséget, a behatolókat elfogják és a tulajdonaiktól megfosztva kiviszik a vízbe, minden parttól legalább 10 mérföldnyire.A „tenger kegyeire bízzák" őket.

A tritonok a kegyetlen és gonosz sahuagin faj természetes ellenségei, nem képesek békében megmaradni egymás közelében. A köztük lévő háború gyakran véres csatákban csúcsosodik ki, amit csak ritkán függesztenek fel a kereskedelem kedvéért.

Nagyjából emberi termetű lények, az altestük két uszonyos lábban végződik, míg a felső testük, a fejük és a karjaik teljesen emberiek. Bőrük ezüstös, és az altestüket ezüstös-kék pikkelyek borítják. A hajuk sötétkék vagy kékeszöld.

A Közös és az Aquan nyelveket beszélik.

HARC

A visszahúzódó tritonok legszívesebben elkerülik a harcot, de dühödten képesek az otthonaikat védelmezni. A közelharci és a távolsági fegyverekhez egyaránt értenek, ahogy a körülmények megkövetelik. Az otthonukon kívül szívesen közlekednek barátságos tengeri lények hátán, mint például a delfinek (90% az esély rá, hogy a kalandozók hátason ülő tritonnal találkoznak).

Varázslatszerű képességek: Minden triton 5. szintű mágushoz hasonlóan képes alkalmazni a *természeti szövetséges megidézése III.* varázslatot, és ekkor gyakran valamilyen vízelementált választanak.

TROGLODITÁK

Közepes termetű humanoid (Hüllő)
Életerő dobás: 2d8+4 (13 ép)
Kezdeményezés: –1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VE: 15 (–1 Ügy, +6 természetes)
Támadások: Hosszú lándzsa +1 kh. (vagy 2 karom +1 kh.), harapás –1 kh., vagy gerely +1 táv.
Sebzés: Hosszú lándzsa 1d8, karom 1d4, harapás 1d4, vagy gerely 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb (10 láb hosszú lándzsával)
Különleges támadások: Bűz
Különleges képességek: Sötétben látás 90 láb
Mentők: Szív +5, Gyors -1, Akarat +0
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 9, Áll 14, Int 8, Böl 10, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +6*, Hallgatózás +3
Képességek: Több Támadás, Fegyverfókusz (gerely)

Éghajlat/terep: Bármely hegység és a föld mélyén
Szerveződés: Néhány (2–5), csapat (6–11 fő plusz 1–2 óriásgyík), banda (20–80 fő plusz 20% nem harcos, 3–13 óriásgyík)
Kihívási érték: 1
Kincsek: 50% érmék, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Gyíkszerű teremtmények oly mértékű gonoszsággal megáldva, amelyet még egynémely démon is megirigyelhetne. Imádnak háborúzni, és mindig megízlelik az ellenfeleik húsát – a humanoidokét különösképpen kedvelik.

Valamennyire humanoid külsejűek, úgy 5 lábnyi magasak, és 150 fontot nyomnak. A végtagjaik vékonyak, de izmosak, és felegyenesedve, a két hátsó lábukon járnak. Hosszú, izmos farkukkal nem egyensúlyoznak. A fejük gyíkszerű, és egy taréj díszíti, amely a homlokuktól hátul, a nyak tövéig ereszkedik le. A szemeik teljesen feketék, homályosak, de a leghalványabb fényre is érzékenyek.

Nem kifejezetten intelligensek, de a vad-

ságuk és a természetadta ravaszságuk többnyire ellensúlyozza ezt. Gyakran kezdenek véres vadászatokba a környékükön járó humanoidok után vagy kereskedők, karavánok ellen indulnak. Agresszíven védelmezik a rejteküket, mindenkit megtámadva, aki túl közel merészkedik. A Sárkány nyelvet beszélik.

HARC

A troglodita csapatok fele csupán a saját karmaival és fogaival van felfegyverkezve, a többiek egy-két gerelyt és hosszú lándzsákat visznek magukkal a vadászatokra. Általában elrejtőznek, megszórják az ellenfeleiket gerelyekkel, és csak ezután bocsátkoznak közelharcba. Ha a dolgok rosszra fordulnak, akkor megpróbálnak visszavonulni és elrejtőzni.

Bűz (Sz): Amikor egy troglodita dühös vagy rémült, akkor a bőréből olajos anyagot nedvedzik ki, aminek a szagát szinte minden állat nehezen viseli el. 30 lábnyi távolságon belül a többi troglodität kivéve minden lénynek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 13) vagy émelyegni kezd. Az émelygés 10 körön át tart, és 1d6 időleges Erővesztesége okoz.

Jártasságok: A troglodita bőre valamennyire képes a színváltoztatásra, és a kaméleonhoz hasonlóan felveszi a környezete színét. Ez +4 faji bónuszt ad a Rejtőzködéspróbáikra. *Sziklás terepen vagy a föld mélyén ez a bónusz +8.

A TROGLODITA TÁRSADALOM

A troglodita törzseket mindig a legnagyobb és a legerősebb uralja olyan kisfőnökök kíséretében, akik már bizonyították a rátermettségüket néhány harcban. Főként humanoid települések közelében szeretik felállítani a rejteküket, ahol nem kell messzire menni a vadászathoz és a fosztogatáshoz. Leggyakrabban holdtalan éjszakákon indulnak vadászni, amikor a sötétben látásuk és a rejtőszínük hatásosan segítik őket.

Minden másnál többre értékelik az acélt. Bár az egyénnek nem igazán van személyes vagyona, egy troglodita rejtek mindig tartalmazhat értékes dolgokat, amelyeket az ostoba lények használhatatlannak ítélve félredobtak vagy véletlenül elkeverték a szeméttel. A rejtekük többnyire egy nagy barlang, ahonnan kisebb járatok és barlangok is nyílnak. Ez utóbbiakban a kölyköket és a tojásokat helyezik el. Egy törzsben ötödannyi kölyök van, mint felnőtt, és tizedannyi tojás.

A troglodíták Laogzed, a gonosz istenség hitét vallják, aki leginkább egy gyík és egy béka keresztezésére hasonlít.

A TROGLODITA KARAKTEREK

Kedvelt kasztjuk a pap, a legtöbb vezetőjük pap. A troglodita papok Laogzed hitét vallják, és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Káosz, Halál, Pusztítás, Gonosz.

TROLL

Nagy óriás
Életerő dobás: 6d8+36 (63 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 18 (–1 termet, +2 Ügy, +7 természetes)
Támadások: 2 karom +9 kh., harapás +4 kh.
Sebzés: Karom 1d6+6, harapás 1d6+3
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Hasítás 2d6+9
Különleges képességek: Regeneráció 5, szaglás, sötétben látás 90 láb
Mentők: Szív +11, Gyors +4, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 23, Ügy 14, Áll 23, Int 6, Böl 9, Kar 6
Jártasságok: Hallgatózás +5, Észlelés +5
Képességek: Éberség, Vasakarat

Éghajlat/terep: Bármely földön, vízben és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy banda (2–4)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Iszonytató húsevő, amely a sarki tengerektől az egyenlítői dzsungelekig minden éghajlaton megél. A legtöbb teremtmény elkerüli ezt a lényt, amely nem ismer félelmet és gondolkodás nélkül megtámad minden ehetőt.

Nem finnyáskodik, szinte mindent felzabál a patkányoktól a medvéken keresztül a humanoid lényekig. Gyakran telepszik meg egy időre kisebb közösségek közelében, és a lakosokra vadászgat, amíg mindet megeszi.

Az átlagos felnőtt troll úgy 9 lábnyi magas, és közel 500 fontot nyom. Rücskös bőre mohazöld, fűzöld vagy szürke, esetleg piszkosszürke. A feje tetején rövid, sörteszerű haj nő, ami rendszerint zöldesfekete vagy vasszürke. A karjai és a lábai aránytalanul hosszúak.

A lábai nagy, háromujjú lábfejben végződnek, a kezei szélesek, erősek, és minden ujj végén éles karom meredezik. Bár külsőre vékonynak és törékenynek tűnik, hihetetlen erőt birtokol. A troll nők nagyobbak és még erősebbek, mint a férfiak.

Két lábon jár ugyan, de meggörnyedve. A testfelépítése is szokatlan egy kicsit, és amikor fut, akkor kezei a földet súrolják. Azonban mindezen esetlenség ellenére is nagyon fürge és ügyes. Az Óriás nyelvet beszéli.

HARC

A troll nem fél a haláltól, gondolkodás nélkül veti bele magát a küzdelembe. Vadul csapkod a karmaival

a legközelebbi ellenfele felé. Még ha tűzzel találkozik, akkor is csak megpróbálja megkerülni a lángokat, és újra támad.

Hasítás (Sz): Ha a troll eltalálja ugyanazt az ellenfelét mindkét karomtámadásával, akkor belemélyeszti karmait annak húsába, és automatikusan plusz 2d6+9 pontnyi sebzést okoz.

Regeneráció (Sz): A tűz és a sav normálisan sebzi.

Ha a troll elveszíti az egyik végtagját vagy testrészét, akkor az 3d6 percen belül visszanő. A lény visszakapja a levágott végtagjait úgy, hogy odailleszti a csonkhoz.

SCRAG

A scrag a troll tengeri változata, és minden éghajlaton megél a vízben.

Szárazföldön a sebessége 20 láb, úszva 40 láb. Csak akkor képes regenerálódni, ha vízbe merül, egyébiránt minden másban megegyezik a szárazföldi trollokkal.

UNIKORNIS

Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10+20 (42 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 60 láb
VF: 18 (–1 termet, +3 Ügy, +6 természetes)
Támadások: Szarv +11 kh., 2 pata +3 kh.
Sebzés: Szarv 1d8+8, pata 1d4+2
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb (10 láb szarvval)
Különleges képességek: Gonosztól védő varázskör, varázslatszerű képességek, immunitások
Mentők: Szív +9, Gyors +7, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 20, Ügy 17, Áll 21, Int 10, Böl 21, Kar 24
Jártasságok: Állatempátia +11, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +9, Észlelés +11, Vadon Ismerete +9*
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdőségek
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (3–6)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 5–8 ÉK (Nagy)

Ezen nemes bestia visszautasít minden kapcsolatot más intelligens lényekkel, kivéve a Szilván teremtményeket (driádok, pixie-tündérkék és hasonlók). Többnyire csak akkor mutatja meg magát, amikor az otthonát védelmezi.

Az unikornis gyönyörű ló csillogó, fehér szőrrel és sötét tengerkék, lila, barna vagy tüzes aranyszín szemmel. A farka és a sörénye hosszú, selymes, a hímeknél kis szakáll is növekszik. A homloka közepén egy elefántcsont-fehérségű, 2–3 lábnyi hosszú szarv helyezkedik el, a patái osztottak. Az átlagos felnőtt unikornis testhossza 8 lábnyi, a marmagassága 5 lábnyi, és a súlya úgy 1200 fontra tehető, bár a nőstények valamivel vékonyabb testfelépítésűek.

A párválasztás egész életre szól. Rejteknek félig nyitott ligeteket választ az általa védelmezett erdő mélyén. A jó és a semleges jellemű utazókat szabadon átengedi, még vadászhatnak is, ha élelemre van szükségük. Azonban a gonosz jellemű lények mindezzel komoly kockázatot vállalnak. Leszögezhetjük, hogy az unikornis általában minden olyan lényt megtámad, amelyet rajtakap, hogy sportból öl vagy rossz szándékkal az erdő kárára van.

A magányos unikornis néha megengedi egy-egy tisztaszívű elf vagy ember nőnek, hogy az lovagoljon rajta. Ha kedvesen és jól bánnak vele, akkor akár egy egész életre a nő társául szegődik, és még a saját erdőségén kívülre is követi.

Az unikornis szarvát nagyra értékelik a gyógyító tulajdonságai miatt, a gonosz lények néha vadásznak is rá emiatt. Az unikornisszarv sok kereskedő számára akár 2000 aranyat is megér. A szarv kiváló alapanyag a különböző gyógyító varázsitalokhoz és eszközökhöz. A legtöbb jó jellemű lény alapvetően visszautasítja, hogy efféle alkotást vegyen és használjon.

A Szilván és a Közös nyelvet beszéli.

HARC

Általában csak akkor támad, amikor az erdőjét védelmezi. Kiront a fák közül, hogy a szarvát lándzsaként használva felnyársalja az ellenfelét (keresd a rohamra vonatkozó szabályokat a *Játékosok kézikönyvében*) vagy a patáival rúgva okoz komoly sebeket az ellenfeleinek. A szarva +3-as mágikus fegyvernek számít, de ez a tulajdonsága azonnal eltűnik, ha levágják az unikornis fejéről.

Gonosztól védő varázskör (T): A képesség folyamatosan úgy hat, mint a hasonló nevű varázslat hatásának kétszerese. Az unikornis nem tudja felfüggeszteni a képesség hatását.

Varázslatszerű képességek: Képes akaratlagosan és ingyenes cselekedetként a *gonosz érzékelése* varázslat létrehozására. Naponta egyszer használhatja a *hibátlan teleportot* a saját erdején belül, de nem teleportálhat ki az erdőből vagy kívülről oda be.

Naponta háromszor használhatja a *könnyű sebek gyógyítása* varázslatot képességként, és naponta egyszer a *közepes sebek gyógyítását* úgy, mint egy 5. szintű druida. Ehhez a szarvával kell megérintenie a sebesült lényt. Ugyanígy, de 8. szintű druidaként naponta egyszer alkalmazhatja a *méreg semlegesítését*.

Immunitások (Sz): Immunis minden méregre, emellett minden bűbáj- és fogvatartás-jellegű varázslatra és hatásra is.

Jártasságok: *A saját erdeje határain belül +3 körülményekből adódó bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

UTÁNZÓ

Közepes termetű alakváltó
Életerő dobás: 4d8+4 (22 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 2 csapás +4 kh.
Sebzés: Csapás 1d6+1
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Gondolatok érzékelése, átalakulás, immunitások
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 12, Ügy 13, Áll 12, Int 13, Böl 14, Kar 13
Jártasságok: Blöff +12*, Álcázás +12*, Hallgatózás +11, Szándékok Érzékelése +6, Észlelés +8
Képességek: Éberség, Kitérés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár vagy banda (3–6)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: Kaszt szerint

Különös teremtmény, amely képes felvenni mindazon lények alakját, akikkel valaha is találkozott.

Kiválóan képes kihasználni a természetadta utánzó képességét, hogy elrejtőzzön, csapdákat kerüljön ki vagy beférkőzzön a humanoid közösségekbe. Bár nem kifejezetten gonosz, de csak saját magával törődik, és mindenki másra úgy tekint, mint játékszerekre.

Eredeti formájában is többékevésbé humanoid külsővel rendelkezik. A bőre halvány és szőrtelen, tapintásra olyan, mintha olajjal lenne átitatva. Nagy, kidülledő szemei fehérek, és nincs pupillájuk. Vékonynak és törékenynek tűnik, de valójában a teste igen rugalmas, és így komoly ellenfél lehet.

Mivel képes bármely 4-8 lábnyi közötti magasságú humanoid alakját felvenni, az utánzó természetadta képességű kém és orvgyilkos lehet. Szinte bárhová képes bejutni, még a közeli barátokat és a szeretőket is megtévesztheti. Ravasz és türelmes, kivárja a jó lehetőségeket, és nem támad azonnal.

HARC

Természetes formájában és egy fegyvertelen lény álcája mögött az utánzó erőteljes ökölcsapásokkal harcol. Egy harcos vagy más fegyveres lény alakjában olyan fegyverrel harcol, amilyen az álcához tartozik. Ez esetekben a gondolatok érzékelésének képességét használja, hogy át tudja venni a lemásolt személy egyéni harci taktikáit és stílusát.

Gondolatok érzékelése (T): Folyamatosan érzékeli a gondolatokat, mintha egy 18. szintű mágus hasonló nevű varázslatának hatása alatt állna (NF = 13). Ingyenes cselekedetként bármikor felfüggesztheti vagy újra előhívhatja ezt a képességet.

Átalakulás (T): Képes felvenni bármilyen Kicsi vagy Közepes termetkategóriába tartozó humanoid alakot. Ez úgy működik, mint egy 18. szintű mágus által alkalmazott varázslat, de az utánzó bármeddig a felvett formában maradhat. Új alakot vagy az eredeti alakját felvenni egy általános cselekedetet jelent a számára.

Immunitások (Sz): Az utánzó immunis a bűbájra és az altatásra.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Blöff és az Álcázás jártasságpróbáira. *Amikor átalakul, akkor hozzáadódó +10 körülmény bónuszt kap az Álcázáspróbáira. Ha alkalma adódik az áldozata elméjében olvasni, akkor még további +4 körülmény bónuszt kap a Blöff és az Álcázás jártasságpróbáira.

VÁMPÍRIVADÉK

Közepes termetű élőholt
Életerő dobás: 4d12 (26 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+2 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Csapás +5 kh.
Sebzés: Csapással 1d6+4 és energiaelszívás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Bájolás, energiaelszívás, vérszívás
Különleges képességek: Élőholt, üzés-ellenállás +2, sebzéscsökkentés 10 / ezüst, hideg- és elektromosság-ellenállás 10, gázalak, pókmászás, gyors gyógyulás 2
Mentők: Szív +1, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 16, Ügy 14, Áll –, Int 13, Böl 13, Kar 14
Jártasságok: Blöff +8, Mászás +8, Szakma (bármelyik) vagy Szakértelem (bármelyik) +10, Rejtőzködés +10, Ugrás +8, Hallgatózás +11, Csendes Mozgás +11, Keresés +8, Szándékok Érzékelése +11, Észlelés +11
Képességek: Éberség, Jobb Kezdeményezés, Villámgyors Reflexek, Jártasságfókusz (bármely Szakma vagy Szakértelem)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy néhány (2–5)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: –

Élőholt teremtmény, amely akkor „születik", amikor egy vámpír halandót öl meg. Akárcsak teremtője, a vámpírivadék is a koporsójához és a sírja földjéhez van kötve.

A vámpírivadék nagyjából úgy néz ki, mint életében. A különbség annyi, hogy a vonásait állati vadság torzítja el.

A Közös nyelvet beszéli.

HARC

Harcban emberfeletti erejét használva hatalmas ütéseket mér az ellenfeleire, és megpróbálja kihasználni a környezetét is, a köveknek vagy a falaknak csapja az áldozatait. Emellett gázalakját és egyéb képességeit használva kutatja az ellenfelei leggyengébb pontjait.

Bűbáj (T): Hasonló a vámpír uralkodási képességéhez (lásd a vámpírsablonnál a 3. függelékben), de a mentő NF = 14, és a hatás hasonló egy 5. szintű mágus *személy elbájolása* varázslatához. Az elbájolt áldozat megengedi a vámpírivadéknak, hogy a vérét szívja (lásd lentebb).

Energiaelszívás (T): Akiket a vámpírivadék eltalál a csapás-támadásával, azok az élő lények veszítenek egy szintet. A sikeres Szívósságmentő semlegesíti ezt a hatást (NF = 14).

Vérszívás (Sz): A vámpírivadék élőlények vérével táplálkozik. Ehhez harc közben sikeres birkózáspróbát kell dobnia, és ez esetben minden körben 1d4 pontnyi maradandó Állóképesség veszteséget okoz az áldozatának.

Élőholt: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra és a betegségekre. Nem kaphat kritikus találatot, háttérsebzést, nem lehet alanya energiaelszívásnak, képességvesztésnek és mindemellett nem hal bele a hatalmas sebekbe.

Gázalak (T): Akaratlagosan képes gázalakot felvenni, egy általános cselekedetként. A képesség hasonlóan működik egy 6. szintű mágus varázslatához, de a lény bármeddig gázalakban maradhat, és a repülési sebessége 20 láb lesz, kiváló manőverezéssel.

Pókmászás (Sz): Ugyanúgy működik, mint a varázslat.

Gyors gyógyulás (Sz): Körönként 2 életpontot visszagyógyul, ha maradt még legalább 1 életpontja. Ha harcban 0 életpontra sebzik, akkor automatikusan gázalakot vesz fel és megpróbál elmenekülni. Ekkor 2 órán belül el kell érnie a koporsóját vagy végleg elpusztul. Ha eléri a koporsóját, akkor egy órányi pihenéssel 1 életpontot kap vissza, azután újra működésbe lép a gyors gyógyulás képessége (körönként 2 életpont regenerálása).

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Blöff, a Rejtőzködés, a Hallgatózás, a Csendes Mozgás, a Szándékok Érzékelése, a Keresés és az Észlelés jártasságpróbáira.

A VÁMPÍRIVADÉK ELŰZÉSE ÉS ELPUSZTÍTÁSA

A vámpírivadék is ugyanazon támadási formákkal sebezhető a legjobban, amelyekkel a vámpírok. A részleteket a 3. Függelék: Sablonok részben találhatod.

VARGOUILLE

Kicsi külvilági (Gonosz)
Életerő dobás: 1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: Repülve 30 láb (jó)
VF: 12 (+1 termet, +1 Ügy)
Támadások: Harapás +3 kh.
Sebzés: Harapással 1d4 és méreg
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Sikoly, méreg, csók
Mentők: Szív +3, Gyors +3, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 13, Áll 12, Int 5, Böl 12, Kar 8
Jártasságok: Hallgatózás +4, Észlelés +3
Képességek: Ravasz Fegyverhasználat (harapás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Néhány (2–5), csapat (6–11)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 2–3 ÉK (Kicsi)

A pokoli síkok legmélyebb vermeiből származik. Kriptákban, romok között és a halál uralta területeken kísért.

Úgy néz ki, mint egy eltorzult emberi arc, amely kis bőrszárnyakon repül. A haja helyén tekergőző csápok vonaglanak, és a szemeiben rosszindulatú, zöldes fény izzik.

HARC

Főként a harapásával támad, de a különleges képességei ennél sokkal veszélyesebbé teszik.

Sikoly (T): Harapás helyett a vargouille képes iszonytató, sikoltásszerű hangot kiadni. 60 lábnyi távolságon belül aki egyszerre látja a lényt és hallja a sikolyát, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 12), máskülönben megbénul a félelemtől egészen addig, amíg a szörny nem támadja meg, nem kerül ki a látóteréből vagy a képesség hatótávolságából. A megbénított lény nem ellenkezik, ha a vargouille meg akarja csókolni. A sikeres mentőt dobók egy napra immunissá válnak az adott vargouille sikolyára. A vargouille fajtársai immunisak erre a képességre.

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 12), sebzése nincs, de hatására a harapás sebzése nem gyógyítható meg sem természetes, sem mágikus módokon. A *méreg semlegesítése* vagy a *gyógyítás* varázslat megszünteti a hatást, a *méreg késleltetése* varázslat pediglen megengedi a mágikus gyógyítást.

Csók (T): A vargouille egy sikeres érintéstámadással megcsókolhat egy megbénított áldozatot, ami iszonyatos átváltozáshoz vezet. Az áldozatnak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 19) vagy elkezd átalakulni. 1d6 óra alatt kihullik az összes testszőrzete, újabb 1d6 óra alatt a fülei kis bőrszárnyakká változnak, a halántékán és a feje tetején csápok növekednek. A fogai hosszú, tűhegyes agyarakká változnak. A következő 1d6 óra során az áldozat 1d6 pontnyi maradandó Intelligencia- és Karizmaelszívást szenved el. Az átalakulás újabb 1d6 óra múltán teljesedik ki, amikor a feje elválik a testétől (ami azonnal meghal), és az áldozatból is vargouille lesz. Az átalakulás megáll napfényben és a *napfény* varázslat is képes késleltetni, de teljesen megszüntetni csak a *betegség levétele* varázslat képes, amely visszaállítja az átalakulás előtti állapotot.

VILLOGÓ KUTYA

Közepes termetű mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10 (22 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 16 (+3 Ügy, +3 természetes)
Támadások: Harapás +4 kh.
Sebzés: Harapás 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / láb
Különleges képességek: Villanás, dimenzióajtó, szaglás
Mentők: Szív +4, Gyors +7, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 17, Áll 10, Int 10, Böl 13, Kar 11
Jártasságok: Rejtőzködés +8. Hallgatózás +8, Szándékok Érzékelése +5, Észlelés +8
Képességek: Vasakarat

Éghajlat/terep: Mérsékelt területek
Szerveződés: Magányos, pár vagy falka (7–16)
Kihívási érték: 2
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig törvényes jó
Fejlesztés: 5-7 ÉK (Közepes); 8-12 ÉK (Nagy)

A villogó kutya intelligens háziállat, korlátozott teleportáló képességgel.

A szőre általában sárgásbarna, de nagyobb és valamivel zömökebb testfelépítésű az átlagos vadku-

tyánál. Társas lény, rendszerint falkában utazik, amelyben mindenki egyenlő részt kap az élelemből, legyen az hús vagy növény. Többnyire elkerüli az emberlakta vidékeket, és ha gonosz humanoid lép a falka területére, azt elkergeti.

A saját nyelvét beszéli, amely ugatások, nyüszítések, sziszegések és morgások bonyolult szerkezetéből tevődik össze. A faj tagjai még a bonyolultabb információkat is képesek átadni. Ha nem dühítik fel, akkor alapvetően játékos lény, de a kölykeit dühödten védelmezi. A humanoidok gyakran próbálnak lopni a kölykök közül, hogy őr vagy vadászkutyának képezzék ki őket. Természetes ellensége az eltűnő bestia.

HARC

A villogó kutya mindig falkában vadászik, és látszólag véletlenszerűen teleportálgat a harctéren, mígnem a falka teljesen körbeveszi a zsákmányt.

Villanás (T): A képességet a kutya úgy használhatja, mint egy 8. szintű mágus a hasonló nevű varázslatot, de a hatást ingyenes cselekedetekként felfüggesztheti és újra létrehozhatja.

Dimenzióajtó (T): Az állat úgy teleportálhat, mintha egy 8. szintű mágus használná a hasonló nevű varázslatát. A lény körönként egyszer hozhatja létre a hatást, ez ingyenes cselekedet a számára. A képességgel csak önmagára hathat, és sohasem jelenik meg szilárd tárgy belsejében. A teleportálás után azonnal cselekedhet.

VÍZKÖPŐ

Közepes termetű mágikus bestia (Föld)
Életerő dobás: 4d10+16 (38 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 45 láb, repülve 75 láb (átlagos)
VF: 16 (+2 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 2 karom +6 kh., harapás +4 kh., öklelés +4 kh.
Sebzés: Karom 1d4, harapás 1d6, öklelés 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek: Sebzéscsökkentés 15 / +1, mozdulatlanság
Mentők: Szív +8, Gyors +6, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 11, Ügy 14, Áll 18, Int 6, Böl 11, Kar 7
Jártasságok: Rejtőzködés +9*, Hallgatózás +4, Észlelés +4
Képességek: Több Támadás, Fegyveres Ravaszság (karmok, harapás, öklelés)

Éghajlat/terep: Bármely föld, vízi és földmélyi terület
Szerveződés: Magányos, pár, csoport (5–16)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: 5–6 ÉK (Közepes); 7–12 ÉK (Nagy)

Megveszekedett repülő ragadozó, amely élvezi, ha a nálánál gyengébb lényeket kínozhatja.

Szárnyas kőszobornak tűnik. Végtelenül sokáig képes mozdulatlanná dermedve ülni, és ezt a képességét használja álcázásképpen, hogy meglepje az áldozatait. Bár nincs szükségük sem ételre, sem italra, sem levegőre a létezéshez, gyakran eszik a sebesült ellenfélből pusztán azért, hogy fájdalmat okozzon.

Amikor nem ezen időtöltésének hódol, akkor bandákba verődve pihen valahol, zsákmányra les vagy a többiekkel vitatkozik. A Közös és a Terran nyelveket beszéli.

A vízköpő tengeri változata (a neve: kapoacinth) a szárnyait használja, hogy a fent írt sebességgel ússzon.

HARC

A vízköpő mozdulatlanná dermedve vár, és hirtelen támad vagy a magasból csap le az ellenfeleire.

Mozdulatlanság (Sz): Ha a vízköpő mozdulatlanná dermed, akkor leginkább egy csúf kőszoborhoz hasonlít. Aki látja, annak sikeres Észleléspróbát kell dobnia (NF = 20), hogy felfedezze; a szobor valójában egy élőlény.

Jártasságok: *Formázott kő környezetben ha mozdulatlan marad, akkor +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

WIGHT

Közepes termetű élőholt
Életerő dobás: 4d12 (26 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb
VF: 15 (+1 Ügy, +4 természetes)
Támadások: Csapás +3 kh.
Sebzés: Csapással 1d4+1 és energiaelszívás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Energiaelszívás, ivadékteremtés
Különleges képességek: Élőholt
Mentők: Szív +1, Gyors +2, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 12, Ügy 12, Áll –, Int 11, Böl 13, Kar 15
Jártasságok: Mászás +5, Rejtőzködés +8, Hallgatózás +8, Csendes Mozgás +16, Keresés +7, Észlelés +8
Képességek: Vakharc

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (2–5), banda (6–11)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 5–8 ÉK (Közepes termetű)

A régiek nyelvén a „wight" kifejezés azt jelentette: „ember". Azonban a korok múlásával a szó összekapcsolódott eme sötét élőholtakkal.

A wight külseje mindannak a torz tükröződése, ami a lény még az életében volt. Vad, fanatikus tekintetében rosszindulat lángol, a bőre áttetsző, és a húsa már ráaszott a csontjaira. A fogai tűhegyes agyarak.

Sírhantok, katakombák közelében rejtőzködik, és mindazon helyeken, ahol a halál vastagon leülepedett. Minden élőt el akar pusztítani, és meg akarja tölteni a tetemeikkel a körülötte lévő sírhantokat, hogy a saját rémisztő ivadékaival népesítse be a világot.

HARC

A wight az ökleivel támad.

Energiaelszívás (T): A wight ököl-csapása által eltalált élőlények veszítenek egy szintet. Ez a hatás semlegesíthető egy sikeres Szívósságmentővel (NF = 14).

Ivadékteremtés (T): A wight által megölt humanoidok mindegyike átváltozik, 1d4 körön belül maga is wight lesz. Az ivadékoknak az őket teremtő wight parancsol, és a végsőkig szolgálják őt. Nem tartják meg az életükben birtokolt képességeiket.

Élőholt: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra és a betegségekre. Nem kaphat kritikus találatot, háttérsebzést, nem lehet alanya energiaelszívásnak, képességvesztésnek és mindemellett nem hal bele a hatalmas sebekbe.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira.

Rendszerint falkában él és vadászik, a kedvelt zsákmányai közé a nagyobb növényevők tartoznak. Bár leginkább a fiatal vagy valamiért legyengült állatokat öli, nem riad vissza attól sem, hogy humanoidokra vadásszon, főleg ha éhes. Órákig, néha napokig is képes üldözni humanoid célpontját, mielőtt megtámadná. Ez utóbbit lehetőleg kedvező terepen, kedvező időben teszi (pl.: a hajnal előtti órákban).

A worg leginkább fekete vagy szürke farkasnak néz ki, amelynek a szemeiben gonosz intelligencia csillog. A testhossza nagyjából 5 lábnyi, a marmagassága 3 lábnyi.

A saját nyelvét beszéli, de némelyikük kitanulja a Közös vagy a Goblin nyelvet is.

HARC

A worg pár és a falka egyedei általában összeszokottan harcolnak a nagyobb áldozatokkal szemben, míg a magányos worg szinte kizárólag csak a nálánál kisebb zsákmányra vadászik. Azonban minden esetben igaz, hogy kedveli az ellenfél kifárasztására szolgáló üss és fuss taktikát. A falka általában körbeveszi a zsákmányt: sorban támadnak, harapnak vagy karmolnak egyet, majd visszahátrálnak a körbe. Ha a préda már kimerült, akkor a falka egyszerre veti rá magát, és túlerővel próbálja lenyomni. Ha a falka türelmetlen vagy kifejezetten nagy túlerőben érkezett, akkor szinte mindig csak ezt az utóbbi módszert alkalmazza.

Lerántás (Sz): Az ellenfelét a harapástámadásával eltaláló worg egy ingyenes cselekedetként megpróbálhatja a földre vinni az áldozatát (keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a próbálkozás sikertelen volt, akkor az ellenfél nem reagálhat a worg lerántásával.

Jártasságok: +1 faji bónuszt kap a Hallgatózás, a Csendes Mozgás és az Észlelés jártasságpróbáira, és +2 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira. Emellett szagnyomot követve a worg +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

WORG

Közepes termetű mágikus bestia
Életerő dobás: 4d10+8 (30 ép)
Kezdeményezés: +2 (Ügy)
Sebesség: 50 láb
VF: 14 (+2 Ügy, +2 természetes)
Támadások: Harapás +7 kh.
Sebzés: Harapás 1d6+4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Lerántás
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +6, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 17, Ügy 15, Áll 15, Int 6, Böl 14, Kar 10
Jártasságok: Rejtőzködés +7, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +7, Észlelés +9, Vadon Ismerete +2*
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Bármely erdőség, dombság, síkság és hegység
Szerveződés: Magányos, pár, falka (6–11)
Kihívási érték: 2
Kincsek: 1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 5–6 ÉK (Közepes); 7–12 ÉK (Nagy)

A worg az irtóztató farkas oldalági leszármazottja, amely valahogyan felszedett némi intelligenciát és rosszindulatot is. Néha szövetségre lép más gonosz lényekkel, leginkább a goblinokkal, akiknél hátasként és őrzőként szolgál.

WRAITH

Közepes termetű élőholt (Testetlen)
Életerő dobás: 5d12 (32 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb, repülve 60 láb (jó)
VF: 15 (+3 Ügy, +2 elhajlás)
Támadások: Testetlen érintés +5 kh.
Sebzés: Testetlen érintéssel 1d4 és 1d6 pontnyi maradandó Állóképesség-elszívás
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Állóképesség-elszívás, ivadékteremtés
Különleges képességek: Élőholt, testetlen, üzésellenállás +2, természetellenes aura, hatalmát veszítheti
Mentők: Szív +1, Gyors +4, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő –, Ügy 16, Áll –, Int 14, Böl 14, Kar 15
Jártasságok: Rejtőzködés +11, Megfélemlítés +10, Irányérzék +6, Hallgatózás +12, Keresés +10, Szándékok Érzékelése +8, Észlelés +12
Képességek: Éberség, Vakharc, Harci Reflexek, Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, néhány (2–5), falka (6–11)
Kihívási érték: 5
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 6–10 ÉK (Közepes termetű)

Testetlen lény, amely sötétségből és gonoszságból születik. Gyűlöli az életet és a napfényt, ami elszívja a hatalmát.

Bár testének alapvető alkotóeleme a sötétség, a wraith többé-kevésbé humanoid lény. A körvonalai elmosódottak, csak két vörösen izzó szembogaruk látható mindig jól. Néhány esetben a wraith körvonalai egy viszonylag jól kivehető páncélzatra vagy a „kezében" egy fegyverre utalnak. Mindez azonban nem hat ki a képességeire és a tulajdonságaira, csupán néhai élő külsejét tükrözi.

HARC

Halálos érintése miatt a wraith közelharcban igen veszélyes ellenfélnek számít.

Állóképesség-elszívás (T): Ha a wraith eltalál egy élő lényt az ütésével, akkor az áldozatnak egy sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 14), máskülönben 1d6 pontnyi maradandó Állóképesség-vesztést szenved.

Ivadékteremtés (T): 1d4 kör múltán a wraith által megölt humanoid teremtmények mindegyikéből egy újabb wraith „születik". Az ivadékok követik a wraith parancsait, és a végsőkig a szolgái maradnak. Semmiféle képességüket nem tarthatják meg, amit életükben birtokoltak.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

Testetlen: Csak más testetlen lények, legalább +1-es mágikus fegyverek vagy mágia által sebezhető, de anyagi formát öltő támadás esetén mindig van 50% esélye a sérülés elkerülésére. Akaratlagosan képes áthatolni a szilárd anyagokon, és az ütései ellen nem véd a pajzs és a vértezet. Mindig csendesen mozog.

Természetellenes aura (T): A vad és a háziasított állatok egyaránt képesek megérezni a wraith természetellenes jelenlétét, maximum 30 lábnyi távolságból. A saját akaratából ennél közelebb nem is mennek hozzá, és ha erre kényszerítik őket, akkor pánikba esnek. Amíg a fentebb írt távolságon belül vannak, addig nem képesek megnyugodni.

Hatalmát veszítheti (Sz): A természetes napfényben teljesen elveszíti minden hatalmát (a *napfény* varázslat nem elég), és ezért menekül előle.

WYVERN

Óriási sárkány
Életerő dobás: 7d12+14 (59 ép)
Kezdeményezés: +1 (Ügy)
Sebesség: 20 láb, repülve 60 láb (gyenge)
VF: 17 (–2 termet, +1 Ügy, +8 természetes)
Támadások: Farktüske +9 kh., harapás +4 kh., 2 szárny +4 kh. vagy 2 karom +9 kh.
Sebzés: Farktüske 1d6+4 és méreg, harapás 2d8+2, szárny 1d8+2 vagy karom 1d6+4
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Méreg, megragadás, elragadás
Különleges képességek: Szaglás
Mentők: Szív +7, Gyors +6, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 19, Ügy 12, Áll 15, Int 6, Böl 12, Kar 9
Jártasságok: Hallgatózás +13, Csendes Mozgás +9, Észlelés +13*
Képességek: Éberség, Repülve Támadás

Éghajlat/terep: Mérsékelt és meleg erdőségek, dombságok és hegységek
Szerveződés: Magányos, pár, falka (3–6)
Kihívási érték: 6
Kincsek: Általános
Jellem: Általában semleges
Fejlesztés: 8–10 ÉK (Óriási); 11–21 ÉK (Hatalmas)

A sárkányok távoli rokonaként a wyvern hatalmas, szárnyas gyík, egy mérgező tüskével a farka végén.

A 30 lábnyi hosszú, sötétbarna vagy szürke wyvern fele a farkából áll, amelynek végén csontos kikeményedés látható. Ebből egy a skorpiókéhoz hasonlatos tüske áll ki. A lény denevérszárnyainak mérete kifeszítve úgy 50 lábnyi, hatalmas szájában hosszú, éles fogak sorakoznak és a szemei vörösek vagy narancssárgák. A sárkányoktól eltérően csak hátsó lábai vannak, amelyeket úgy használ, mint egy ragadozó madár. A lénynek nincs erős szaga, de a rejteke általában halál-bűzös. Többnyire két hangot képes kiadni, hangos sziszegést és mélyről jövő morgást. Ez utóbbi leginkább egy rekedt aligátor morgásához hasonlít.

Némelyik beszéli a Sárkány nyelvet, de a többségük túl ostoba ahhoz, hogy bármelyik nyelvet is képes legyen megtanulni.

HARC

A wyvern ostoba élőlény, de emellett nagyon agresszív is. Megtámad minden lényt, amely látszatra kevésbé erős nála. A magasból lecsapva az erős hátsó lábaival emeli magasba az áldozatát, és ott öli meg.

Ha repülve közelít, akkor a wyvern csak a karmaival tud támadni, és nem használhatja a harapását, a farktüskéjét vagy a szárny-támadásait.

Méreg (Sz): Farktüske, Szívósságmentő (NF = 17), kezdő és másodlagos sebzése 2d6 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek sikeresen el kell találnia az ellenfelét mindkét karomtámadásával. Ha ez sikerül, akkor a fogvatartás körei alatt a farktüskéjét is használhatja.

Elragadás (Sz): A wyvern, amely sikeresen eltalálja a nála legalább négy termetkategóriával kisebb ellenfelét a karomtámadásával, az minden körben automatikusan sebez mindkét karmával és a faroktüskéjével, amíg fogja az ellenfelét. Emellett a felkapott áldozatát egy ingyenes cselekedetként bármikor elejtheti vagy egy általános cselekedetként félredobhatja.

A félredobott lény 30 lábnyit repül, és 3d6 pontnyit sebződik. Ha a wyvern repülés közben dobja félre az áldozatát, akkor az elszenvedi az imént írt sebzés vagy a zuhanás sebzése közül a nagyobbat.

Jártasságok: +3 faji bónuszt kap az Észlelespróbáira a nappali órákban, repülve.

XILL

Közepes termetű külvilági (Gonosz, Törvényes)
Életerő dobás: 5d8+10 (32 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb
VF: 20 (+3 Ügy, +7 természetes)
Támadások: 2 rövidkard +7 kh., 2 karom +2 kh. (vagy 4 karom +7 kh.) vagy 1-2 hosszú íj +8 táv.
Sebzés: Rövidkard 1d6+2, rövidkard 1d6+1, karom 1d4+1 (vagy karom1d4+2) vagy hosszú íj 1d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Megragadás, bénítás, pete
Különleges képességek: Varázslat-ellenállás 21, síkjáró
Mentők: Szív +6, Gyors +7, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 15, Ügy 16, Áll 15, Int 12, Böl 12, Kar 11
Jártasságok: Szabadulóművész +11, Irányérzék +6, Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +11, Észlelés +9, Elterelés +11
Képességek: Jobb Kezdeményezés, Fejlett Ügyesség, Harc Több Fegyverrel

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos vagy banda (2–5)
Kihívási érték: 6
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 6–8 ÉK (Közepes); 9–15 ÉK (Nagy)

Ez a rosszindulatú lény a kegyetlenségéről és a maximalizmusáról híres. Mindez egy egészséges adag gonoszsággal kombinálva pontos képet alkot a teremtmény személyiségéről.

Hüllőszerű lény négy karral, világosvörös pikkelyekkel, és sötét, nehezen elviselhető tekintettel. 4–5 lábnyi magas, és nagyjából 100 fontot nyom. Némelyik egyszerűen barbár, de a többségük civilizáltan él, azonban mindig kegyetlen törvények szerint.

HARC

Veszélyes ellenfél, a szabályok szerint mind a négy karjával levonások nélkül támadhat. A civilizáltak fegyvereket használnak, és csak két kezüket hagyják szabadon, hogy megragadhassák az ellenfelüket.

Ha vadászik, akkor az éteri síkon várja az áldozatát, majd síkjárás képességével lecsap rá. Harc közben elég jól kihasználja az Elterelés jártasságát. Általában egy vagy két xill elvonja az erősebb ellenfelek figyelmét és védekező harcot folytat, amíg a többiek előnyösebb helyzetet vesznek fel a támadáshoz.

Ritkán öli meg az áldozatait, inkább rabokat ejt, és átrángatja őket az éteri síkra, hogy belepetézzen a testükbe.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét legalább egy karomtámadásával. A birkózáspróbákra minden plusz karomért +2 bónuszt kap. Ha sikerül a megragadás, akkor azután a fogvatartás minden körében automatikusan megharaphatja az áldozatát. A harapása nem sebez, de bénító mérget fecskendez az áldozatba.

Bénítás (Sz): Akit a xill megharap, annak sikeres Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 14), máskülönben 1d4 körre megbénul. A barbár xillek elegendő méreggel rendelkeznek ahhoz, hogy két ellenfelet is lebénítsák 6 órán belül, míg a civilizáltabb rokonaik csak naponta egyszer használhatják ezen képességüket.

Síkjáró (T): Sikutazóként képes a létsíkok között járni, és szinte a semmiből támadni az ellenfeleire. Az Éteri Síkról egy mozgáscselekedettel átléphet az Anyagi Síkra, de visszatérnie 2 körig tart, amely idő alatt mozgásképtelen. Síkváltás közben egyre nehezebb eltalálni: az első körben 20% esélye van, hogy az ellenfelei melléütnek, a másodikban 50 %.

Peték (Sz): A xill a megbénított ellenfeleinek testébe rakja a petéit. A fiatal egyedek 90 nap múltán kelnek ki, és gyakorlatilag kirágják magukat a gazdatestből. A *betegség levétele* varázslattal az áldozat megszabadítható a peték tól ugyanúgy, mint egy sikeres Gyógyítás jártasságpróbával (NF = 20). Sikertelen próba esetén a gyógyító újra próbálkozhat, de minden ilyen próbálkozás (a sikeres is) 1d4 pontnyit sebez az áldozaton.

Képességek: Minden xill megkapja a Harc Több Fegyverrel képességet bónuszként. Ezzel és a Fejlett Ügyesség képességükkel faji tulajdonságot kapnak: levonások nélkül harcolhatnak mind a négy karjukkal.

A XILL KARAKTEREK

A civilizált xillek bandáit rendszerint egy pap vezeti. A xill papok választhatnak kettőt a következő szférák közül: Gonosz, Törvény, Erő, Utazás.

Hulladékzabáló a Föld Elemi Síkjáról. Széles teste kőszerű anyagból épül fel, a feje nagy részét egy hatalmas száj foglalja el. Három hosszú karja van, éles karmokkal. Ezek a karok szimmetrikusan he-

	Kisebb xorn Kicsi külvilági (Föld)	Átlagos xorn Közepes külvilági (Föld)	Idős xorn Nagy külvilági (Föld)
Életerő dobás:	3d8+6 (19 ép)	7d8+14 (45 ép)	15d8+60 (127 ép)
Kezdeményezés:	+0	+0	+0
Sebesség:	20 láb, fúrva 20 láb	20 láb, fúrva 20 láb	20 láb, fúrva 20 láb
VF:	23 (+1 termet,+12 természetes)	22 (+12 természetes)	22 (–1 termet, +13 természetes)
Támadások:	Harapás +6 kh., 3 karom +4 kh.	Harapás +10 kh., 3 karom +8 kh.	Harapás +21 kh., 3 karom +19 kh.
Sebzés:	Harapás 2d8+2, karom 1d3+1	Harapás 4d6+3, karom 1d4+1	Harapás 4d8+7, karom 1d6+3
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	10 x 10 / 10 láb
Különleges támadások:	Fúrás	Fúrás	Fúrás
Különleges képességek:	Xorn képességek	Xorn képességek	Xorn képességek
Mentők:	Szív +5, Gyors +3, Akarat +3	Szív +7, Gyors +5, Akarat +5	Szív +13, Gyors +9, Akarat +9
Tulajdonságok:	Erő 15, Ügy 10, Áll 15, Int 10, Böl 11, Kar 10	Erő 17, Ügy 10, Áll 15, Int 10, Böl 11, Kar 10	Erő 25, Ügy 10, Áll 19, Int 10, Böl 11, Kar 10
Jártasságok:	Irányérzék +3, Keresés +6, Észlelés +8, Rejtőzködés +10 Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +3	Irányérzék +10, Keresés +10, Észlelés +14, Rejtőzködés +10 Hallgatózás +10, Csendes Mozgás +10	Irányérzék +18, Keresés +22, Észlelés +22, Rejtőzködés +14 Hallgatózás +18, Csendes Mozgás +18, Ismeret (ásványok) +12
Képességek:	Több Támadás	Több Támadás, Erőteljes Támadás	Több Támadás, Kaszabolás, Nagyobb Kaszabolás, Erőteljes Támadás
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, fészek (3–5)	Magányos, pár, fészek (3–5)	Magányos, pár, csoport (6–11)
Kihívási érték:	3	6	8
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Általában semleges	Általában semleges	Általában semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Kicsi)	8–14 ÉK (Közepes)	16–21 ÉK (Nagy); 22–45 ÉK (Óriási)

lyezkednek el a gömbszerű testén. A karjai között nagy, kőszerű szemek merednek a világra. A testének alsó részén három vaskos, rövid láb helyezkedik el. Mindegyik közvetlenül egy-egy szem alatt van, és ugyanazon irányban állnak, mint amerre a szemek néznek. Az egész testet arra tervezték, hogy szájjal előre fúrja magát a földben.

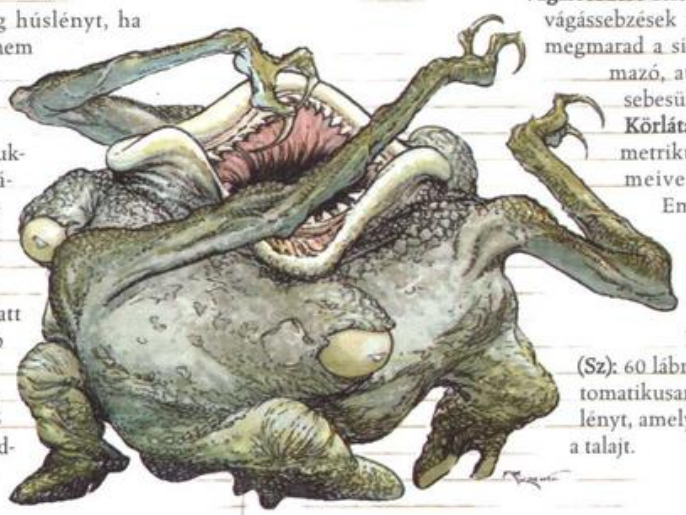
A kisebb xorn teste úgy 3 lábnyi átmérőjű, és átlagosan 120 fontot nyom. Az átlagosak körülbelül 5 lábnyiak, 1100 font súllyal, és az idősebbeknél ez 8 lábnyi, illetve 9000 fontig is elmehet.

A Terran és a Közös nyelveket beszéli.

HARC

A xorn szinte csak akkor támad meg húslényt, ha önmagát vagy a tulajdonát védi. A húst nem szereti. Általában nem is nagyon foglalkozik az Anyagi Síkok lényeivel – kivéve persze, ha azok értékes drágaköveket és ásványokat hordanak magukkal, amelyeket képes 20 lábnyi távolságból kiszagolni. Éhesen kifejezetten agresszív, főleg ha éppen az Anyagi Síkon tartózkodik, ahol nehezebben talál élelmet.

Kedvelt taktikája, hogy a felszín alatt várja meg, amíg a zsákmánya közelebb ér, és hirtelen támad. Ha csoportban vannak, akkor az egyiküket felküldik a felszínre, hogy elkérje az élelmet jelentő ásványokat, addig a többiek elhelyezkednek a földben, hogy felkészüljenek egy meglepetés-támadásra.



Fúrás (Sz): A xorn a fémek kivételével a föld bármilyen formáján képes áthatolni, ahogyan egy hal úszik a vízben. Fúrás közben nem marad utána alagút, nem okoz repedéseket, földhalmokat, így a jelenlétének nincs semmilyen jele. Ha a xorn körüli területre *földmozgatás* varázslatot mondanak, akkor az 30 lábnyival hátraveti a lényt fúrás közben, és a xorn sikertelen Szívósságmentő esetén 1 körre elájul.

Xorn képességek

Immunitások (Sz): Tűz- és hidegimmunitás.

Ellenállások (Sz): Elektromosság-ellenállás 10.

Vágássebzése feleződik (Sz): A lényt érő vágássebzések feleződnek, de mindig megmarad a sikeres támadásból származó, automatikus 1 pontnyi sebesülés.

Körlátás (Sz): A testén szimmetrikusan elhelyezkedő szemeivel a xorn körben lát. Emiatt +4 fajt bónuszt kap a Keresés és az Észlelés jártasságpróbáira, emellett nem lehet meglepni.

Remegés érzékelése (Sz): 60 lábnyi távolságon belül automatikusan érzékel minden olyan lényt, amely mozgás közben érinti a talajt.

YETH-KUTYA

Közepes termetű külvilági (Gonosz)
Életerő dobás: 3d8+6 (19 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 40 láb, repülve 70 láb (jó)
VF: 20 (+2 Ügy, +8 természetes)
Támadások: Harapás +6 kh.
Sebzés: Harapás 1d8+4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Rémisztés, lerántás
Különleges képességek: Szaglás, repülés, sebzéscsökkentés 10 / ezüst
Mentők: Szív +5, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 17, Ügy 15, Áll 15, Int 6, Böl 14, Kar 10
Jártasságok: Hallgatózás +8, Észlelés +8, Vadon Ismerete +8*
Képességek: Jobb Kezdeményezés

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, falka (6–11)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 4–6 ÉK (Közepes);7–9 ÉK (Nagy)

Ez a félelmetes repülő kutya sötét éjjeleken csap le, akár lakott területeken is.

Külsőre olyan, mint egy túlméretezett agár fekete bundával. A marmagassága 5 lábnyi, a súlya úgy 400 font körül van. A szemei cseresznye-vörösen izzanak.

HARC

Csak éjszaka vadászik. Fél a naptól, és még akkor sem jelenne meg napfényben, ha az élete függne tőle.

Rémisztés (T): Amikor a yeth-kutya ugat vagy vonyít, akkor körülötte 300 lábnyi területen minden nem gonosz külvilági lénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 12), máskülönben 2d4 körre pánikba esik. Ez hangalapú elmebefolyásoló-támadás. A mentődobás sikerességétől függetlenül aki hallja, az utána egy napra immunis lesz az adott yeth-kutya rémisztésére.

Lerántás (Sz): Ha a yeth-kutya eltalálja az ellenfelét a harapástámadásával, akkor egy ingyenes cselekedetként megpróbálhatja a földre vinni azt (keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a próbálkozás sikertelen volt, akkor az ellenfél nem reagálhat úgy, hogy lerántja a lényt.

Repülés (T): A yeth-kutya úgy tud repülni, mintha egy 11. szintű mágus hasonló nevű varázslatának hatása alatt lenne. Ez a számára egy ingyenes cselekedet, és ha a yeth-kutya elveszíti a repülés képességét, akkor lezuhan és ezután csak részleges cselekedeteket tehet.

Jártasságok: *+4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira, amikor szagnyomot követ.

YRTHAK

riási mágikus bestia
Életerő dobás: 12d10+36 (102 ép)
Kezdeményezés: +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 20 láb, repülve 60 láb (átlagos)
VF: 18 (–2 termet, +2 Ügy, +8 természetes)
Támadások: Harapás +15 kh., 2 karom +13 kh.
Sebzés: Harapás 2d8+5, karom 1d6+2
Oldal/elérés: 10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások: Hangdárda +12 táv. érintés, robbantás, elragadás
Különleges képességek: Vaklátás, hangérzékenység
Mentők: Szív +11, Gyors +10, Akarat +5
Tulajdonságok: Erő 20, Ügy 14, Áll 17, Int 7, Böl 13, Kar 11
Jártasságok: Hallgatózás +19, Csendes Mozgás +10
Képességek: Repülve Támadás, Jobb Kezdeményezés, Több Támadás

Éghajlat/terep: Bármely dombság és hegység
Szerveződés: Magányos, néhány (2–4)
Kihívási érték: 9
Kincsek: Nincs
Jellem: Gyakran semleges
Fejlesztés: 13–16 ÉK (Óriási); 17–36 ÉK (Hatalmas)

A kopár területek különös ragadozója, amely úgy terrorizálja a környezetét, mint valami örökké éhes sárkány.

Hüllőszerű lény bőrszárnyakkal, hosszú farokkal, és a hátán egy uszonyszerű kinövéssel. Teljesen vak, a hangok alapján tájékozódik egy különleges szerv segítségével, amely a nyelvén helyezkedik el. Krokodilszerű fején szarvszerű kinövés meredezik, amelyből képes erőteljes hangsugarakat kibocsátani. Az egész lény színe sárgászöld, de a szárnyai inkább sárgák, és a teste inkább zöld. A fogai és a karmai sárgák.

Ügyes vadász. Mindenevő, de inkább a húst kedveli. A fészket magas, elszigetelt helyeken építi meg, és képes napokig repülni az élelemért, csak ritkán tér haza. Gyakran látni a talajtól alig száz lábnyi magasságban, amint éppen zsákmány után kutat.

Az intelligenciája ellenére semmilyen nyelven nem beszél.

HARC

Az yrthak a levegőből támad a legszívesebben. Előtte többnyire a hangtámadásával kezd, utána gyakran előfordul, hogy csak elragadja az áldozatát és valahol ledobja (esetlegesen le is száll enni az összezúzott lényből).

Hangdárda (T): 2 körön-ként az yrthak képes hang-energiát fókuszálni, maximum 60 lábnyi hosszan, sugárformában. Ennek használatához távolsági érintéstámadást (célzott) kell tennie, és találat esetén 6d6 pontnyi sebzést okoz a célpontnak.

Robbantás (T): Az yrthak képes úgy fóku-szálni a hangtámadását, hogy egy nagyobb kőre, falra vagy hasonlóra irányítva szilánkos robbanást okozzon vele. A robbanás középpontjától számított 10 lábnyi távolságon belül minden lény 2d6 szúrósebzést szenved el.

Ez is a hangdárda egyfajta használatának számít, ezért maximum 2 körönként alkalmazható, de sohasem közvetlenül a hangdárda használata utáni körben.

Elragadás (Sz): A max. Közepes termetű ellenfelét a karomtámadásával eltaláló yrthak egy ingyenes cselekedetként birkózáspróbát kezdeményezhet. Ezzel nem adja meg a visszatámadás lehetőségét. A felkapott áldozatának minden körben automatikusan karomsebzést okoz, de jobban szereti leejteni áldozatát egy kemény felületre (mint a sziklák). Ilyenkor az áldozat az esés sebzését szenvedi el.

Vaklátás (Sz): Az yrthak 120 lábnyi távolságon belül képes mindent úgy érzékelni maga körül, mint egy látó lény. Ezen távolságon túl gyakorlatilag vaknak tekinthető. Immunis a tekintettámadásokra, a varázslatok látványos hatásaira és a szemfényvesztésekre is, illetve minden olyan támadásra, amelynek hatása a látáson alapul.

Ha egy yrthak hallását megszüntetik, akkor gyakorlatilag „megvakul", és a számára minden ellenfél teljes takarásba kerül (a fedezékekről többet olvashatsz a *Játékosok könyvében*).

Hangérzékenység (Sz): Ha az yrthakra hangos zajok hatnak, vagy valaki hang alapú varázslatokkal támad rá, akkor a lény –2 faji levonást kap a mentődobásaira a hangérzékenysége miatt.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás-próbáira.

Emberek leszármazottai, de a vérükbe valahogyan kígyóvér keveredett. A gonoszságuk, a ravaszságuk és a kegyetlenségük legendás hírű.

Folyamatosan a terjeszkedést tervezgetik. A számításaikba még az is belefér, hogy szükség esetén más gonosz lényekkel is szövetségre lépnek, de elsősorban mindig a saját érdekeiket helyezik az előtérbe.

Mindegyikük kígyószerű vonásokkal rendelkezik, és sokuknak vannak kígyó-testrészei is. A saját nyelvük mellett a Közös, a Sárkány és az Abyssal nyelvet is beszéli.

YUAN-TI FAJOK

	Valóvérű Közepes humanoid szörny	Félvér Közepes humanoid szörny	Förtelem Nagy humanoid szörny
Életerő dobás:	6d8 (27 ép)	7d8+7 (38 ép)	9d8+27 (67 ép)
Kezdeményezés:	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)	+5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség:	30 láb	30 láb	30 láb, mászva 20 láb, úszva 20 láb
VF:	16 (+1 Ügy, +1 természetes, +2 bőrvért, +2 mesteri mívű nagy pajzs)	16 (+1 Ügy, +1 természetes, +2 bőrvért, +2 mesteri mívű nagy pajzs)	20 (–1 termet, +1 Ügy, +10 természetes); vagy 21 (–1 termet, +1 Ügy, +10 természetes +1 mesteri mívű kis pajzs) emberi karokkal
Támadások:	Mesteri mívű szablya +7/+2 kh., vagy mesteri mívű hosszú íj mesteri mívű nyilakkal +9/+4 táv.	Mesteri mívű szablya +10/+5 kh. (vagy kígyófejjel harapás +4 kh.) vagy mesteri mívű hatalmas összetett íj (+2) mesteri mívű nyilakkal +10/+5 táv.	Mesteri mívű pallos +13/+8 kh. (emberi karokkal) (vagy kígyófejjel harapás +12 kh.) vagy mesteri mívű hatalmas összetett íj (+2) mesteri mívű nyilakkal +11/+6 táv. (emberi karokkal)
Sebzés:	Mesteri mívű szablya 1d6, vagy mesteri mívű hosszú íj 1d8	Mesteri mívű szablya 1d6+2, (vagy kígyófejjel harapás 1d6+1 és méreg) vagy mesteri mívű hatalmas összetett íj (+2) 1d8+2	Mesteri mívű pallos 2d4+6, kh. (emberi karokkal) (vagy kígyófejjel harapás 2d6+6 és méreg) vagy mesteri mívű hatalmas összetett íj (+2) 1d8+2 (emberi karokkal)
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások:	Varázslatszerű képességek, pszionika	Varázslatszerű képességek, pszionika	Varázslatszerű képességek, pszionika, megragadás (kígyófejjel), szorítás 1d6+6
Különleges képességek:	Varázslat-ellenállás 16	Varázslat-ellenállás 16	Varázslat-ellenállás 16
Mentők:	Szív +2, Gyors +6, Akarat +9	Szív +7, Gyors +5, Akarat +5	Szív +13, Gyors +9, Akarat +9
Tulajdonságok:	Erő 11, Ügy 13, Áll 11, Int 18, Böl 18, Kar 16	Erő 15, Ügy 13, Áll 13, Int 18, Böl 18, Kar 16	Erő 19, Ügy 13, Áll 17, Int 18, Böl 18, Kar 16

Jártasságok:	Koncentráció +9, Szakma (bármely kettő) vagy Ismeret (bármely kettő) +9, Álcázás +3*, Rejtőzködés +7*, Hallgatózás +15, Észlelés +15	Koncentráció +11, Szakma (bármely kettő) vagy Ismeret (bármely kettő) +9, Rejtőzködés +8*, Hallgatózás +15, Észlelés +15	Koncentráció +11, Szakma (bármely kettő) vagy Ismeret (bármely kettő) +9, Rejtőzködés +9*, Hallgatózás +15, Észlelés +15
Képességek:	Éberség, Vakharc, Kitérés, Szakértelem, Jobb Kezdemény	Éberség, Vakharc, Kitérés, Szakértelem, Jobb Kezdemény	Éberség, Vakharc, Kitérés, Szakértelem, Jobb Kezdemény
Éghajlat/terep:	Meleg erdők és a föld mélyén	Meleg erdők és a föld mélyén	Meleg erdők és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, néhány (2–4), csapat (2–13 valóvérű, 2–5 félvér, 2–4 förtelem), törzs (20–160 valóvérű, 10–80 félvér, 10–40 förtelem)		
Kihívási érték:	5	5	7
Kincsek:	Általános kétszerese	Általános kétszerese	Általános kétszerese
Jellem:	Általában kaotikus gonosz	Általában kaotikus gonosz	Általában kaotikus gonosz
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint	Kaszt szerint

HARC

Zseniális harcosok. Kifinomult csapdákat állítanak, és tökéletesen kihasználják a környezetet a lesből támadáshoz. Emellett a távolsági támadásokat és a varázslatokat is kifejezetten kedvelik, talán még a közelharcnál is jobban. Sokszor *félelem-okozás* képességükkel osztják meg az ellenfeleik erőit.

Kevert csoportjaikban először mindig a legértéktelenebbek és legkisebb hatalmúak támadnak. Ez annyit jelent, hogy az első sorokban a valóvérűek rohamoznak, a másodikban a félvérek és végül a förtelmek. A jobb stratégia érdekében a csapat vezetője néha változtat ezen a sorrenden.

Varázslatszerű képességek: (Ember-fejűek) Naponta egyszer – *állati transz, félelemokozás, mélyebb sötétség, lekötözés, méreg semlegesítése, sugalmazás, mások átváltoztatása.* Ezen képességeiket 8. szintű mágusokként alkalmazhatják (mentő NF = 13 + a varázslat szintje).

Pszionika (V): Minden yuan-ti képes az alábbi hatások akaratlagos létrehozására.

Méreg érzékelése: Mint egy 6. szintű mágus varázslata.

Átalakulás: Képesek felvenni vipera-alakot Pici és Nagy termetkategóriák között (lásd a kígyóknál az 1. Függelékben). A képesség hasonlóan működik, mint egy 19. szintű mágus *alakváltás* varázslata, de csak a vipera-formát engedi meg. Ha a lénynek a saját harapása is mérgező, akkor általában a saját mérge és a viperaméreg közül azt választja, amelyik hatásosabb.

Kaméleon hatalom: Minden yuan-ti képes megváltoztatni a bőre és a felszerelése színét, hogy az egyezzen a környezete színével.

Savteremtés: Minden yuan-ti képes a bőréből savat nedvedzeni. Aki ezt az anyagot megérinti, az 1d6 pontnyi savsebzést szenved. A sav azonnal semlegesítődik, amint lekerül a yuan-ti testéről.

Irtózás: A yuan-ti képes összezavaró hatást kelteni, 30 lábnyi távolságon belül, egy célpontra hatva. Az áldozatnak sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia (NF = 17), máskülönben 10 percre kígyófóbiát kap. A hatás alá kerülő lény mindig minimum 20 lábnyi távolságra marad minden kígyótól és yuan-ti ellenféltől, legyen az élő vagy holt. Ha már belül van ezen a távolságon, akkor azonnal messzebb megy. Az áldozat felülemelkedhet az irtózatán egy újabb Akaraterő-mentővel (NF = 17), de még ekkor is ideges marad. A hatás –4 Ügyesség-levonással jár egészen a hatóidő leteltéig, vagy amíg az áldozat nem távolodik el minimum 20 lábnyi távolságra az irtózata tárgyától. A képesség minden egyéb tekintetben megegyezik egy 16. szintű mágus *ellenszenv* varázslatával.

Méreg (Sz): Csak a kígyófejű félvérek és a förtelmek rendelkeznek méreggel – harapás, Szívósságmentő (NF = 17), kezdő és másodlagos sebzése 1d6 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés.

Jártasságok: *A *kaméleonhatalom* képességét használó yuan-ti +8 körülmény bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

YUAN-TI FÉLVÉR JELLEMZŐK

1d6 Dobás*	Jellemző	Hatás
1	Kígyófej	Harapás-sebzés 1d6 és méreg (mentő NF = 14), kezdő és másodlagos sebzése 1d6 időleges Állóképesség-vesztés.
2	Rugalmas test	+1 faji bónusz a Gyorsaságmentőkre.
3	Nincs láb, kígyófarok	Sebesség 20 láb, mászva és úszva 15 láb, max. Közepes termetű ellenfelét megszoríthatja (1d6+3).
4	Karok helyett kígyók	2 harapástámadás (1d4 sebzés és a fentebb írt méreg sebzése)
5	Bőr helyett pikkelyek	+4 természetes vértezet
6	Lábak és kígyófarok	Sebesség 30 láb, úszva 15 láb, maximum Kicsi ellenfelét megszoríthatja (1d4+3 sebzést okozva)

*Dobj kétszer, az egyező és az ellentétes eredmények újradobhatóak.

A YUAN-TI TÁRSADALOM

Minden yuan-ti a gonoszság elkötelezett követője. Nagy becsben tartják a hüllőket. A yuan-ti élet központja a templom, amelyben a rituálék gyakran járnak véres áldozatokkal. A lakhelyeik leginkább elhagyatott romvárosokban vannak, de beköltöztek néhány földalatti városba is. Egy város vagy templom hollétét mindig titokban tartják

a kívülállók előtt. Az építészetükben kedvelik a kör alapú helységeket, és a magas padlókat, amelyekre lépcsők helyett gyakran oszlopokon kell felmászni. A yuan-ti faj felett a förtelmek uralkodnak, és ők a templomok vezetői is. Mindenek felett áll a főpap (aki mindig ember-fejű). A valóvérűek foglalkoznak a külvilági ügyekkel, többnyire embereknek álcázva magukat. A yuan-ti főistenség Merrshaulk, aki megteremtette a fajt, és azóta is igazgatja az életét.

VALÓVÉRŰ

A yuan-ti valóvérű az első pillantásra embernek tűnhet. Hüllőszerű jellegzetességei nem túl feltűnőek: kígyószem, villás nyelv, hegyes fogak, néhány pikkely a nyakon vagy esetleg a végtagokon, és hasonló elváltozások. Ennek okán a mindig +5 faji bónuszt kap az Álcázáspróbáira, amikor embernek adja ki magát.

FÉLVÉR

A yuan-ti félvér mindig szembetűnő kígyóvonásokkal, jellegzetességekkel rendelkezik. Ezen elváltozások közül a leggyakoribbakat a fenti táblázatban olvashatod.

FÖRTELEM

A förtelem teljesen kígyószerű (dobj százalékra: 01–50), minimális emberi jellegzetességgel rendelkezik, mint például az emberi fej (51–75), esetleg emberi karjai is vannak (76–00).

Megragadás (Sz): A képesség használatához a kígyófejű lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapás-támadásával. Ha ez sikerült, akkor körétekeredik és megszorithatja az áldozatát.

Szorítás (Sz): A förtelem egy sikeres birkózáspróbával 1d6+6 pontnyi zúzósebzést okoz (kígyófejjel a harapása támadás bónuszát használhatja) egy maximum Nagy termetű ellenfélnek.

A YUAN-TI KARAKTEREK

A yuan-ti valóvérűek és félvérek kedvelt kasztja a vándor. A förtelmek kedvelt kasztja a pap. A yuan-ti papok Merrshaulk hitét követik, és ezáltal választhatnak kettőt a következő szférák közül: Káosz, Gonosz, Pusztítás, Növény.

ZABÁLÓ

Nagy élőholt
Életerő dobás: 12d12 (78 ép)
Kezdeményezés: +4 (Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 18 (–1 termet, +9 természetes)
Támadások: 2 karom +11 kh.
Sebzés: Karom 1d6+5
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10 láb
Különleges támadások: Energiaelszívás, esszencia bebörtönzése, varázslatszerű képességek
Különleges képességek: Élőholt, varázslatelker., varázslatell. 21
Mentők: Szív +4, Gyors +4, Akarat +11
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 10, Áll -, Int 16, Böl 16, Kar 17
Jártasságok: Mászás +10, Koncentráció +18, Ugrás +17, Hallgatózás +17, Csendes Mozgás +12, Észlelés +17
Képességek: Éberség, Vakharc, Harci Alkalmazások, Szakértő, Jobb Kezdeményezés, Fegyverfókusz (karmok)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 11
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig semleges gonosz
Fejlesztés: 13 ÉK (Nagy); 14–27 ÉK (Óriási)

A zabáló minden porcikájában olyan gonosz, mint amilyennek kinéz. Az Éteri és az Asztrális Síkokon rejtőzködik, az ott lakókra és az átutazókra egyformán vadászik.

Magas, csontvázszerű alak, amelynek összeaszott inak lógnak a csontjairól. A teremtmény bordái közé egy pici lény van bebörtönözve, amelyen látszik, hogy szenved. Ez a lény valójában nem más, mint a zabáló ellenfeleinek csapdába ejtett esszenciája, amit a szörnyeteg úgy fogyaszt, mint futótűz az erdőt.

HARC

Még ha nem lennének különleges képességei, a zabáló akkor is iszonytató ellenfél lenne a csontos karmaival.

Energiaelszívás (T): Akit a zabáló eltalál a karomtámadásával vagy a *lidérckéz* képességével, az veszít egy szintet. Ez ellen sikeres Szívósságmentővel lehet védekezni (NF = 19).

Esszencia bebörtönzése (T): A zabáló arról kapta a nevét, hogy képes felfalni az ellenfelei életerejét, a lélek belső esszenciáját. Ehhez a normál karom-támadása helyett az esszencia bebörtönzése képességét kell használnia, ami egy normális támadásdobást jelent, de nem sebez. Az áldozatnak sikeres Szívósság-mentőt kell dobnia (NF = 19), máskülönben azonnal meghal.

A leölt teremtmény esszenciája a zabáló bordái között fogva tartott lényben anyagiasul, a pici alak pedig felveszi az áldozat arcát és a testi jellegzetességeit. Ekkor az áldozat nem támaszt-ható fel semmilyen módon. Csak a *korlátozott kívánság*, a *kívánság* vagy a *csoda* varázslatokkal lehet kiszabadítani a csapdába ejtett esszenciáját, illetve a zabáló elpusztításával is. A zabáló egyszerre csak egy lény esszenciáját képes magában elraktározni.

A csapdába ejtett esszencia elegendő erőt ad a zabálónak ahhoz, hogy öt varázslatszerű képességét használja a leölt lény minden ÉK-jáért vagy szintjéért. Miközben ez megtörténik, a szerencsétlen lélek egyre inkább elhalványodik, majd teljesen semmivé foszlik. Amikor a csapdába ejtett esszencia a nulladik szintre vagy nulla ÉK-ra zuhan, akkor végképp elpusztul. Ha az esszenciát kiszabadítják, akkor a feltámasztott lény minden elveszített szint után dobhat egy-egy Szívósság-mentőt (NF = 17) annak visszaszerzése érdekében. A rontott mentődobás azt jelenti, hogy az adott szint vagy ÉK örökre elveszett.

Varázslatszerű képességek: Bármely találkozás kezdetén a zabáló által csapdába ejtett esszencia 3d4+3 szinttel rendelkezik (30–75

képességhasználat). A zabáló a következő képességeket használhatja körönként egyszer, egy 18. szintű mágus a varázslataihoz hasonlóan (mentő NF = 13 + a varázslat szintje): *zavarodottság, élőholt irányítása, ghoul érintése, kisebb sikszövetséges megidézése, gyengeség sugara, lidérckéz, sugalmazás, igazlátás.*

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

Varázslatelkerülés (T): A csapdába ejtett esszencia varázslat-ellenállást is biztosít a zabáló számára. Ha a következő varázslatok bármelyikét mondják rá a szörnyetegre, és annak ellenállása nem elegendő ellenük (tehát a varázslat hatása létrejön), akkor a hatás a csapdába ejtett esszencián jön létre. *Száműzetés, káoszkalapács, zavarodottság, gondolatok érzékelése, gonosz elűzése, uralkodás személyen, érzelem, félelem, szent szó, hipnózis, bebörtönzés, mágikus zörej, labirintus, sugalmazás, lélekcsapda.* Ugyanígy kell bánni a bűbájjal és a kényszerek minden formájával. Ez sok esetben semlegesíti a varázslat hatását (például a csapdába ejtett esszenciára teljesen haszontalan dolog bűbájt mondani). Azonban némelyik varázslat képes hatni az esszenciára (mint például a *száműzetés*), és megfoszthatja a zabálót a varázslatszerű képességeitől, amíg nem ejti csapdába egy másik lény esszenciáját.

ZOMBI

	Pici zombi Pici élőholt	Kicsi zombi Kicsi élőholt	Közepes zombi Közepes élőholt
Életerő dobás:	1/2 d12+3 (6 ép)	1d12+3 (9 ép)	2d12+3 (16 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	30 láb	30 láb
VF:	11 (+2 termet, –1 Ügy)	11 (+1 termet, –1 Ügy, +1 természetes)	11 (–1 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	Csapás +2 kh.	Csapás +1 kh.	Csapás +2 kh.
Sebzés:	Csapás 1d3	Csapás 1d4	Csapás 1d6+1
Oldal/elérés:	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek:	Élőholt, csak részleges cselekedetek	Élőholt, csak részleges cselekedetek	Élőholt, csak részleges cselekedetek
Mentők:	Szív +0, Gyors –1, Akarat +2	Szív +0, Gyors –1, Akarat +2	Szív +0, Gyors –1, Akarat +3
Tulajdonságok:	Erő 9, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1	Erő 11, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1	Erő 13, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1
Képességek:	Szívósság	Szívósság	Szívósság

	Nagy zombi Nagy élőholt	Óriási zombi Óriási élőholt	Hatalmas zombi Hatalmas élőholt
Életerő dobás:	4d12+3 (29 ép)	8d12+3 (55 ép)	24d12+3 (159 ép)
Kezdeményezés:	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	40 láb	40 láb
VF:	11 (-1 termet, –1 Ügy, +3 természetes)	11 (–2 termet, –1 Ügy, +4 természetes)	11 (-4 termet, –1 Ügy, +6 természetes)
Támadások:	Csapás +4 kh.	Csapás +7 kh.	Csapás +15 kh.
Sebzés:	Csapás 1d8+4	Csapás 2d6+7	Csapás 2d8+10
Oldal/elérés:	5 x 5 / 10 láb	10 x 10 / 15 láb	20 x 20 / 20 láb
Különleges képességek:	Élőholt, csak részleges cselekedetek	Élőholt, csak részleges cselekedetek	Élőholt, csak részleges cselekedetek
Mentők:	Szív +1, Gyors +0, Akarat +4	Szív +2, Gyors +1, Akarat +6	Szív +8, Gyors +7, Akarat +14
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1	Erő 21, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1	Erő 25, Ügy 8, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 1
Képességek:	Szívósság	Szívósság Kritikus (csapás)	Szívósság, Fejlesztett

	Gigászi zombi Gigászi élőholt
Életerő dobás:	48d12+3 (315 ép)
Kezdeményezés:	–2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb
VF:	11 (-8 termet, –2 Ügy, +11 természetes)
Támadások:	Csapás +25 kh.
Sebzés:	Csapás 4d6+13
Oldal/elérés:	40 x 40 / 25 láb
Különleges képességek:	Élőholt, csak részleges cselekedetek
Mentők:	Szív +16, Gyors +14, Akarat +26

Tulajdonságok:	Erő 29, Ügy 6, Áll –, Int –, Böl 10, Kar 3
Képességek:	Szívósság, Fejlesztett Kritikus (csapás)
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Pici és Kicsi: néhány (6–10), csapat (11–20); Közepes: banda (2–5), néhány (6–10), csapat (11–20); Nagy és nagyobb: magányos, banda (2–5), néhány (6–10), csapat (11–20)
Kihívási érték:	Pici 1/6; Kicsi 1/4; Közepes 1/2; Nagy 1; Óriási 2; Hatalmas 6; Gigászi 12
Kincsek:	Nincs
Jellem:	Mindig semleges
Fejlesztés:	Pici, Kicsi –; Közepes 3 ÉK (Közepes); Nagy 5–7 ÉK (Nagy); Óriási 9–23 ÉK (Óriási); Hatalmas 25–47 ÉK (Hatalmas); Gigászi 49–96 ÉK (Gigászi)

Félig oszló tetem, amelyet sötét mágia keltett életre. Gépiesen csoszogva teljesíti teremtője utasításait, nem fél és nem habozik.

Nem kellemes dolog ránézni. A sírjából kiemelkedett, félig rothadt tetem, amelyet részben már felzabáltak a férgek. Azoknak a ruháknak a tépett maradványait viseli, amiben eltemették. A halál nehéz szaga lengi körbe.

Mivel intelligenciája nincs, így egy zombi nem képes a bonyolult parancsok teljesítésére. Például „Ölj meg mindenkit, aki ebbe a szobába lép!", ez egyszerű, és a lény számára is érthető.

A statisztikákban ember-zombik értékei szerepelnek. Más típusú zombiknak természetesen más értékeik lehetnek.

HARC

A zombi természetellenesen erős ökölcsapásokkal kalapálja az ellenfeleit. Azonban csak lassan képes mozogni, így a tapasztalt kalandozók nem kerülnek nagy gondba, ha szembe kell szállniuk vele.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

Csak részleges cselekedetek (Sz): Olyan gyengék a reflexei, hogy nem képes teljes cselekedetek végrehajtására. Így mozoghat vagy támadhat, de a kettőt együtt csak roham esetén teheti meg (részleges roham).

	Emberszabású majom	Pávián	Borz
	Nagy állat	**Közepes termetű állat**	**Pici állat**
Életerődobás:	4d8+8 (26 ép)	1d8+1 (5 ép)	1d8+2 (6 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	30 láb, mászva 30 láb	40 láb. mászva 30 láb	30 láb, fúrva 10 láb
VF:	14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)	13 (+2 Ügy, +1 természetes)	15 (+2 termet, +3 Ügy)
Támadások:	2 karom +7 kh., harapás +2 kh	Harapás +2 kh.	2 karom +5 kh., harapás +0 kh.
Sebzés:	Karmok 1d6+5, harapás 1d6+2	Harapás 1d6+3	Karmok 1d2–1, harapás 1d3–1
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások:	–	–	Dühöngés
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +6, Gyors +6, Akarat +2	Szív +3, Gyors +4, Akarat +1	Szív +4, Gyors +5, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 21, Ügy 15, Áll 14, Int 2, Böl 12, Kar 7	Erő 15, Ügy 14, Áll 12, Int 2, Böl 12, Kar 4	Erő 8, Ügy 17, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6
Jártasságok:	Mászás +18, Hallgatózás +6, Észlelés +6	Mászás +13, Hallgatózás +5, Észlelés +5	Hallgatózás +4, Észlelés +4, Szabadulóművészet +7
Képességek:	–	–	Fegyveres ravaszság (harapás karmok)
Éghajlat/terep:	Meleg erdők és hegységek	Meleg sivatagok és síkságok	Mérsékelt erdőségek, dombságok, síkságok és a földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos, társaság (2–5)	Magányos, csapat (10–40)	Magányos, üreg (2–5)
Kihívási érték:	2	1/2	1/2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	5–8 ÉK (Nagy)	2–3 ÉK (Közepes)	2 ÉK (Pici)

EMBERSZABÁSÚ MAJOM

Mindenevő, leginkább a gorillákhoz hasonlító állat, de sokkalta agresszívebb, és szinte mindent megtámad, ami élelmet jelenthet.

PÁVIÁN

A pávián olyan majom, amelynek fajtája leköltözött a fákról a síkságokra. Kedveli a nagy, nyílt területeket, de éjszakára, ha teheti, visszamászik a fákra, hogy nagyobb biztonságban legyen.

A tipikus pávián méretei egy nagy kutya méreteinek felelnek meg. A hím állat akár 90 fontot is nyomhat.

BORZ

Szőrös kisállat, erőteljes testtel és karmokkal az ásáshoz. A mellső lábai igen erősek, ezért a termetéhez viszonyítva igen jó harcosnak számít.

	Denevér	Medve, fekete	Medve, barna
	Pöttöm állat	**Közepes termetű állat**	**Nagy állat**
Életerődobás:	1/4 d8 (1 ép)	3d8+6 (19 ép)	6d8+24 (51 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	5 láb, repülve 40 láb (jó)	40 láb	40 láb
VF:	16 (+4 termet, +2 Ügy)	13 (+1 Ügy, +2 természetes) +5 természetes)	15 (-1 termet, +1 Ügy,
Támadások:	–	2 karom +6 kh., harapás +1 kh.	2 karom +11 kh., harapás +6 kh.
Sebzés:	–	Karmok 1d4+4, harapás 1d6+2	Karmok 1d8+8, harapás 2d8+4
Oldal/elérés:	1 x 1 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	–	–	Megragadás
Különleges képességek:	Vaklátás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +2, Gyors +4, Akarat +2	Szív +5, Gyors +4, Akarat +2	Szív +9, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok:	Erő 1, Ügy 15, Áll 10, Int 2, Böl 14, Kar 4	Erő 19, Ügy 13, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 27, Ügy 13, Áll 19, Int 2, Böl 12, Kar 6
Jártasságok:	Hallgatózás +9, Csendes Mozgás +6, Észlelés +9*	Mászás +6, Észlelés +7 Hallgatózás +4, Úszás +8	Hallgatózás +4, Észlelés +7 Úszás +14
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg sivatagok, erdők, dombságok, síkságok és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg erdők, dombok, hegységek	Bármely erdő, dombság, hegység és a föld mélyén
Szerveződés:	Csapat (10–40), tömeg (10–50)	Magányos, pár	Magányos, pár
Kihívási érték:	1/10	2	4
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	4–5 ÉK (Közepes)	7–10 ÉK (Nagy)

Harc

A borz az éles karmaival és a fogaival támad az ellenfeleire.

Dühöngés (Sz): Ha a borz harcban sérülést szenved, akkor a következő körben eszementen őrjöngeni kezd, és addig nem nyugszik le, amíg ő vagy ellenfele ki nem múlik. Ilyenkor a módosítói: +4 az Erőre, +4 az Állóképességre, –2 a VF-értékére. Az állat nem képes önszántából abbahagyni a dühöngést.

DENEVÉR

Kicsiny repülő emlős, a statisztikák a rovarevő denevért írják le.

Harc

Vaklátás (Sz): A denevér magas frekvenciájú hangokat bocsát ki, és érzékeny fülével fogja fel a tárgyakról és az élőlényekről visszaverődő hanghullámokat. Így 120 lábnyi távolságon belül ugyanolyan jól érzékel, mint a látó lények. A *csend* varázslat semlegesíti a képességet, és a hatóterületen belül az állatnak a gyenge látására kell hagyatkoznia, amely csak 10 lábnyi távolságig használható.

Jártasságok: *+4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira. Ez a bónusz összekapcsolódik a vaklátás képességgel.

FEKETE MEDVE

A fekete medve erdőlakó mindenevő, amely általában nem jelent veszélyt az utazókra. Csak akkor, ha a kölykeit védi vagy az élelmét akarják elvenni tőle.

A fekete medve bundája lehet tiszta fekete, szőkés vagy fahéjszínű, és a testhosszuk ritkán nagyobb 5 lábnyinál.

BARNAMEDVE

A ragadozó medvefaj kifejlett példánya 1800 fontnál is többet nyomhat, és a hátsó lábaira ágaskodva akár 12 lábnyi magas is lehet. Vad, és dühödten védelmezi a területét. A barnamedve statisztikáit használhatjátok szinte bármelyik nagytermetű medvefajhoz.

JEGESMEDVE

Ez a zömök, jégvidéki ragadozó a legnagyobb medvefélék közé tartozik.

Harc

A jegesmedve a barnamedvéhez hasonlóan harcol.

FAMULUSOK

Néhány állat alkalmas rá, hogy egy varázsló vagy egy mágus famulusa legyen (a részleteket megtalálod a *Játékosok könyvében*). Ezek az állatok, és a famulusokként kapható különleges képességeik a következőek:

Famulus	Különlegesség
Denevér	–
Macska	Ura +2 bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira
Sólyom	–
Bagoly	Lát kevés fénynél; ura +2 bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira
Patkány	Ura +2 bónuszt kap a Szívósság-mentőire
Holló	Beszélhet egy nyelvet
Kígyó (Pici)	Mérgező harapás
Béka	Ura +2 bónuszt kap az Állóképesség-értékére
Menyét	Ura +2 bónuszt kap a Gyorsaság-mentőire

Jártasságok: *Hóval borított területen a fehér bundája miatt +12 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

BIVALY

Ez a csordákban járó állat igen agresszív, amikor a kicsinyeit védelmezi. Hasonlóképpen megvadul a párzási időszakban is, de egyébiránt nem szeret harcolni. A bivaly vállai úgy 6 lábnyi magasságban vannak, és a testhossza 9-12 lábnyi is lehet. A súlya 1800-2400 font között van. A bivaly statisztikái általában használhatóak a legtöbb csordában járó, nagytermetű állatra.

Harc

Letaposás (Sz): A megrémült bivalycsorda csoportosan menekül, véletlenszerű irányban (de mindig a veszélyforrástól távolodva). Gyakorlatilag ekkor minden maximum Nagy termetű dolgon átrohannak, ami az útjukba kerül. Ez a csorda minden öt állata után 1d12 pontnyi zúzósebzést okoz. A sikeres Gyorsaságmentődobás (NF = 16) felezi a sebzést.

	Jegesmedve Nagy állat	Bivaly Nagy állat	Vaddisznó Közepes termetű állat
Életerő dobás:	8d8+32 (68 ép)	5d8+15 (37 ép)	3d8+9 (22 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+0	+0
Sebesség:	40 láb, úszva 30 láb	40 láb	40 láb
VF:	15 (–1 termet, +1 Ügy, +5 természetes)	13 (–1 termet, +4 természetes)	16 (+6 természetes)
Támadások:	2 karom +13 kh., harapás+8 kh.	Öklelés +6 kh.	Öklelés +4 kh.
Sebzés:	Karom 1d8+8, harapás 2d8+4	Öklelés 1d8+6	Öklelés 1d8+3
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Megragadás	Letaposás	Vadság
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +10, Gyors +7, Akarat +3	Szív +7, Gyors +4, Akarat +1	Szív +6, Gyors +3, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 27, Ügy 13, Áll 19, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 18, Ügy 10, Áll 16, Int 2, Böl 11, Kar 4	Erő 15, Ügy 10, Áll 17, Int 2, Böl 13, Kar 4
Jártasságok:	Észlelés +7, Hallgatózás +4, Rejtőzködés -1*	Észlelés +5, Hallgatózás +8,	Hallgatózás +7, Észlelés +5,
Éghajlat/terep:	Bármely hideg föld	Mérsékelt síkságok	Mérsékelt és meleg erdőségek
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, csorda (6–30)	Magányos
Kihívási érték:	4	2	2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	9–12 ÉK (Nagy)	6–7 ÉK (Nagy)	4–5 ÉK (Közepes)

	Teve	Macska	Jaguár
	Nagy állat	**Pici állat**	**Közepes termetű állat**
Életerő dobás:	3d8+6 (19 ép)	1/2 d8 (2 ép)	3d8+6 (19 ép)
Kezdeményezés:	+3 (Ügy)	+2 (Ügy)	+4 (Ügy)
Sebesség:	50 láb	30 láb	50 láb
VF:	13 (–1 termet, +3 Ügy, +1 természetes)	14 (+2 termet, +2 Ügy)	15 (+4 Ügy, +1 természetes)
Támadások:	Harapás +5 kh.	2 karom +4 kh., harapás –1 kh.	2 karom +11 kh., harapás +6 kh.
Sebzés:	Harapás 1d4+6	Karom 1d2-4, harapás 1d3-4	Karom 1d8+8, harapás 2d8+4
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	–	–	Lerántás
Különleges képességek:	Szaglás	–	Sprint
Mentők:	Szív +5, Gyors +6, Akarat +1	Szív +2, Gyors +4, Akarat +1	Szív +5, Gyors +7, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 18, Ügy 16, Áll 14, Int 1, Böl 11, Kar 4	Erő 3, Ügy 15, Áll 10, Int 2, Böl 12, Kar 7	Erő 16, Ügy 19, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +5	Egyensúly +10 Mászás +5, Rejtőzés +17*, Hallgatózás +4, Csendes Mozgás +9 Észlelés +4	Rejtőzés +7, Hallgatózás +5 Csendes Mozgás +8 Észlelés +5
Képességek:	–	Ravasz Fegyverhasználat (karmok, harapás)	Ravasz Fegyverhasználat (karmok, harapás)
Éghajlat/terep:	Bármely sivatag, dombság	Bármely föld	Meleg síkságok
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos, pár, család (3–5)
Kihívási érték:	1	1/4	2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	–	4–5 ÉK (Közepes)

	Krokodil	Krokodil, óriás	Kutya
	Közepes termetű állat (Vízi)	**Óriási állat (Vízi)**	**Kicsi állat**
Életerő dobás:	3d8+9 (22 ép)	7d8+28 (59 ép)	1d8+2 (6 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 30 láb	20 láb, úszva 30 láb	40 láb
VF:	15 (+1 Ügy, +4 természetes)	16 (–2 termet, +1 Ügy, +7 természetes)	15 (+1 termet, +3 Ügy, +1 természetes)
Támadások:	Harapás +6 kh. vagy farkcsapás +6 kh.	Harapás +11 kh. vagy farkcsapás +11 kh.	Harapás +2 kh.
Sebzés:	Harapás 1d8+6 vagy farkcsapás 1d12+6	Harapás 2d8+12 vagy farkcsapás 1d12+12	Harapás 1d4+1
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	10 x 20 / 10 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Megragadás	Megragadás	–
Különleges képességek:	–	-	Szaglás
Mentők:	Szív +6, Gyors +4, Akarat +2	Szív +9, Gyors +6, Akarat +3	Szív +4, Gyors +5, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 19, Ügy 12, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 2	Erő 27, Ügy 12, Áll 19, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 13, Ügy 17, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6
Jártasságok:	Hallgatózás +5, Észlelés +5, Rejtőzködés +7*	Hallgatózás +5, Észlelés +5 Rejtőzködés +0*	Hallgatózás +5, Észlelés +5, Úszás +5, Vadon Ismerete +1*
Éghajlat/terep:	Meleg mocsarak és vizek	Meleg mocsarak és vizek	Bármely föld
Szerveződés:	Magányos, kolónia (6–11)	Magányos, kolónia (6–11)	Magányos
Kihívási érték:	2	4	1/3
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–5 ÉK (Közepes)	8–14 ÉK (Óriási)	–

VADDISZNÓ

Bár nem ragadozó, elég heves vérmérséklettel rendelkező állat, amely gyakran lerohan bárkit, aki megzavarja. Drótszerű, szürkésfekete bunda borítja a testét. A kifejlett hím körülbelül 4 lábnyi hosszú, és a marmagassága 3 lábnyi.

Harc

Vadság (Sz): Dühödt harcos, levonások nélkül képes a végsőkig (eszméletvesztés vagy halál) küzdeni (a sebesülések módosítóit a *Játékosok könyvében* találhatod).

TEVE

A teve híres azon képességéről, hogy élelem és innivaló hiányában, akár szélsőséges körülmények között is képes nagy távolságokra utazni.

A felsorolt adatok a dromedárra (egypúpú teve) vonatkoznak. A marmagassága úgy 7 lábnyi, amelyet a púpja egy lábnyival növel meg.

A kétpúpú (baktriai) teve a valamivel hűvösebb, sziklás területeken található meg. Zömökebb, lassabb (sebessége 40 láb), és szívósabb (Áll 16).

Vihető súly: A teve számára a könnyű megterhelés maximum 300 font, a közepes vihető súly 301–600 font között van, a nehéz súly pediglen ettől 900 fontig terjed. A teve maximum 4500 font súly elhúzására képes.

MACSKA

A statisztikák egy átlagos házimacskára vonatkoznak.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira, és +8 faji bónuszt kap az Egyensúlypróbáira. A Mászáspróbáihoz használhatja az Ügyességből adódó módosítóját. *Magas fűben és sűrű aljnövényzetben a Rejtőzésbónusza +8 lesz.

JAGUÁR

A síkságok gyors nagymacskája. A testhossza úgy 3–5 lábnyi között lehet, a súlya nagyjából 110–130 fontnyi.

Harc

Amikor vadászik, képes nagy sebességgel futva megrohamozni még a nála gyorsabb zsákmányállatokat is.

Lerántás (Sz): Ha a jaguár célba talál a karom- vagy a harapástámadásával, akkor egy ingyenes cselekedettel megpróbálhatja a földre rántani áldozatát (a részleteket keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a próbálkozás sikertelen, akkor az ellenfél nem reagálhat a jaguár lerántásával.

Sprint (Sz): Óránként egyszer a jaguár képes a normális sebességének tízszeresével (500 láb) rohamozni, és a számára ez egy mozgáscselekedetet jelent.

KROKODIL

Ez az agresszív vízi ragadozó akár 11–12 lábnyi hosszúra is megnőhet. Amikor vadászik, a vízbe merül és csak a szemei, a feje teteje és az orrnyílásai maradnak a felszínen. Így várja, hogy a zsákmány közelebb kerüljön.

Harc

Megragadás (Sz): A képesség használatához az állatnak el kell találnia a maximum Közepes termetű ellenfelét a harapástámadásával. Ha ez sikeres, akkor a krokodil megpróbálja a mély vízbe húzni és a felszín alatt tartani az áldozatát. Amíg fogva tartja a zsákmányát, addig a krokodil minden körben automatikusan a harapássebzését okozza neki.

Jártasságok: *Ha víz alá merülve várakozik, akkor +12 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

ÓRIÁS KROKODIL

Ez az óriási teremtmény a sós vízekben él, és akár 20 lábnyi hosszúságúra is megnövekedhet.

Az óriás krokodil a maximum Nagy termetű ellenfeleket ragadhatja meg és húzhatja be a vízbe, egyébiránt a viselkedése és a harcmodora megegyezik a kisebb rokonáéval.

KUTYA

A statisztikákban szereplő adatok az átlagos termetű (pl.: terrier) kutyákat jellemzik. Ezek a statisztikák használhatóak a vadon élő, kutyaszerű állatokra is, mint amilyen a prérifarkas vagy a sakál.

Jártasságok: *Szagnyomot követve minden kutya +8 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

NAGYOBB TERMETŰ KUTYÁK

Ebbe a kategóriába a munkakutyák tartoznak, mint például a malamud vagy a bernáthegyi.

Harc

Ha kiképzik őket a harcra, akkor ugyanúgy képesek alkalmazni a lerántás-támadást, mint a farkas (lásd a farkasnál). Ezek a kutyák akkor is képesek harcolni, ha közben valaki lovagol rajtuk. A lovasuk csak akkor támadhat, ha előtte tesz egy sikeres Lovaglás-próbát (a részletekért lásd a *Játékosok könyvét*).

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 100 font, a közepes vihető súly 101–200 font között van, a nehéz súly pediglen ettől 300 fontig terjed. Maximum 1500 font súly elhúzására képesek.

Jártasságok: *Szagnyomot követve +4 faji bónuszt kapnak a Vadon Ismerete jártasságpróbáikra.

SZAMÁR

Hosszú fülű, a lovakra hasonlító, de zömökebb állat.

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 50 font, a közepes vihető súly 51–100 font között van, a nehéz súly pedig

	Kutya, nagyobb termetű Közepes termetű állat	Szamár Közepes termetű állat	Sas Kicsi állat
Életerő dobás:	2d8+4 (13 ép)	2d8+2 (11 ép)	1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	30 láb	10 láb, repülve 80 láb (átlagos)
VF:	16 (+2 Ügy,	13 (+1 Ügy, +4 természetes)	14 (+1 termet, +2 Ügy, +2 természetes) +1 természetes)
Támadások:	Harapás +3 kh.	Harapás +1 kh.	2 karom +3 kh., csőr -2 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6+3	Harapás 1d2	Karom 1d3, csőr 1d4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	–
Mentők:	Szív +5, Gyors +5, Akarat +1	Szív +4, Gyors +4, Akarat +0	Szív +3, Gyors +4, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 15, Ügy 15, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 10, Ügy 13, Áll 12, Int 1, Böl 11, Kar 4	Erő 10, Ügy 15, Áll 12, Int 2, Böl 14, Kar 6
Jártasságok:	Észlelés +5, Hallgatózás +5, Vadon Ismerete +1*, Úszás +5	Észlelés +5, Hallgatózás +5, Egyensúly +3	Hallgatózás +6, Észlelés +6*,
Képességek:	–	–	Ravasz Fegyverhasználat (karmok, csőr)
Éghajlat/terep:	Bármely föld	Mérsékelt és meleg sivatagok, dombok, síkságok és hegyek	Bármely erdőség, dombság, síkság és hegység
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos, pár
Kihívási érték:	1	1/6	1/2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	–	2–3 ÉK (Közepes)

ettől 150 fontig terjed. Maximum 750 font súly elhúzására képes.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kap az Egyensúly-próbáira.

SAS

Ez a ragadozó madár szinte bármilyen területen megél, habár leginkább a magasan fekvő helyekre szeret fészkelni.

Az átlagos sas testhossza úgy 3 lábnyi, és a szárnyfesztávolsága 7 lábnyi. A statisztikák megfelelnek minden hasonló termetű ragadozó madárnak.

Jártasságok: *A nappali órákban +8 faji bónuszt kap az Észlelés-próbáira.

ELEFÁNT

A trópusi vidékek hatalmas növényevője. Vad bár, de néha befogják és munkára idomítják, ritkábban harcra is.

Itt az afrikai elefántot írtuk le, az indiai elefánt kisebb és gyengébb (Erő 28), de egy jó idomár keze alatt tanulékonyabb (Böl 15). A statisztikák viszonylag megfelelőek a hasonló termetű őskori állatoknak, mint amilyen a masztodon vagy a kisebb mamutok.

Harc

Taposás (Sz): Az elefánt megtaposhatja a maximum Közepes termetű ellenfelét, ilyenkor automatikusan az öklelés sebzésével egyenlő életpont-veszteséget okoz. Ha az ellenfele nem akar visszatámadni, akkor a sebzés felezése érdekében tehet egy Gyorsaságmentőt (NF = 20).

SÓLYOM

Ragadozó madár, amely hasonlít a sashoz, de kisebb. A testhossza 1–2 lábnyi, és a szárnyfesztávolsága maximum 6 lábnyi.

Harc

A sólyom képes mind a két karmát használni egyazon támadás keretein belül.

Jártasságok: *A nappali órákban +8 faji bónuszt kap az Észlelés-próbáira.

NEHÉZ UTAZÓ LÓ

A statisztikák az igás- és az utazó lovakat jellemzik, mindezek közül is a legköznapibb változatot. A ló három esztendős korában általában már munkára fogható, és nem tud lovassal a hátán harcolni.

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 200 font, a közepes vihető súly 201–400 font között van, a nehéz súly pedig ettől 600 fontig terjed. Maximum 3000 fontnyi súly elhúzására képes.

NEHÉZ HARCI LÓ

Hasonló az előzőekben leírt lovakhoz, de agresszívebb, és talán erősebb is. Ez a ló akkor is képes harcolni, ha közben valaki lovagol rajta. A lovasa csak akkor támadhat, ha előtte sikeres Lovaglaspróbát dob (NF = 10).

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 300 font, a közepes vihető súly 301–600 font között van, a nehéz súly pedig ettől 900 fontig terjed. Maximum 4500 fontnyi súly elhúzására képes.

KÖNNYŰ UTAZÓ LÓ

A könnyebb munkákra befogható igás és az átlagos utazó lovak. Általában már kétesztendős korukban munkára foghatóak, és nem harcolhatnak lovassal a hátukon.

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 150 font, a közepes vihető súly 151–300 font között van, a nehéz súly pedig ettől 450 fontig terjed. Maximum 2250 fontnyi súly elhúzására képes.

KÖNNYŰ HARCI LÓ

Hasonló az előzőekben leírt lovakhoz, de agresszívebb, és talán erősebb is. Ez a ló akkor is képes harcolni, ha közben valaki lovagol rajta. A lovasa csak akkor támadhat, ha előtte sikeres Lovaglaspróbát dob (NF = 10).

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 230 font, a közepes vihető súly 231–460 font között van, a nehéz súly pedig ettől 690 fontig terjed. Maximum 3450 fontnyi súly elhúzására képes.

	Elefánt Óriási állat	Sólyom Pici állat	Ló, nehéz utazó Nagy állat
Életerő dobás:	11d8+55 (104 ép)	1d8 (4 ép)	3d8+6 (19 ép)
Kezdeményezés:	+0 (Ügy)	+3 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	10 láb, repülve 60 láb (átlagos)	50 láb
VF:	15 (–2 termet, +7 természetes)	17 (+2 termet, +3 Ügy, +2 természetes)	13 (–1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)
Támadások:	Csapás +16 kh., 2 taposás +11 kh., vagy öklelés +16 kh.	Karom +5 kh.	2 pata +3 kh.
Sebzés:	Csapás 2d6+10, taposás 2d6+5, vagy öklelés 2d8+15	Karom 1d4-2	Pata 1d6+2
Oldal/elérés:	10 x 20 / 10 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Taposás 2d8+15	–	–
Különleges képességek:	Szaglás	–	Szaglás
Mentők:	Szív +12, Gyors +7, Akarat +4	Szív +2, Gyors +5, Akarat +2	Szív +5, Gyors +4, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 30, Ügy 10, Áll 21, Int 2, Böl 13, Kar 7	Erő 6, Ügy 17, Áll 10, Int 2, Böl 14, Kar 6	Erő 15, Ügy 13, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6
Jártasságok:	Hallgatózás +6, Észlelés +6	Hallgatózás +6, Észlelés +6*	Hallgatózás +6, Észlelés +6
Képességek:	–	Ravasz Fegyverhasználat (karmok)	–
Éghajlat/terep:	Meleg erdők és síkságok	Bármely erdő, dombság, síkság és hegység	Bármely föld
Szerveződés:	Magányos, csorda (6–30)	Magányos, pár	Magányos
Kihívási érték:	8	1/3	1
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	12–22 ÉK (Óriási)	–	–

	Ló, nehéz harci	Ló, könnyű utazó	Ló, könnyű harci
	Nagy állat	Nagy állat	Nagy állat
Életerő dobás:	4d8+12 (30 ép)	3d8+6 (19 ép)	3d8+9 (22 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	50 láb	60 láb	60 láb
VF:	14 (–1 termet, +1 Ügy, +4 természetes)	13 (–1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)	14 (–1 termet, +1 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	2 pata +6 kh., harapás +1 kh.	2 pata +2 kh.	2 pata +4 kh., harapás –1 kh.
Sebzés:	Pata 1d6+4, harapás 1d4+2	Pata 1d4+1	Pata 1d4+3, harapás 1d3+1
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +7, Gyors +5, Akarat +2	Szív +5, Gyors +4, Akarat +2	Szív +6, Gyors +4, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 18, Ügy 13, Áll 17, Int 2, Böl 13, Kar 6	Erő 13, Ügy 13, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 16, Ügy 13, Áll 17, Int 2, Böl 13, Kar 6
Jártasságok:	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +6, Észlelés +6	Hallgatózás +7, Észlelés +7
Éghajlat/terep:	Bármely föld	Bármely föld	Bármely föld
Szerveződés:	Háziasított	Magányos	Magányos
Kihívási érték:	2	1	1
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	–	–

LEOPÁRD

A dzsungelek nagymacskája úgy 4 lábnyi hosszúra és 120 fontnyi súlyúra nő meg. Éjszaka vadászik.

Harc

Lecsapás (Sz): Ha a leopárd a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre, holott abban a körben már tett egy mozgáscselekedetet.

Megragadás (Sz): A képesség használatához az állatnak el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézéstámadását.

Gereblyézés (Sz): A leopárd két gereblyézés támadást hajthat végre (+6 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben. Támadásonként 1d3+1 pontnyi sebzést okoz. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézéstámadását.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira, emellett +8 faji bónuszt kap az Egyensúly-próbáira. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +8.

OROSZLÁN

A statisztikák a hím afrikai oroszlánt jellemzik, amely úgy 5–8 lábnyi hosszúra és 330–350 fontnyi súlyúra nő meg. A nőstények kisebbek, de rájuk is ugyanezek az értékek vonatkoznak.

Harc

Lecsapás (Sz): Ha az oroszlán a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre, holott abban a körben már tett egy mozgáscselekedetet.

	Leopárd	Oroszlán	Gyík
	Közepes termetű állat	Nagy állat	Pici állat
Életerő dobás:	3d8+6 (19 ép)	5d8+10 (32 ép)	1/2 d8 (2 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Ügy)	+3 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb, mászva 20 láb	40 láb	20 láb, mászva 20 láb
VF:	15 (+4 Ügy, +1 természetes)	15 (–1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)	14 (+2 termet, +2 Ügy)
Támadások:	Harapás +6 kh.,2 karom +1 kh.	2 karom +7 kh., harapás +2 kh.	Harapás +4 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6+3, karom 1d3+1	Karom 1d4+5, harapás 1d8+2	Harapás 1d4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások:	Lecsapás, megragadás, gereblyézés 1d3+1	Lecsapás, megragadás, gereblyézés 1d4+2	–
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	–
Mentők:	Szív +5, Gyors +7, Akarat +2	Szív +6, Gyors +7, Akarat +2	Szív +2, Gyors +4, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 16, Ügy 19, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 21, Ügy 17, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 3, Ügy 15, Áll 10, Int 2, Böl 12, Kar 2
Jártasságok:	Észlelés +6, Hallgatózás +6, Rejtőzés +9*, Mászás +11, Csendes Mozgás +9, Egyensúly +12	Észlelés +5, Hallgatózás +5, Rejtőzés +4*, Ugrás +5, Csendes Mozgás +11, Egyensúly +7	Hallgatózás +4, Észlelés +4, Mászás +12, Egyensúly +10, Rejtőzködés +13
Képességek:	Ravasz Fegyverhasz. karm., har.)	–	Ravasz Fegyverhasználat (har.)
Éghajlat/terep:	Meleg erdők és síkságok	Meleg síkságok	Bármely meleg föld
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, pár, falka (6–10)	Magányos
Kihívási érték:	2	3	1/6
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–5 ÉK (Közepes)	6–8 ÉK (Nagy)	–

Megragadás (Sz): A képesség használatához az állatnak el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézéstámadását.

Gereblyézés (Sz): Az oroszlán két gereblyézés támadást hajthat végre (+7 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben. Támadásonként 1d4+2 pontnyi sebzést okoz. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézéstámadását.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap az Egyensúly, a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +12.

GYÍK

A statisztikák a kicsi, nem mérgező gyíkokat jellemzik, amelyek 1–2 lábnyi hosszúra nőhetnek meg. Ilyen például az iguána.

Jártasságok: A Mászáspróbáikhoz használhatják az Ügyességből adódó módosítójukat, és az Egyensúly-próbáikra +8 faji bónuszt kapnak.

ÓRIÁSGYÍK

Ez a kategória a jóval nagyobb, 3–5 lábnyi hosszú gyíkokat jelöli.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kapnak a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáikra. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzés-bónuszuk +8.

MAJOM

A statisztikák a fákon élő majomfajtákat jellemzi, amelyek nem növekednek nagyobbra a házimacskáknál.

Jártasságok: A Mászáspróbáikhoz használhatják az Ügyességből adódó módosítójukat, és az Egyensúly-próbáikra +8 faji bónuszt kapnak.

ÖSZVÉR

A szamár és a ló nemzésképtelen keresztezése. Leginkább a könnyű lovakhoz hasonlítható, bár valamivel erősebb.

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 230 font, a közepes vihető súly 231–460 font között van, a nehéz súly pedig ettől 690 fontig terjed. Maximum 3450 fontnyi súly elhúzására képes.

Jártasságok: +2 faji bónuszt kap az Ügyességpróbáira, amikor megcsúszik vagy arra dob, hogy leeshet-e valahonnan.

POLIP

A tengerfeneken lakó lény csupán a zsákmányára veszélyes, gyakrabban kezd el menekülni, mint harcolni.

Harc

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a karszerű csápjaival. Ha sikerült, akkor minden körben automatikusan a harapássebzését okozza az áldozatának.

Löket (Sz): Körönként egyszer a polip egy fújással képes hátrafelé menni, a sebessége ekkor 200 láb. Ez a számára kétszeres mozgáscselekedetet jelent.

Tintafelhő (Sz): Percenként egyszer a polip képes szénfekete tintafelhőt ereszteni maga köré a vízbe, egy ingyenes cselekedetként. A tintafelhő 10 lábnyi széles és magas, illetve 10 lábnyi hosszúságú területet borít be. A felhő teljesen elrejti, amit rendszerint arra használ, hogy elmeneküljön a vesztes csatából. A tintafelhőbe kerülő lények a szabályok szerint a teljes sötétség hatásait szenvedik el.

Jártasságok: Képes a bőre színét minimális mértékben megváltoztatni, és így +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködéspróbáira.

ÓRIÁS POLIP

Agresszív vadász, és fejlett területérzékkel rendelkezik. A karjai akár 10 lábnyi hosszúra is megnőhetnek, és vagy tüskék, vagy éles szélű szívókorongok borítják őket.

Harc

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a maximum Közepes termetkategóriába tartozó ellenfelét a karszerű csápjaival. Ha sikerült, akkor megszorítha az áldozatát.

Szorítás (Sz): Egy sikeres birkózáspróbával az állat automatikusan 2d8+6 pontnyi sebzést okozhat egy megragadott, maximum Közepes termetkategóriába tartozó ellenfélnek.

Löket (Sz): Körönként egyszer az óriás polip egy fújással képes hátrafelé menni, a sebessége ekkor 200 láb. Ez a számára kétszeres mozgáscselekedetet jelent.

Tintafelhő (Sz): Percenként egyszer az óriás polip képes szénfekete tintafelhőt ereszteni maga köré a vízbe, egy ingyenes cselekedetként. A tintafelhő 10 lábnyi széles és magas, illetve 10 lábnyi hosszúságú területet borít be. A felhő teljesen elrejti, amit rendszerint arra használ, hogy elmeneküljön a vesztes csatából. A

	Gyík, óriás Közepes termetű állat	Majom Pici állat	Öszvér Nagy állat
Életerő dobás:	3d8+9 (22 ép)	1d8 (4 ép)	3d8+9 (22 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	30 láb, úszva 30 láb	30 láb, mászva 30 láb	30 láb
VF:	15 (+2 Ügy, +3 természetes)	14 (+2 termet, +2 Ügy)	13 (–1 termet, +1 Ügy, +3 természetes)
Támadások:	Harapás +5 kh.	Harapás +4 kh.	2 pata +4 kh.
Sebzés:	Harapás 1d8+4	Harapás 1d3-4	Pata 1d4+3
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 10 / 5 láb
Mentők:	Szív +6, Gyors +5, Akarat +2	Szív +2, Gyors +4, Akarat +1	Szív +6, Gyors +4, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 2	Erő 6, Ügy 17, Áll 10, Int 2, Böl 11, Kar 6	Erő 15, Ügy 13, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 5
Jártasságok:	Hallgatózás +4, Észlelés +4, Mászás +9, Rejtőzés +7*, Csendes Mozgás +6	Hallgatózás +4, Észlelés +4, Mászás +13, Rejtőzés +13, Egyensúly +10	Hallgatózás +6, Észlelés +6
Képességek:	–	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	–
Éghajlat/terep:	Bármely meleg föld	Meleg erdőségek	Meleg síkságok
Szerveződés:	Magányos	Magányos, csapat (10–40)	Magányos
Kihívási érték:	2	1/6	1
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–5 ÉK (Közepes)	2–3 ÉK (Közepes)	–

	Polip	Polip, óriás	Bagoly
	Kicsi állat (Vízi)	**Nagy állat (Vízi)**	**Pici állat**
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	8d8+8 (44 ép)	1d8 (4 ép)
Kezdeményezés:	+3 (Ügy)	+2 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 30 láb	20 láb, úszva 30 láb	10 láb, repülve 40 láb (átlagos)
VF:	16 (+1 termet, +3 Ügy, +2 természetes)	18 (–1 termet, +2 Ügy, +7 természetes)	17 (+2 termet, +3 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	8 kar +5 kh., harapás +0 kh.	8 kar +10 kh., harapás +5 kh.	Karmok +5 kh.
Sebzés:	Kar 0, harapás 1d3	Kar 1d4+5, harapás 1d8+2	Karmok 1d2-2
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 10 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások:	Megragadás	Megragadás, szorítás	–
Különleges képességek:	Tintafelhő, löket	Tintafelhő, löket	–
Mentők:	Szív +3, Gyors +6, Akarat +1	Szív +7, Gyors +8, Akarat +3	Szív +2, Gyors +5, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 12, Ügy 17, Áll 11, Int 2, Böl 12, Kar 3	Erő 20, Ügy 15, Áll 13, Int 2, Böl 12, Kar 3	Erő 6, Ügy 17, Áll 10, Int 2, Böl 14, Kar 4
Jártasságok:	Észlelés +5, Hallgatózás +5, Rejtőzködés +15	Észlelés +4, Hallgatózás +4, Rejtőzködés +11	Hallgatózás +14, Észlelés +6*, Csendes Mozgás +20
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (karok, harapás)	–	Ravasz Fegyverhasználat (karmok)
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg vizek	Mérsékelt és meleg vizek	Bármely erdőség, dombság, síkság és hegység
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos
Kihívási érték:	1	8	1/4
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	3–6 ÉK (Közepes); 7 ÉK (Nagy)	9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)	1 ÉK (Közepes); 2 ÉK (Nagy)

tintafelhőbe kerülő lények a szabályok szerint a teljes sötétség hatásait szenvedik el.

Jártasságok: Képes a bőre színét minimális mértékben megváltoztatni, és így +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés-próbáira.

BAGOLY

A statisztikák többnyire megfelelőek bármelyik hasonló termetű ragadozó madár jellemzéséhez. A bagoly testhossza 1–2 lábnyi, és a szárnyfesztávolsága maximum 6 lábnyi.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Hallgatózáspróbáira, és +14 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Alkonyatkor és sötétben +8 faji bónuszt kap az Észlelés próbáira.

PÓNI

A statisztikák egy alacsony lovat írnak le, úgy 5 lábnyi marmagassággal. Egyébiránt a póni a könnyű lovakhoz hasonlít, és lovassal a hátán nem harcolhat.

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 75 font, a közepes vihető súly 76–150 font között van, a nehéz súly pedig ettől 225 fontig terjed. Maximum 1125 fontnyi súly elhúzására képes.

HARCI PÓNI

Valamivel agresszívebb és erősebb tenyészet, mint a hétköznapi póni. Lovassal a hátán is képes harcolni. A lovasa csak akkor

	Póni	Póni, harci	Delfin
	Közepes termetű állat	**Közepes termetű állat**	**Közepes termetű állat (Vízi)**
Életerő dobás:	2d8+2 (11 ép)	2d8+4 (13 ép)	2d8+2 (11 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	40 láb	Úszva 80 láb
VF:	13 (+1 Ügy, +2 természetes)	13 (+1 Ügy, +2 természetes)	15 (+3 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	2 pata +2 kh.	2 pata +3 kh.	Öklelés +4 kh.
Sebzés:	Pata 1d3+1	Pata 1d3+2	Öklelés 2d4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Vaklátás
Mentők:	Szív +4, Gyors +4, Akarat +0	Szív +5, Gyors +4, Akarat +0	Szív +4, Gyors +6, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 13, Áll 12, Int 2, Böl 11, Kar 4	Erő 15, Ügy 13, Áll 14, Int 2, Böl 11, Kar 4	Erő 11, Ügy 17, Áll 13, Int 2, Böl 12, Kar 6
Jártasságok:	Észlelés +5, Hallgatózás +5	Észlelés +5, Hallgatózás +5	Hallgatózás+10*, Észlelés +10*
Képességek:	–	–	Ravasz Fegyverhasználat (öklelés)
Éghajlat/terep:	Bármely föld	Bármely föld	Bármely víz
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos, csapat (2–20)
Kihívási érték:	1/4	1/4	1/2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	–	3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)

	Patkány Pici állat	Holló Pici állat	Orrszarvú Nagy állat
Életerő dobás:	1/4 d8 (1 ép)	1/4 d8 (1 ép)	8d8+40 (76 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+0 (Ügy)
Sebesség:	15 láb, mászva 15 láb	10 láb, repülve 40 láb (átlagos)	30 láb
VF:	14 (+2 termet, +2 Ügy)	14 (+2 termet, +2 Ügy)	16 (-1 termet, +7 természetes)
Támadások:	Harapás +4 kh.	Karom +4 kh.	Öklelés +13 kh.
Sebzés:	Harapás 1d3-4	Karom 1d2-5	Öklelés 2d6+12
Oldal/elérés:	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges képességek:	Szaglás	–	–
Mentők:	Szív +2, Gyors +4, Akarat +1	Szív +2, Gyors +4, Akarat +2	Szív +11, Gyors +6, Akarat +3
Tulajdonságok:	Erő 2, Ügy 15, Áll 10, Int 2, Böl 12, Kar 2	Erő 1, Ügy 15, Áll 10, Int 2, Böl 14, Kar 6	Erő 26, Ügy 10, Áll 21, Int 2, Böl 13, Kar 2
Jártasságok:	Egyensúly +10, Mászás +12, Rejtőzés +18, Csendes Mozgás +10	Hallgatózás +6, Észlelés +6	Hallgatózás +11
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Ravasz Fegyverhasználat (karmok)	–
Éghajlat/terep:	Bármely föld és a föld mélyén	Bármely erdő, dombság, síkság és hegység	Meleg síkságok
Szerveződés:	Tömeg (10–100)	Magányos	Magányos, csorda (2–12)
Kihívási érték:	1/8	1/6	4
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	–	9–12 ÉK (Nagy); 13–24 ÉK (Óriási)

támadhat, ha előtte dob egy sikeres Lovaglaspróbát (a részletekért lásd a *Játékosok könyvét*).

Vihető súly: A könnyű megterhelés maximum 100 font, a közepes vihető súly 101–200 font között van, a nehéz súly pedig ettől 300 fontig terjed. Maximum 1500 fontnyi súly elhúzására képes.

DELFIN

Talán a legismertebb vízi emlős a delfin. Barátságos, játékos és segítőkész.

Az átlagos delfin testhossza úgy 4–6 lábnyi, a súlya 110–160 font között van. A statisztikák a kistermetű bálnák leírására is alkalmasak.

Harc

Vaklátás (Sz): A delfin magas frekvenciájú hangok kibocsátásával 120 láb távolságon belül ugyanolyan jól érzékel, mint a látó lények. A *csend* varázslat semlegesíti a képességet, és az állatnak a látására kell hagyatkoznia, amely körülbelül az emberek látásával egyezik meg.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás- és az Észlelés próbáira. *Ez a bónusz összekapcsolódik a vaklátás képességgel.

PATKÁNY

A szemétevő rágcsáló szinte bárhol felbukkanhat.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira, emellett +8 faji bónuszt kap az

	Cápa, közepes termetű Közepes termetű állat (Vízi)	Cápa, nagy Nagy állat (Vízi)	Cápa, óriás Óriási állat (Vízi)
Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)	7d8+7 (38 ép)	10d8+20 (65 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	Úszva 60 láb	Úszva 60 láb	Úszva 60 láb
VF:	15 (+2 Ügy, +3 természetes)	15 (–1 termet, +2 Ügy, +4 természetes)	15 (–2 termet, +2 Ügy, +5 természetes)
Támadások:	Harapás +4 kh.	Harapás +7 kh.	Harapás +10 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6+1	Harapás 1d8+4	Harapás 2d6+7
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	10 x 20 / 10 láb
Különleges képességek:	Éles szaglás	Éles szaglás	Éles szaglás
Mentők:	Szív +4, Gyors +5, Akarat +2	Szív +6, Gyors +7, Akarat +3	Szív +9, Gyors +9, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 15, Áll 13, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 17, Ügy 15, Áll 13, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 21, Ügy 15, Áll 15, Int 1, Böl 12, Kar 2
Jártasságok:	Észlelés +7, Hallgatózás +7	Észlelés +7, Hallgatózás +7	Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	–	–
Éghajlat/terep:	Bármely vízben	Bármely vízben	Bármely vízben
Szerveződés:	Magányos, néhány (2–5), falka (6–11)	Magányos, néhány (2–5), falka (6–11)	Magányos, néhány (2–5), falka (6–11)
Kihívási érték:	1	2	4
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Közepes)	8–10 ÉK (Nagy)	11–17 ÉK (Óriási)

	Kígyó, szorító Közepes termetű állat	Kígyó, óriás szorító Óriási állat	Kígyó, pici vipera Pici állat
Életerő dobás:	3d8+3 (16 ép)	11d8+11 (60 ép)	1/4 d8 (1 ép)
Kezdeményezés:	+3 (Ügy)	+3 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 20 láb, mászva 20 láb	20 láb, mászva 20 láb	15 láb, úszva 15 láb, mászva 15 láb
VF:	15 (+3 Ügy, +2 természetes)	15 (–2 termet, +3 Ügy, +4 természetes)	17 (+2 termet, +3 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	Harapás +5 kh.	Harapás +13 kh.	Harapás +5 kh.
Sebzés:	Harapás 1d3+4	Harapás 1d8+10	Harapás méreg
Oldal/elérés:	5 x 5 (összetek.) / 5 láb	15 x 15 (összetek.) / 10 láb	2 1/2 x 2 1/2 (összetek.) / 0 láb
Különleges támadások:	Megragadás, szorítás 1d3+4	Megragadás, szorítás 1d8+10	Méreg
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +4, Gyors +6, Akarat +2	Szív +8, Gyors +10, Akarat +4	Szív +2, Gyors +5, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 17, Ügy 17, Áll 13, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 25, Ügy 17, Áll 13, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 6, Ügy 17, Áll 11, Int 1, Böl 12, Kar 2
Jártasságok:	Hallgatózás +9, Észlelés +9, Mászás +14, Rejtőzés +11, Egyensúly +11	Hallgatózás +9, Észlelés +9, Mászás +18, Rejtőzés +3, Egyensúly +11	Hallgatózás +8, Észlelés +8, Mászás +12, Rejtőzés +18, Egyensúly +11
Képességek:	–	–	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)
Éghajlat/terep:	Meleg erdőségek és vizek	Meleg erdőségek és vizek	Mérsékelt és meleg földek, vizek és földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Magányos
Kihívási érték:	2	5	1/3
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–5 ÉK (Közepes); 6–10 ÉK (Nagy)	12–16 ÉK (Óriási); 17–33 ÉK (Hatalmas)	–

Egyensúly-próbáira. A Mászás-próbáihoz használhatja az Ügyességből adódó módosítóját.

HOLLÓ

Fényes tollú, fekete madár, úgy 2 lábnyi testhosszal és 4 lábnyi szárnyfesztávolsággal. Egyazon támadása során mindkét karmát használja. A statisztikák minden hasonló termetű, nem ragadozó madár jellemzésére alkalmasak.

ORRSZARVÚ

Rossz híre van a heves vérmérséklete miatt, és amiatt, hogy gyakran megtámadja az idegeneket. A statisztikák az afrikai fekete orrszarvút írják le, amelynek testhossza 6–14 lábnyi, és a marmagassága 3–6 lábnyi. A súlya körülbelül 6000 fontnyi. A statisztikák a hasonló termetű növényevők többségének jellemzésére alkalmasak.

CÁPA

Ez a ragadozó hal igencsak agresszív, és hajlamos bármit megtámadni, ami a közelébe kerül.

A kisebb cápák 5–8 lábnyi hosszúak, és általában csak a zsákmányállataikra jelentenek veszélyt. A nagyobbak elérhetik a 15 lábnyi hosszúságot, és veszélyt jelenthetnek bárkire. A 20 lábnyi hosszú óriáscápák (a nagy fehérek) még náluk is keményebb ellenfelek lehetnek.

Harc

A cápa a leendő zsákmány körül körözve előbb megfigyeli az áldozatát, majd ráveti magát és a harapásával küzd.

Éles szaglás (Sz): A cápa 180 lábnyi sugarú területen belül pontosan meg tudja határozni az élőlények hollétét a szaguk alapján, illetve a vízben maximum egy mérföld távolságból megérzi a vér szagát.

KÍGYÓ

A kígyók rendszerint nem annyira agresszívek, mint ahogy azt hiszik róluk, és gyakran inkább visszavonulnak a küzdelem helyett. A mérges kígyók gyakran megpróbálják megharapni az ellenfeleiket mielőtt menekülőre fognák.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kapnak a Rejtőzködés, a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáikra, emellett +8 faji bónuszt kapnak az Egyensúly-próbáikra. A Mászáspróbáikhoz az Erőből és az Ügyességből adódó módosítóikat egyaránt használhatják. Válaszd azt, amelyik a jobb eredményt adja!

SZORÍTÓ

A szorítókígyók erős állkapcsukkal ragadják meg az áldozatukat, majd köré tekeredve megropogtatják a csontjait.

Harc

Megragadás (Sz): A képesség használatához a kígyónak el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha ez sikeres, akkor szoríthat.

Szorítás (Sz): Egy sikeres birkózás próbával a kígyó automatikusan 1d3+4 pontnyi sebzést okoz egy megragadott, maximum Közepes termetű ellenfelének.

ÓRIÁS SZORÍTÓ

Ezek a lények agresszívebbek a kisebb rokonaiknál. Egy maximum Nagy termetű lényt szoríthatnak meg, ezzel automatikusan 1d8+10 pontnyi sebzést okozva.

VIPERA

Ezek a kígyók a mérgező harapásukra hagyatkoznak vadászatkor és az önvédelemben egyaránt.

Harc

Méreg (Sz): Harapás, Szívósságmentő (NF = 11 maximum Nagy termetig, NF = 13 egy Óriási viperánál), kezdő és másodlagos sebzése egyaránt 1d6 pontnyi időleges Állóképesség-vesztés.

TINTAHAL

A poliphoz hasonló állat igen agresszív. Néhány területen jobban tartanak tőle, mint a cápától.

	Kígyó, óriás vipera Óriási állat	Tintahal Közepes M. állat (Vízi)	Tintahal, óriás Óriási állat (Vízi)
Életerő dobás:	4d8+4 (22 ép)	3d8 (13 ép)	12d8+12 (66 ép)
Kezdeményezés:	+4 (Ügy)	+3 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	20 láb, úszva 20 láb, mászva 20 láb	Úszva 60 láb	Úszva 80 láb
VF:	15 (–2 termet, +4 Ügy, +3 természetes)	16 (+3 Ügy, +3 természetes)	17 (–2 termet, +3 Ügy, +6 természetes)
Támadások:	Harapás +5 kh.	10 kar +4 kh., harapás –1 kh.	10 kar +15 kh., harapás+10 kh.
Sebzés:	Harapás 1d4 és méreg	Kar 0., harapás 1d6+1	Kar 1d+8, harapás 2d8+4
Oldal/elérés:	15 x 15 (összetek.) / 10 láb	5 x 5 / 5 láb	10 x 20 / 10 láb (csáppal 40 l.)
Különleges támadások:	Méreg	Megragadás	Megragadás, szorítás 1d6+8
Különleges képességek:	Szaglás	Tintafelhő, löket	Tintafelhő, löket
Mentők:	Szív +5, Gyors +8, Akarat +2	Szív +3, Gyors +6, Akarat +2	Szív +9, Gyors +11, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 19, Áll 13, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 14, Ügy 17, Áll 11, Int 1, Böl 12, Kar 2	Erő 26, Ügy 17, Áll 13, Int 1, Böl 12, Kar 2
Jártasságok:	Hallgatózás +9, Észlelés +9, Mászás +12, Rejtőzés +3, Egyensúly +12	Hallgatózás +7, Észlelés +7	Hallgatózás +8, Észlelés +8,
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	–	–
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek, vizek és földmélyi területek	Bármely víz	Bármely víz
Szerveződés:	Magányos	Magányos, néhány (6–11)	Magányos
Kihívási érték:	3	1	9
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	5–6 ÉK (Óriási); 7–12 ÉK (Hatalmas)	4–6 ÉK (Közepes); 7–11 ÉK (Nagy)	13–18 ÉK (Óriási); 19–36 ÉK (Hatalmas)

Harc

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a karszerű csápjaival. Ha sikerült, akkor minden körben automatikusan a harapás-sebzését okozza az áldozatának.

Löket (Sz): Körönként egyszer a tintahal egy fújással képes hátrafelé menni, ekkor a sebessége 240 láb. Ez a számára egy kétszeres mozgás-cselekedetet jelent.

Tintafelhő (Sz): A tintahal képes szénfekete tintafelhőt ereszteni maga köré a vízbe. A képesség percenként egyszer és ingyenes cselekedetként használható. A tintafelhő 10 lábnyi

	Tigris Nagy állat	Béka Pöttöm állat	Menyét Pici állat
Életerő dobás:	6d8+18 (45 ép)	1/4 d8 (1 ép)	1/2 d8 (2 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	5 láb	20 láb, mászva 20 láb
VF:	14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)	15 (+4 termet, +1 Ügy)	14 (+2 termet, +2 Ügy)
Támadások:	2 karom +9 kh., harapás +4 kh.	–	Harapás +4 kh.
Sebzés:	Karom 1d8+6, harapás 2d6+3	–	Harapás 1d3-4
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	1 x 1 / 0 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások:	Lecsapás, megragadás, gereblyézés 1d8+3	–	Ráakaszkodás
Különleges képességek:	–	–	Szaglás
Mentők:	Szív +8, Gyors +7, Akarat +3	Szív +2, Gyors +3, Akarat +2	Szív +2, Gyors +4, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 23, Ügy 15, Áll 17, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 1, Ügy 12, Áll 11, Int 1, Böl 14, Kar 4	Erő 3, Ügy 15, Áll 10, Int 2, Böl 12, Kar 5
Jártasságok:	Észlelés +3, Hallgatózás +3 Úszás +11, Rejtőzés +5*, Egyensúly +6, Csend. Mozg. +9	Észlelés +5, Hallgatózás +5, Rejtőzés +21	Észlelés +4, Csendes Mozgás +9, Mászás +11, Rejtőzés +13, Egyensúly +10
Képességek:	–	–	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)
Éghajlat/terep:	Bármely erdő, dombság, hegység és síkság	Mérsékelt és meleg földek, vizek	Mérsékelt erdők, dombok, hegységek és síkságok
Szerveződés:	Magányos	Sereg (10-100)	Magányos
Kihívási érték:	4	1/10	1/4
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	7–12 ÉK (Nagy); 13–18 ÉK (Óriási)	–	–

	Bálna, balin Hatalmas állat (Vízi)	Bálna, cakalot Hatalmas állat (Vízi)	Bálna, orka Óriási állat (Vízi)
Életerő dobás:	12d8+72 (126 ép)	12d8+84 (138 ép)	9d8+45 (85 ép)
Kezdeményezés:	+1 (Ügy)	+1 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	Úszva 40 láb	Úszva 40 láb	Úszva 80 láb
VF:	16 (–4 termet, +1 Ügy, +9 természetes)	16 (-4 termet, +1 Ügy, +9 természetes)	16 (–2 termet, +2 Ügy, +6 természetes)
Támadások:	Farkcsapás +17 kh.	Harapás +17 kh., farkcsapás +12 kh.	Harapás +12 kh.
Sebzés:	Farkcsapás 1d8+18	Harapás 4d6+12 farkcsapás 1d8+6	Harapás 2d6+12
Oldal/elérés:	20 x 40 / 10 láb	20 x 40 / 10 láb	10 x 20 / 10 láb
Különleges képességek:	Vaklátás	Vaklátás	Vaklátás
Mentők:	Szív +14, Gyors +9, Akarat +5	Szív +15, Gyors +9, Akarat +6	Szív +11, Gyors +8, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 35, Ügy 13, Áll 22, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 35, Ügy 13, Áll 24, Int 2, Böl 14, Kar 6	Erő 27, Ügy 15, Áll 21, Int 2, Böl 14, Kar 6
Jártasságok*:	Hallgatózás +10, Észlelés +11	Hallgatózás +11, Észlelés +12	Hallgatózás +12, Észlelés +12
Éghajlat/terep:	Bármely víz	Bármely víz	Bármely víz
Szerveződés:	Magányos	Magányos, néhány (6–11)	Magányos, néhány (6–11)
Kihívási érték:	5	6	5
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	13–18 ÉK (Hatalmas); 19–36 ÉK (Gigászi)	13–18 ÉK (Hatalmas); 19–36 ÉK (Gigászi)	10–13 ÉK (Óriási); 14–27 ÉK (Hatalmas)

széles és magas, 10 lábnyi hosszúságú területet borít be. A felhő teljesen elrejti az állatot, amit rendszerint arra használ, hogy elmeneküljön a vesztes csatából. A tintafelhőbe kerülő lények a szabályok szerint a teljes sötétség hatásait szenvedik el.

ÓRIÁS TINTAHAL

Ez a nagyobb tintahal-fajta akár 20 lábnyi hosszúra is megnövekedhet, és szinte bármit megtámad, amivel találkozik.

Harc

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a maximum Közepes termetű ellenfelét a karszerű csápjaival. Ha ez sikerült, szoríthat.

Szorítás (Sz): Az óriás tintahal automatikusan 1d6+8 pontnyit sebez a megragadott áldozatán minden körben, amíg fogva bírja tartani.

Löket (Sz): Körönként egyszer az óriás tintahal egy fújással képes hátrafelé menni, ekkor a sebessége 320 láb. Ez a számára egy kétszeres mozgáscselekedetet jelent.

Tintafelhő (Sz): A tintahal képes szénfekete tintafelhőt ereszteni maga köré a vízbe. A képesség percenként egyszer és ingyenes cselekedetként használható. A tintafelhő 20 lábnyi széles és magas, 40 lábnyi hosszúságú területet borít be. A felhő teljesen elrejti az állatot, amit rendszerint arra használ, hogy elmeneküljön a vesztes csatából. A tintafelhőbe kerülő lények a szabályok szerint a teljes sötétség hatásait szenvedik el.

TIGRIS

Ezen nagymacska marmagassága 3 lábnyinál is több, és a testhossza elérheti a 9 lábnyit. A súlya úgy 400–600 font között van.

Harc

Lecsapás (Sz): Ha a tigris a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre, holott abban a körben már tett egy mozgáscselekedetet.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a karom vagy a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézés-támadását.

Gereblyézés (Sz): A tigris két gereblyézéstámadást hajthat végre (+9 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben. Támadásonként 1d8+3 pontnyi sebzést okoz. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézőtámadását.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap az Egyensúly, a Rejtőzés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +8.

BÉKA

Ez a pöttöm kétéltű igen hasznos, mivel eszi a rovarokat.

Jártasságok: A béka bőrszíne +4 faji bónuszt ad neki a Rejtőzködéspróbáira.

MENYÉT

Agresszív, ragadozó kisemlős, de főként a nála kisebb zsákmányállatokra veszélyes. A statisztikák megfelelnek a vadászgörény jellemzéséhez is.

Harc

Ráakaszkodás (Sz): Ha a menyét eltalálja az ellenfelét a harapástámadásával, akkor erős állkapcsával ráakaszkodhat arra. Amíg az ellenfelére van akaszkodva, addig minden körben automatikusan a harapássebzését okozza neki. Ilyenkor a VF-értéke 12.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Csendes Mozgás jártasságpróbáira, és emellett +8 faji bónuszt kap az Egyensúly-próbáira. A Mászáspróbáihoz használhatja az Ügyességből adódó módosítóját.

BÁLNA

Vaklátás (Sz): A bálna magas frekvenciájú hangok kibocsátásával 120 lábnyi távolságon belül ugyanolyan jól érzékel, mint a látó lények. A *csend* varázslat semlegesíti a képességet, és az állatnak a látására kell hagyatkoznia, amely körülbelül az emberek látásával egyezik meg.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Hallgatózás és az Észlelés jártasságpróbáira. *A bónusz összekapcsolódik a vaklátás képességgel.

BALIN BÁLNA

A statisztikai rész a közismert planktonevő bálnát írja le, amelynek testhossza 30–60 lábnyi között van, a bőr szürke, a termete zömök, és igen békés.

	Farkas	Rozsomák
	Közepes termetű állat	**Közepes termetű állat**
Életerő dobás:	2d8+4 (13 ép)	3d8+12 (25 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	50 láb	30 láb, fúrva 10 láb, mászva 10 láb
VF:	14 (+2 Ügy, +2 természetes)	14 (+2 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	Harapás +3 kh.	2 karom +4 kh., harapás –1 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6+1	2 karom 1d4+2, harapás 1d6+1
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Lerántás	Dühöngés
Különleges képességek:	Szaglás	Szaglás
Mentők:	Szív +5, Gyors +5, Akarat +1	Szív +7, Gyors +5, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 15, Áll 15, Int 2, Böl 12, Kar 6	Erő 14, Ügy 15, Áll 19, Int 1, Böl 12, Kar 10
Jártasságok:	Hallgatózás +6, Észlelés +4, Rejtőzés +3, Csendes Mozgás +4, Vadon Ismerete +1*	Hallgatózás +6, Észlelés +6, Mászás +15
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	–
Éghajlat/terep:	Bármely erdő, dombság, síkság és hegység	Hideg és mérsékelt erdők és dombságok
Szerveződés:	Magányos, pár, falka (7–16)	Magányos
Kihívási érték:	1	2
Kincsek:	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	3 ÉK (Közepes); 4–5 ÉK (Nagy)	4–5 ÉK (Nagy)

Ez a hatalmas teremtmények meglepően ügyes. Ha veszélyben érzi magát, akkor gyorsan el tudnak menekülni vagy igen ritka esetben vissza is támadhat.

CAKALOT BÁLNA

Hatalmas, 60 lábnyi hosszú teremtmények. Óriás tintahalakon él.

ORKA

Ez a ragadozó úgy 30 lábnyi testhosszal rendelkezik. Halakkal, tintahalakkal, fókákkal és hasonlókkal táplálkozik.

FARKAS

Falkában vadászó, kutyaszerű lény. A ravaszságáról és a vadságáról egyaránt híres.

Harc

Kedvelt falkataktika, hogy egy-egy farkas szemből támad az ellenfélre, míg a többiek oldalról és hátulról közelítenek.

Lerántás (Sz): Az ellenfelét a harapástámadásával eltaláló farkas egy ingyenes cselekedetként megpróbálhatja földre vinni azt (keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a próbálkozás sikertelen, akkor az ellenfél nem reagálhat azzal, hogy lerántja a farkast.

Jártasságok: *Szagnyomot követve +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

ROZSOMÁK

A teremtmények hasonlít a borzra, de nagyobb, erősebb és talán még vadabb is.

Harc

Dühöngés (Sz): Ha a rozsomák harcban sérülést szenved, akkor a következő körben eszementen őrjöngeni kezd, és addig nem nyugszik le, amíg ő vagy az ellenfele nem múlik ki. Ilyenkor a módosítói: +4 az Erőre, +4 az Állóképességre, –2 a VF-értékre. A lény nem hagyhatja abba a dühöngést önszántából.

	Óriáshangya, dolgozó Közepes termetű féreg	Óriáshangya, katona Közepes termetű féreg	Óriáshangya, királynő Nagy féreg
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	2d8+2 (11 ép)	4d8+4 (22 ép)
Kezdeményezés:	+0 (Ügy)	+0 (Ügy)	–1 (Ügy)
Sebesség:	50 láb, mászva 20 láb	50 láb, mászva 20 láb	40 láb
VF:	17 (+7 természetes)	17 (+7 természetes) +9 természetes)	17 (–1 termet, –1 Ügy
Támadások:	Harapás +1 kh.	Harapás +3 kh.	Harapás +5 kh.
Sebzés:	Harapás 1d6	Harapás 2d4+3	Harapás 2d6+4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Megragadás	Megragadás, savtüske	Megragadás
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +3, Gyors +0, Akarat +0	Szív +4, Gyors +0, Akarat +1	Szív +5, Gyors +0, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 10, Ügy 10, Áll 10, Int –, Böl 11, Kar 9	Erő 14, Ügy 10, Áll 13, Int –, Böl 13, Kar 11	Erő 16, Ügy 9, Áll 13, Int –, Böl 13, Kar 11
Jártasságok:	Észlelés +5, Hallgatózás +5, Mászás +8	Észlelés +6, Hallgatózás +6, Mászás +10	Észlelés +7, Hallgatózás +7
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg sivatagok, erdők, dombok, síkságok és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg sivatagok, erdők, dombok, síkságok és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg sivatagok, erdők, dombok, síkságok és a föld mélyén
Szerveződés:	Néhány (2–6), csapat (6–11 és 1 katona)	Magányos, banda (2–4)	Kaptár (1, 10–100 dolgozó, 5–20 katona)
Kihívási érték:	1	2	2
Kincsek:	Nincs	Nincs	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)	3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)	5–6 ÉK (Nagy); 7–8 ÉK (Óriási)

A férgek termetben és típusban egyaránt igen változatosak lehetnek. Némelyik csupán idegesítő, de akadnak halálosan veszélyes fajták is.

HARC

Hacsak az egyéni leírások nem mondanak mást, a férgek csak éhesen támadnak vagy ha veszélyben érzik magukat.

Férgek: Immunisak az elmebefolyásoló hatásokra.

Méreg (Sz): Számos féreg rendelkezik mérgező harapással vagy fullánkkal. Ezek a mérgek mind sebző típusúak, az ellenük dobható Szívósságmentők Nehézségi Fokozatát és a sebzésüket az alábbi táblázatban olvashatod.

ÓRIÁS HANGYA

A legkönnyebben alkalmazkodó férgek egyike. A katonák és a dolgozók úgy 6 lábnyi hosszúak, míg a királynők akár 9 lábnyira is megnőnek.

Harc

Az óriáshangya az erőteljes csáprágóival harcol.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha egy katona ragadja meg az ellenfelét, akkor használhatja a savtüskéjét.

Savtüske (Sz): A katonáknak a hasán egy savtermelő mirigy és egy ahhoz tartozó fullánk helyezkedik el. Ha sikerült megragadnia ellenfelét, akkor a fogvatartás minden körében a teljes támadás bónuszával használhatja ezt a fegyverét. A sikeres találat 1d4+1 pontnyi szúró- és 1d4 pontnyi savsebzést okoz.

ÓRIÁS MÉH

Az óriás méh rendszerint nem agresszív. Csak akkor támadnak, amikor önmagát vagy a kaptárt védelmezi.

Méreg (Sz): Lásd a Férgek mérge táblázatban. Ha egy óriás méh a fullánkjával eltalálja az egyik ellenfelét, akkor a fullánk kiszakad a testéből, és a lény hamarosan elpusztul.

ÓRIÁS GALACSINTÚRÓ BOGÁR

Ez a lény elsődlegesen a dögökön él. A bomló maradványokból nagy golyókat gyúr, ezekbe rakja a petéit. Az óriás galacsintúró bogár úgy 6 lábnyi hosszú.

A FÉRGEK MÉRGE

Méreg	NF	Kezdő és másodlagos sebzés
Óriás méh	13	1d6 Áll
Óriás darázs	18	1d6 Ügy
Szörnyű százlábú		
Pici	11	1 Ügy
Kicsi	11	1d2 Ügy
Közepes termetű	13	1d3 Ügy
Nagy	16	1d4 Ügy
Óriási	18	1d6 Ügy
Hatalmas	26	1d8 Ügy
Gigászi	36	2d6 Ügy
Skorpiószörny		
Pici	11	1d2 Erő
Kicsi	11	1d3 Erő
Közepes termetű	15	1d4 Erő
Nagy	18	1d6 Erő
Óriási	26	1d8 Erő
Hatalmas	36	2d6 Erő
Gigászi	54	2d8 Erő
Pókszörny		
Pici	11	1d2 Erő
Kicsi	11	1d3 Erő
Közepes termetű	14	1d4 Erő
Nagy	16	1d6 Erő
Óriási	22	1d8 Erő
Hatalmas	31	2d6 Erő
Gigászi	35	2d8 Erő

	Óriás méh Közepes termetű féreg	Óriás bogár, galacsintúró Közepes termetű féreg	Óriás tűzbogár Kicsi féreg
Életerő dobás:	3d8 (13 ép)	2d8+4 (13 ép)	1d8 (4 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+0	+0
Sebesség:	20 láb, repülve 80 láb (jó)	30 láb	30 láb
VF:	14 (+2 Ügy, +2 természetes)	16 (+6 természetes)	16 (+1 termet, +5 természetes)
Támadások:	Fullánk +2 kh.	Harapás +2 kh.	Harapás +1 kh.
Sebzés:	Fullánk 1d4 és méreg	Harapás 1d4+1	Harapás 2d4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Méreg	Savszórás	–
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +3, Gyors +3, Akarat +2	Szív +5, Gyors +0, Akarat +0	Szív +2, Gyors +0, Akarat +0
Tulajdonságok:	Erő 11, Ügy 14, Áll 11, Int –, Böl 12, Kar 9	Erő 13, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 9	Erő 10, Ügy 11, Áll 11, Int –, Böl 10, Kar 7
Jártasságok:	Észlelés +6, Irányérzék +6	Észlelés +5, Hallgatózás +5	Észlelés +3, Hallgatózás +3, Mászás +4
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos, néhány (2–5), kaptár (11–20)	Néhány (2–5), csapat (6–11)	Néhány (2–5), csapat (6–11)
Kihívási érték:	1/2	2	1/3
Kincsek:	Nincs érme, 1/4 javak (csak méz), nincs tárgyak	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	4–6 ÉK (Közepes); 7–9 ÉK (Nagy)	3–4 ÉK (Közepes); 5–6 ÉK (Nagy)	2–3 ÉK (Kicsi)

Nem igazán foglalkozik más lényekkel, és általában csak akkor harcol, ha önmagát, a fészkét vagy a petéit védi.

Harc

Nagy csáprágóival támad, és savat köp az ellenfeleire.

Savköpés (Sz): Ha megtámadják vagy megzavarják, a teremtmény 10 lábnyi, savas hatású porcsóvát (kúpforma) szór maga elé a levegőbe. Ezt körönként egyszer teheti meg, és a sebzés (1d4+2) felezése érdekében a csóvába kerülő lények mindegyike dobhat Szívósságmentőt (NF = 13).

ÓRIÁS TŰZBOGÁR

A bányászok és a kalandozók egyaránt hasznosnak tartják ezt az óriásbogarat. A szemei felett olyan mirigyek találhatóak, amelyek halovány-vörösen izzanak. Ez a gyenge fényhatás nagyjából 10 lábnyi sugarú, körkörös területet világít meg, és 1d6 napig megmarad azután is, hogy a mirigyet leválasztották a lény testéről. Az átlagos óriás tűzbogár úgy 2 lábnyi hosszú.

Harc

Ha megzavarják, illetve önvédelemből erős csáprágóival támad az ellenfeleire.

ÓRIÁS SZARVASBOGÁR

Ez a lény komoly veszélyt jelent a veteményre, rövid úton képes kifosztani a vagyonából az átlagos szántóvetőt. A kifejlett teremtmény úgy 10 lábnyi hosszú.

Harc

Az óriás szarvasbogár hatalmas, szarvszerű csáprágóival támad az ellenfeleire.

Taposás (Sz): Az óriás szarvasbogár megtaposhatja a maximum Közepes termetű ellenfelét. Ezzel 2d8+3 pontnyi zúzósebzést okoz. Ha az ellenfél nem támad vissza a bogárra, akkor dobhat egy Gyorsaságmentőt a sebzés felezése érdekében (NF = 19).

ÓRIÁS IMÁDKOZÓ SÁSKA

A türelmes ragadozó képes teljes mozdulatlanságban várakozni az áldozataira.

Harc

Két karmos lábát egyazon támadáson belül használhatja. A kisebb áldozatait megragadja velük, és azután a harapásával intézi el őket.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia a maximum Közepes termetű ellenfelét a karomtámadásával. Ha sikerült megragadnia az ellenfelét, akkor megszoríthatja.

Szorítás (Sz): Az óriás imádkozó sáska egy maximum Közepes termetű, megragadott ellenfélnek minden körben automatikusan 1d8+4 karom-sebzést okoz, és amíg az áldozatát fogva bírja tartani, addig a harapástámadására a teljes bónuszát (+6) használhatja.

Jártasságok: *A rejtőszíne miatt a természetes környezetében +8 fajiбónuszt kap a Rejtőzésprobáira.

ÓRIÁS DARÁZS

Az óriás darázs ugyanolyan agresszíven védelmezi a területét, mint kisebb rokonai.

Harc

Főként élelemért vagy önvédelemből harcol. Erős fullánkjával a mérgét használva szúrja halálra az áldozatát. A halott ellenfeleket beviszi a darázsfészekbe, ahol majd élelemül szolgálhatnak a kicsinyeknek.

Méreg (Sz): Lásd a Férgek mérge táblázatban.

SZÖRNYŰ SZÁZLÁBÚ

Ezt a teremtményt csak az éhsége vezérli. Főként kis állatokat eszik, de nem riad vissza a humanoidok megtámadásától sem. A teste hosszú, de alacsony.

A szörnyű százlábú méretei

Termet	Testhossz	Testszélesség*	Magasság
Pici	2 láb	3 ujj	1 1/2 ujj
Kicsi	4 láb	6 ujj	3 ujj
Közepes	8 láb	1 láb	6 ujj
Nagy	15 láb	2 láb	1 láb
Óriási	30 láb	4 láb	2 láb
Hatalmas	60 láb	8 láb	4 láb
Gigászi	120 láb	16 láb	8 láb

*A testszélesség a lábakat is tartalmazza. Maga a test csak egyharmada a felsorolt értékeknek.

Harc

Bármit hajlamos megtámadni, amiben élelmet lát. Erőteljes állkapcsaival harap, és közben mérget fecskendez az ellenfele testébe.

Méreg (Sz): Lásd a Férgek mérge táblázatot.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Mászás, a Rejtőzködés és az Észlelés jártasságpróbáira.

SKORPIÓSZÖRNY

Iszonytató ragadozó, a lábaival idegesítően kopogva siet végig a földalatti labirintusok sziklapadlóján. A teste alacsony és lapos.

A SKORPIÓSZÖRNY MÉRETEI

Termet	Testhossz	Testszélesség*	Magasság*
Pici	2 láb	1 láb	1 1/2 ujj
Kicsi	4 láb	2 láb	3 ujj
Közepes	6 láb	3 láb	6 ujj
Nagy	10 láb	5 láb	1 1/2 láb
Óriási	20 láb	10 láb	2 1/2 láb
Hatalmas	40 láb	20 láb	5 láb
Gigászi	80 láb	40 láb	10 láb

*A testszélesség a lábakat is tartalmazza. Maga a test csak egyharmada a felsorolt értékeknek.

**A számok csak a test magasságát jelölik. A fullánkos farok a talajtól számítva a lény teljes testszélességével egyenlő magasságban emelkedik a levegőbe.

Harc

Szinte bármit lényt megtámad, ami elég közel megy hozzá ahhoz, hogy megrohamozza.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a karomtámadásával. Ha ez sikeres, akkor ráakaszkodik az ellenfelére és a farktüskéjével támad.

Szorítás (Sz): Ha a skorpiószörny sikeresen megragad egy maximum az övével egyenlő termetű lényt, akkor azt megszorithatja. Így automatikusan mindkét karomsebzését okozza, és a farktüskéjével a teljes támadás bónuszát használhatja.

Méreg (Sz): Lásd a Férgek mérge táblázatot.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap a Mászás, a Rejtőzködés és az Észlelés jártasságpróbáira.

PÓKSZÖRNY

Minden pókszörny veszélyes, agresszív ragadozó.

Alapvetően két fajtája ismeretes, a vadász és a hálószövő. A vadászpók általában költöző életmódot folytat, míg a hálószövő inkább csapdát állít a zsákmánynak. A vadászpók általában gyorsabb, mint hálószövő rokona. Ahol az értékeik nem egyeznek meg, ott zárójeles szám mutatja a vadászpók sebességét.

A pókszörny teste gömbszerű, melyből nyolc láb növekedett ki.

A PÓKSZÖRNY MÉRETEI

Termet	Átmérő*	Magasság
Pici	2 láb	2 ujj
Kicsi	3 láb	3 ujj
Közepes	5 láb	6 ujj
Nagy	10 láb	1 1/2 láb
Óriási	15 láb	2 1/2 láb
Hatalmas	20 láb	5 láb
Gigászi	40 láb	10 láb

*A test átmérője tartalmazza a lábakat is. Maga a test csak egyharmada a felsorolt értékeknek.

Harc

Rendszerint mérgező harapásával teszi magatehetetlenné vagy öli meg az áldozatait.

Méreg (Sz): Lásd a Férgek mérge táblázatban.

Háló (Sz): Mindkét fajta pókszörny képes hálót szőni, bár a vadászpók nem készít belőle igazi csapdákat. Inkább arra használja a hálóját, hogy annak szálairól ugorjon a zsákmányra. A pókháló szála mindig annyira erős, hogy elbírja magát a pókot, és még egy maximum ugyanakkora lényt.

Jártasságok: Amikor ilyesmihez használják a hálóikat, akkor a pókszörnyek +8 bónuszt kapnak a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáikra.

A hálószövő pókok naponta nyolcszor szőhetnek hálót, és az ellenfeleikre dobhatják azt. Ez hasonló a köznapi háló tá-

	Óriás szarvasbogár	Óriás imádkozó sáska	Óriás darázs
	Nagy féreg	Nagy féreg	Nagy féreg
Életerő dobás:	7d8+21 (52 ép)	4d8+8 (26 ép)	5d8+10 (32 ép)
Kezdeményezés:	+0	–1 (Ügy)	+1 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	20 láb, repülve 40 láb (gyenge)	20 láb, repülve 60 láb (jó)
VF:	19 (–1 termet, +10 természetes)	14 (–1 termet, –1 Ügy, +6 természetes)	14 (–1 termet, +1 Ügy, +4 természetes)
Támadások:	Harapás +10 kh.	Karmok +6 kh., harapás +1 kh.	Fullánk +6 kh.
Sebzés:	Harapás 4d6+9	Karmok 1d8+4, harapás 1d6+2	Fullánk 1d3+6 és méreg
Oldal/elérés:	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Taposás 2d8+3	Megragadás, szorítás	Méreg
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +8, Gyors +2, Akarat +2	Szív +6, Gyors +0, Akarat +3	Szív +6, Gyors +2, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 23, Ügy 10, Áll 17, Int –, Böl 10, Kar 9	Erő 19, Ügy 8, Áll 15, Int –, Böl 14, Kar 11	Erő 18, Ügy 12, Áll 14, Int –, Böl 13, Kar 11
Jártasságok:	Hallgatózás +8, Észlelés +7	Hallgatózás +5, Észlelés +7, Rejtőzködés +1*	Észlelés +9, Irányérzék +7
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg erdők és földmélyi területek	Bármely föld és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Néhány (2–5), csapat (6–11)	Magányos	Magányos, néhány (2–5), fészek (11–20)
Kihívási érték:	4	2	3
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	8–10 ÉK (Nagy); 11–21 ÉK (Óriási)	5–8 ÉK (Nagy); 9–12 ÉK (Óriási)	6–8 ÉK (Nagy); 9–15 ÉK (Óriási)

	Szörnyű százlábú, pici Pici féreg	Szörnyű százlábú, kicsi Kicsi féreg	Szörnyű százlábú, közepes Közepes termetű féreg
Életerő dobás:	1/4 d8 (1 ép)	1/2 d8 (2 ép)	1d8 (4 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	20 láb	30 láb	40 láb
VF:	14 (+2 termet, +2 Ügy)	14 (+1 termet, +2 Ügy, +1 természetes)	14 (+2 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	Harapás +4 kh.	Harapás +3 kh.	Harapás +2 kh.
Sebzés:	Harapás 1d3–5 és méreg	Harapás 1d4–3 és méreg	Harapás 1d6–1 és méreg
Oldal/elérés:	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Méreg	Méreg	Méreg
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +2, Gyors +2, Akarat +0	Szív +2, Gyors +2, Akarat +0	Szív +2, Gyors +2, Akarat +0
Tulajdonságok:	Erő 1, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 5, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 9, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2
Jártasságok:	Észlelés +7, Rejtőzés +17, Mászás +3	Észlelés +7, Rejtőzés +13, Mászás +5	Észlelés +8, Rejtőzés +8, Mászás +8
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)
Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Kolónia (8–16)	Néhány (2–5), csapat (6–11)	Magányos, néhány (2–5)
Kihívási érték:	1/8	1/4	1/2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	–	–

madáshoz, de a maximális távolsága 50 láb, 10 lábnyi távolságnövekedéssel. A támadás csak a póknál maximum egy termetkategóriával kisebb lények ellen hatásos (a hálóval való támadás részleteit a *Játékosok könyvében* találhatod). A háló mindig helyhez köti az áldozatot.

A lekötözött lény sikeres Szabadulóművész jártasságpróbával szabadulhat ki vagy széttépheti a hálót maga körül egy sikeres Erőpróbával. Mindkettő általános cselekedetnek számít, és a hozzájuk tartozó NF-értékek lentebb, táblázatba foglalva olvashatóak.

A hálószövő pókok gyakran feszítik ki a hálóikat fák vagy alagútfalak közé, úgy 5–60 lábnyi oldalhosszúságú (a pók termetétől függ), négyzetes területen. Ezek a hálók főként a repülő lények elkapására készülnek, de úgy vannak elhelyezve, hogy egy földön járó lény is beleakadjon. Az arra járónak sikeres Észlelés-próbát kell dobnia (NF = 20), máskülönben beleakad a hálóba, és csapdába esik benne, mintha sikeres hálótámadás áldozata lenne. A szabaduláshoz vagy a széttépéshez szükséges dobásra +5 bónuszt kap, ha lehetősége van megvetni a lábát a talajon, vagy talál egy erős kapaszkodót, amit megragadhat. A táblázatban írt életpont-értékek minden 5 lábnyi területű hálórészre vonatkoznak, és a szörnypókok hálója rendelkezik sebzéscsökkentés 5 / tűz képességgel.

A pókszörny a mászási sebességével haladhat a saját hálójában, és a háló szálainak rezgéséből pontosan képes meghatározni (ehhez meg kell érintenie a hálót) a beleragadt lények elhelyezkedését.

A pókszörny hálója

Termet	Szabadulás NF	Szakítás NF	Életpontok
Pici	16	22	2
Kicsi	18	24	4
Közepes	20	26	6
Nagy	26	32	12
Óriási	28	34	14
Hatalmas	30	36	16
Gigászi	32	38	18

Jártasságok: A pókszörnyek +4 faji bónuszt kapnak a Rejtőzködés és az Észlelés jártasságpróbáikra. *A vadászpók +6 faji bónuszt kap az Ugráspróbáira, és emellett +8 faji bónuszt kap az Észlelés-próbáira.

	Szörnyű százlábú, nagy Nagy féreg	Szörnyű százlábú, óriási Óriási féreg	Szörnyű százlábú, hatalmas Hatalmas féreg
Életerő dobás:	2d8 (9 ép)	4d8 (18 ép)	16d8 (72 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)	+2 (Ügy)
Sebesség:	40 láb	40 láb	40 láb
VF:	14 (–1 termet, +2 Ügy, +3 természetes)	16 (–2 termet, +2 Ügy, +6 természetes)	18 (-4 Ügy, +2 Ügy, +10 természetes)
Támadások:	Harapás +2 kh.	Harapás +4 kh.	Harapás +13 kh.
Sebzés:	Harapás 1d8+1 és méreg	Harapás 2d6+4 és méreg	Harapás 2d8+7 és méreg
Oldal/elérés:	5 x 15 / 5 láb	10 x 30 / 10 láb	15 x 60 / 10 láb
Különleges támadások:	Méreg	Méreg	Méreg
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +3, Gyors +2, Akarat +0	Szív +4, Gyors +3, Akarat +1	Szív +10, Gyors +7, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 17, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 21, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2
Jártasságok:	Észlelés +8, Rejtőzés +3, Mászás +10	Észlelés +7, Rejtőzés +1, Mászás +11	Észlelés +7, Rejtőzés –3, Mászás +13
Képességek:	Ravasz Fegyverhasz. (harapás)	–	–

Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos, kolónia (2–5)	Magányos, kolónia (2-5)	Magányos
Kihívási érték:	1	2	6
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	3 ÉK (Nagy)	5-15 ÉK (Óriási)	17–31 ÉK (Hatalmas)
	Szörnyű százlábú, gigászi	**Skorpiószörny, pici**	**Skorpiószörny, kicsi**
	Gigászi féreg	**Pici féreg**	**Kicsi féreg**
Életerő dobás:	32d8 (144 ép)	1/2 d8+2 (4 ép)	1d8+2 (6 ép)
Kezdeményezés:	+2 (Ügy)	+0	+0
Sebesség:	40 láb	20 láb	30 láb
VF:	20 (-8 termet, +2 Ügy, +16 természetes)	14 (+2 termet, +2 természetes)	14 (+1 termet, +3 természetes)
Támadások:	Harapás +23 kh.	2 karom +2 kh., fullánk –3 kh.	2 karom +1 kh., fullánk –4 kh.
Sebzés:	Harapás 4d6+10 és méreg	Karmok 1d2–4, fullánk 1d2–4 és méreg	Karmok 1d3-1, fullánk 1d3-1 és méreg
Oldal/elérés:	30 x 120 / 15 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb	5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások:	Méreg	Megragadás, méreg	Megragadás, szorítás, méreg
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +18, Gyors+12, Akar +10	Szív +4, Gyors +0, Akarat +0	Szív +4, Gyors +0, Akarat +0
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 15, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 3, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 9, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2
Jártasságok:	Rejtőzés –7, Észlelés +7 Mászás +15	Rejtőzködés +15, Észlelés +7, Mászás +4	Rejtőzködés +12, Észlelés +7, Mászás +6
Képességek:	–	Ravasz Fegyverhasználat (karmok, fullánk)	Ravasz Fegyverhasználat (karmok, fullánk)

Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos	Kolónia (8–16)	Néhány (2–5), csapat (6–11)
Kihívási érték:	8	1/4	1/2
Kincsek:	Nincs	Nincs	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	33–64 ÉK (Gigászi)	–	–
	Skorpiószörny, közepes	**Skorpiószörny, nagy**	**Skorpiószörny, óriási**
	Közepes termetű féreg	**Nagy féreg**	**Óriási féreg**
Életerő dobás:	2d8+4 (13 ép)	4d8+8 (26 ép)	16d8+32 (104 ép)
Kezdeményezés:	+0	+0	+0
Sebesség:	40 láb	50 láb	50 láb
VF:	14 (+4 természetes)	14 (–1 termet, +5 természetes)	16 (–2 termet, +8 természetes)
Támadások:	2 karom +2 kh., fullánk –3 kh.	2 karom +5 kh., fullánk +0 kh.	2 karom +15 kh., fullánk+10 kh.
Sebzés:	Karmok 1d4+1, fullánk 1d4 és méreg	Karmok 1d6+3, fullánk 1d6+1 és méreg	Karmok 1d8+5, fullánk 2d4+2 és méreg
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 10 / 5 láb	10 x 20 / 10 láb
Különleges támadások:	Megragadás, szorítás, méreg	Megragadás, szorítás, méreg	Megragadás, szorítás, méreg
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +5, Gyors +0, Akarat +0	Szív +6, Gyors +1, Akarat +1	Szív +12, Gyors +5, Akarat +5
Tulajdonságok:	Erő 13, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 17, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 21, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2
Jártasságok:	Észlelés +7, Rejtőzés +8, Mászás +8	Észlelés +7, Rejtőzés +3, Mászás +11	Észlelés +7, Rejtőzés +0, Mászás +12

Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos, kolónia (2–5)	Magányos, kolónia (2–5)	Magányos, kolónia (2–5)
Kihívási érték:	1	2	6
Kincsek:	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	5–15 ÉK (Nagy)	17–31 ÉK (Óriási)
	Skorpiószörny, hatalmas	**Skorpiószörny, gigászi**	**Pókszörny, pici**
	Hatalmas féreg	**Gigászi féreg**	**Pici féreg**
Életerő dobás:	32d8+64 (208 ép)	64d8+128 (416 ép)	1/2 d8 (2 ép)

Kezdeményezés:	+0	+0	+3 (Ügy)
Sebesség:	50 láb	50 láb	20 láb, mászva 10 láb
VF:	18 (–4 termet, +12 természetes)	20 (–8 termet, +18 természetes)	15 (+2 termet, +3 Ügy)
Támadások:	2 karom+27 kh., fullánk+22 kh	2 karom+49 kh., fullánk+44 kh	Harapás +5 kh.
Sebzés:	Karmok 2d6+7, fullánk 2d6+3 és méreg	Karmok 2d8+9, fullánk 2d8+4 és méreg	Harapás 1d3-4 és méreg
Oldal/elérés:	20 x 40 / 10 láb	40 x 80 / 15 láb	2 1/2 x 2 1/2 / 0 láb
Különleges támadások:	Megragadás, szorítás, méreg	Megragadás, szorítás, méreg	Méreg, háló
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +20, Gyors+10, Akar +10	Szív +36,Gyors +21, Akar +21	Szív +2, Gyors +3, Akarat +0
Tulajdonságok:	Erő 25, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 29, Ügy 10, Áll 14, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 3, Ügy 17, Áll 10, Int –, Böl 10, Kar 2
Jártasságok:	Rejtőzés -4, Észlelés +7 Mászás +14	Rejtőzködés -8, Észlelés +7, Mászás +16	Rejtőzködés +18, Észlelés +7*, Mászás +8, Ugrás -4*
Képességek:	–	–	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)

Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Magányos	Magányos	Kolónia (8–16)
Kihívási érték:	9	11	1/4
Kincsek:	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak	Nincs
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	33–63 ÉK (Hatalmas)	–	–
	Pókszörny, kicsi	**Pókszörny, közepes**	**Pókszörny, nagy**
	Kicsi féreg	**Közepes termetű féreg**	**Nagy féreg**
Életerő dobás:	1d8 (4 ép)	2d8+2 (11 ép)	4d8+4 (22 ép)
Kezdeményezés:	+3 (Ügy)	+3 (Ügy)	+3 (Ügy)
Sebesség:	30 láb (40 láb), mászva 20 láb	30 láb (40 láb), mászva 20 láb	30 láb (40 láb), mászva 20 láb
VF:	14 (+1 termet, +3 Ügy)	14 (+3 Ügy, +1 természetes)	14 (–1 termet, +3 Ügy, +2 természetes)
Támadások:	Harapás +4 kh.	Harapás +4 kh.	Harapás +4 kh.
Sebzés:	Harapás 1d4–2 és méreg	Harapás 1d6 és méreg	Harapás 1d8+3 és méreg
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb	5 x 5 / 5 láb	10 x 10 / 5 láb
Különleges támadások:	Méreg, háló	Méreg, háló	Méreg, háló
Különleges képességek:	Féreg	Féreg	Féreg
Mentők:	Szív +2, Gyors +3, Akarat +0	Szív +4, Gyors +3, Akarat +0	Szív +5, Gyors +4, Akarat +1
Tulajdonságok:	Erő 7, Ügy 17, Áll 10, Int -, Böl 10, Kar 2	Erő 11, Ügy 17, Áll 12, Int –, Böl 10, Kar 2	Erő 15, Ügy 17, Áll 12,
Jártasságok:	Rejtőzködés +14, Észlelés +7*, Mászás +10, Ugrás –2*	Rejtőzködés +10, Észlelés +7*, Mászás +12, Ugrás +0*	Rejtőzködés +6, Észlelés +7*, Mászás +14, Ugrás +2*
Képességek:	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	Ravasz Fegyverhasználat (harapás)	–

Éghajlat/terep:	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek	Mérsékelt és meleg földek és földmélyi területek
Szerveződés:	Néhány (2–5), falka (6–11)	Magányos, kolónia (2–5)	Magányos, kolónia (2–5)
Kihívási érték:	1/2	1	2
Kincsek:	Nincs	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak	1/10 érme, 50% javak, 50% tárgyak
Jellem:	Mindig semleges	Mindig semleges	Mindig semleges
Fejlesztés:	–	3 ÉK (Közepes)	6–9 ÉK (Nagy)

FÜGGELÉK 3: SABLONOK

Bizonyos lényeknek nincs típusa. Őket is szükséges beilleszteni a szabályrendszerbe, és ennek érdekében egy úgynevezett „sablont" húzunk rá egy már létező teremtményre. A 3. Függelékben összegyűjtött szabályok a sablonnal ellátott lényekre vonatkoznak, azok megalkotásához nyújtanak segítséget.

A MENNYEI LÉNYEK

A mennyei lények a jóság létsíkjain élnek, de külsőre leginkább az Anyagi Sík lakóihoz hasonlítanak. Annyi kivétellel, hogy a megjelenésük jóval uralkodóibb és szebb, mint az Anyagi Síkok lakóinak megjelenése.

A mennyei lények bőre/teste/bundája gyakran fémes színű (általában ezüst, arany vagy platina). Könnyen összetéveszthetőek a félmennyei lényekkel. Ez utóbbiak akkor születnek, ha egy mennyei lény köznapi lénnyel hál.

A MENNYEI LÉNYEK MEGALKOTÁSA

A „mennyei sablon" ráigazítható bármely testtel rendelkező és nem gonosz jellemű lényre (ezután csak „alaplényként" említjük). A sablonnal módosított bestiák és az állatok mágikus bestiákká válnak, de más lények típusa nem változik.

A mennyei lények az alaplény statisztikáit és képességeit használják, ha alább nem szerepel más.

Különleges támadások: A mennyei lény megtartja az alaplény különleges támadásait, de mellettük megkapja az itt felsoroltakat is.

Csapás gonoszra (V): Naponta egyszer a lény plusz sebzést adhat egy normál támadásához egy gonosz jellemű ellenféllel szemben. A sebzés bónusz a lény ÉK-értékével egyenlő (maximum +20).

Különleges képességek: A mennyei lény megtartja az alaplény különleges képességeit, de mellettük megkapja az itt felsoroltakat is.

- Sötétben látás 60 lábnyi távolságig.
- Sav-, hideg- és elektromosság-ellenállás (az értékét lásd a táblázatban).
- Sebzéscsökkentés (az értékét lásd a táblázatban).
- A lény ÉK-értékének a kétszeresével egyenlő varázslat-ellenállás (maximum 25).

Ha ezek közül az alaplény már rendelkezik egy vagy több képességgel, akkor használd a jobb értékeket.

SAV-, HIDEG-, ELEKTROMOSSÁG-

Életerő Kocka	ellenállás	Sebzéscsökkentés
1–3	5	–
4–7	10	5 / +1
8–11	15	5 / +2
12+	20	10 / +3

Mentők: Mint az alaplénynek.
Tulajdonságok: Mint az alaplénynek, de az Intelligencia tulajdonságérték mindig minimum 3.
Jártasságok: Mint az alaplénynek.
Képességek: Mint az alaplénynek.
Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld alatt.
Szerveződés: Mint az alaplénynek.
Kihívási érték: 3 ÉK-ig mint az alaplénynek, 4–7 ÉK = alaplény +1, 8 + ÉK = alaplény +2
Kincsek: Mint az alaplénynek.
Jellem: Mindig jó (bármilyen)
Fejlesztés: Mint az alaplénynek.

MINTA MENNYEI LÉNYRE

Mennyei oroszlán
Nagy mágikus bestia
Életerő dobás: 5d8+10 (32 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 40 láb
VF: 15 (–1 termet, +3 Ügy, +3 természetes)
Támadások: 2 karom +7 kh., harapás +2 kh.
Sebzés: Karom 1d4+5, harapás 1d8+2
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Lecsapás, megragadás, gereblyézés 1d4+2, csapás gonoszra
Különleges képességek: Szaglás, sötétben látás 60 láb, sebzéscsökkentés 5 / +1, varázslat-ellenállás 10, sav-, hideg- és elektromosság-ellenállás 10
Mentők: Szív +6, Gyors +7, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 21, Ügy 17, Áll 15, Int 3, Böl 12, Kar 6
Jártasságok: Egyensúly +7, Rejtőzködés +4*, Ugrás +5, Hallgatózás +5, Csendes Mozgás +11, Észlelés +5

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, falka (6–10)
Kihívási érték: 3
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig jó (bármilyen)
Fejlesztés: 6–8 ÉK (Nagy)

Harc

Lecsapás (Sz): Ha a mennyei oroszlán a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre, holott abban a körben már tett egy mozgáscselekedetet.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézéstámadását.

Gereblyézés (Sz): A mennyei oroszlán két gereblyézés-támadást hajthat végre (+7 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben. Támadásonként 1d4+2 pontnyi sebzést okoz. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézéstámadását.

Jártasságok: +4 faji bónuszt kap az Egyensúly, a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +8.

AZ ÖRDÖGI TEREMTMÉNYEK

Az ördögi teremtmények a pokoli létsíkokon, a gonoszság birodalmaiban laknak. Valamennyire hasonlítanak az Anyagi Síkok lakóira, de a megjelenésük jóval félelmetesebb, mint az Anyagi Síkokon lakó lényeké.

Könnyen össze lehet téveszteni őket a félördögi lényekkel. Ilyen lény akkor születik, ha egy ördögi teremtmény köznapi lénnyel hál.

AZ ÖRDÖGI TEREMTMÉNYEK MEGALKOTÁSA

Az „ördögi sablon" ráhúzható bármely testtel rendelkező és nem jó jellemű lényre (ezután csak „alaplényként" említjük). A sablonnal módosított bestiák és az állatok mágikus bestiákká válnak, de más lény típusa nem változik. Az ördögi teremtmények az alaplény statisztikáit és képességeit használják, kivéve az alábbi változtatásokat.

Különleges támadások: Az ördögi lény megtartja az alaplény különleges támadásait, de mellettük megkapja az itt felsoroltakat is.

Csapás jóra (V): Naponta egyszer a lény plusz sebzést adhat egy normál támadásához egy jó jellemű ellenféllel szemben. A sebzés bónusz egyenlő a lény ÉK-értékével (maximum +20).

- Sötétben látás 60 lábnyi távolságig.
- Tűz- és hideg-ellenállás (az értékét lásd a táblázatban).
- Sebzéscsökkentés (az értékét lásd a táblázatban).
- A lény ÉK-értékének kétszeresével egyenlő varázslatellenállás (maximum 25).

Tűz-, hideg-

Életerő Kocka	ellenállás	Sebzéscsökkentés
1–3	5	–
4–7	10	5 / +1
8–11	15	5 / +2
12+	20	10 / +3

Ha ezek közül az alaplény már rendelkezik egy vagy több képességgel, akkor használd a jobb értékeket.

Mentők: Mint az alaplénynek.
Tulajdonságok: Mint az alaplénynek, de az Intelligencia tulajdonságérték mindig minimum 3.
Jártasságok: Mint az alaplénynek.
Képességek: Mint az alaplénynek.
Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld alatt.
Szerveződés: Mint az alaplénynek.
Kihívási érték: 3 ÉK-ig mint az alaplénynek, 4–7 ÉK = alaplény +1, 8+ ÉK = alaplény +2
Kincsek: Mint az alaplénynek.
Jellem: Mindig gonosz (bármilyen)
Fejlesztés: Mint az alaplénynek.

MINTA ÖRDÖGI TEREMTMÉNYRE

Pokoli irtóztató patkány
Kicsi mágikus bestia
Életerő dobás: 1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés: +3 (Ügy)
Sebesség: 40 láb, mászva 20 láb
VF: 15 (+1 termet, +3 Ügy, +1 természetes)
Támadások: Harapás +4 kh.
Sebzés: Harapás 1d4
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Betegség, csapás jóra
Különleges képességek: Szaglás, sötétben látás 60 láb, hideg- és tűz-ellenállás 5, varázslat-ellenállás 2
Mentők: Szív +3, Gyors +5, Akarat +3
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 17, Áll 12, Int 3, Böl 12, Kar 4
Jártasságok: Mászás +11, Rejtőzködés +11, Csendes Mozgás +6
Képességek: Ravasz Fegyverhasználat (harapás)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, falka (11–20)
Kihívási érték: 1/2
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig gonosz (bármilyen)
Fejlesztés: 2–3 ÉK (Kicsi); 4–6 ÉK (Közepes)

Harc

Betegség (Sz): Láz – harapás, Szívósságmentő (NF = 12), lappangási ideje 1d3 nap, sebzése 1d3 pontnyi időleges Ügyesség- és 1d3 pontnyi időleges Állóképesség-veszteség (a betegségekről részletesebben olvashatsz a *Kalandmesterek könyvében*).

A SZELLEMEK

A szellemek olyan intelligens lények túlvilági maradványai, amelyek valamely oknál fogva nem nyughatnak a sírjaikban.

Néhány szellem a saját dolga után megy, és egyáltalán nem vagy csak kis mértékben ártja bele magát az élők ügyeibe. Mások sokkalta nagyobb rosszindulattól és az élet gyűlöletétől fűtve pusztítanak, ahol csak tehetik. Bár a halandók többnyire elűzik maguk közül a szellemeket, egészen addig újra és újra visszatérnek, amíg nem képesek elfogadni a jelenlegi állapotukat.

Egy szellem többnyire hasonlít arra a személyre, aki élő mivoltában volt, de néhány ritka esetben a szellemi forma nagy mértékben különbözhet a néhai anyagi alaktól. Néhány szellem kápráztató, angyali külsővel rendelkezik, míg másokon szörnyű torzulások mutatkoznak. Ez utóbbiakon sokkal durvább nyomot hagyott az élőholt lét. Gyakran – de nem minden esetben – van kapcsolat a szellem megjelenési formája és a jelleme között. Talán a kivételek a legveszélyesebbek.

A szellemek sokszor megtartják az életükben felvett szokásokat. Egy kapzsi ember szelleme nagy valószínűséggel szellemi formában is megpróbálja folytatni a vagyona összeharácsolását. Ehhez hasonló az a tulajdonságuk is, hogy gyakran a haláluk helyéhez vannak kötve. Ha az imént említett kapzsi személy mondjuk a kirablása közben hal meg, akkor a szellem a megüresedett házban marad, és ott fog kísérteni, kínozza az új tulajdonost és mindazokat, akiknek valami dolguk lehet az épületben. Ez persze nem kötelező szabály, sok szellem szabadon jár a világban.

A SZELLEMI LÉNY MEGALKOTÁSA

A „szellemsablon" hozzáadható bármely rendellenességhez, állathoz, bestiához, sárkányhoz, óriáshoz, humanoidhoz, mágikus bestiához, humanoid szörnyhöz és alakváltóhoz. Az alaplény Karizmaértékének legalább 8-asnak kell lennie, és szellemként a típusa mindenképpen „élőholt" lesz. A szellem minden más tekintetben az alaplény statisztikáit és jellemzőit használja, kivéve az alábbi változtatásokat.

Életerő dobás: d12-re változik.

Sebesség: A szellem 30 láb sebességgel repül, és kiválóan manőverezik. Ha az alaplény repülési sebessége (ha tud repülni) nagyobb ennél, akkor azt kell használni.

VF: A szellem megtartja az alaplény természetes vértezetét, de az csak éteri találkozások alkalmával érvényesül. Amikor a szellem manifesztálódik (lásd lentebb), akkor a természetes vértezetének értéke +0, de kap egy elhajlás bónuszt, ami a Karizmából adódó módosítójával lesz egyenlő vagy +1 (amelyik a nagyobb).

Támadások: A szellem megtartja az alaplény támadási képességeit, de csak éteri lényekkel szemben képes azokat használni.

Sebzés: Az éteri lényekkel szemben a szellem az alaplény sebzéseit okozza, de fizikai testtel rendelkező lényekkel szemben csak a különleges támadásait használhatja (ha van neki), és azokat is csak manifesztálódva (lásd lentebb).

Különleges támadások: A szellem megtartja az alaplény különleges támadásait, de ezek közül a fizikai támadásokat csak éteri lényekkel szemben képes alkalmazni. A szellem emellett kap egy manifesztálódási képességet, plusz 1d3 különleges támadást az alább leírtak közül. A mentők (10 + a szellem ÉK-értékének a fele + a szellem Karizmából adódó módosítója) NF-érték ellenében dobhatóak, hacsak a képességek leírásában nem szerepel más.

Manifesztáció (T): Minden szellem rendelkezik ezzel a képességgel. Mint éteri lény, semmilyen más módon nem képes kihatni az anyagi világra, csak ezen képesség használatával. Manifesztálódva a szellem láthatóvá válik, de testetlen marad. Ettől kezdve képes a testtel rendelkező lényekre is hatni az érintéstámadásával vagy egy szellemi érintésfegyverrel. A manifesztálódott szellem valójában az éteri síkon marad, de mind az éteri síkról, mind az Anyagi Síkról támadhatóvá válik. Ha egy varázshasználó szellem csak az éteri síkon van jelen, akkor a varázslatai is csak az éteri lényekkel szemben hatásosak. Azonban ha manifesztálódik, akkor a varázslatai ugyanúgy hatnak az anyagi lényekre is, mint az éteri lényekre, hacsak nem szükséges hozzá megérintenie az alanyt. A manifesztálódott szellem érintés-alapú varázslatai csak éteri lényekre hatnak.

Rontó érintés (T): Ha a szellem sikeresen támad egy élő célpontra ezzel a testetlen érintéssel, akkor 1d4 pontnyi sebzést okoz. Az éteri lényekkel szemben mind a támadás-, mind a sebzésdobásához hozzáadhatja az Erőből származó módosítóját. Anyagi lényekkel szemben csak az Ügyességből adódó módosítójával növelheti a támadásdobását.

Rémisztő nyögés (T): A szellem egy általános cselekedetként alkalmazhatja a képességet. 30 lábnyi szórásterületen minden halló

élőlénynek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia, máskülönben 2d4 körre pánikba esik. Ez hangalapú, nekromantikus és elmebefolyásoló félelemhatás. A sikeres mentőt dobó lények egy napra immunisak lesznek az adott szellem rémisztő nyögésére.

Iszonytató külső (T): 60 lábnyi távolságon belül a szellemet látó élőlényeknek sikeres Szívósságmentőt kell dobniuk, vagy azonnal elszenvednek 1d4 pontnyi maradandó Erő-, Ügyesség- és Állóképességelszívást. A sikeres mentőt dobó lények egy napra immunisak lesznek az adott szellem iszonytató külsejére.

Rontó tekintet (T): 30 lábnyi távolságon belül a szellem képes a tekintetével elpusztítani egy élőlényt. Ezen a távon belül a szellem tekintetébe néző élőlényeknek sikeres Szívósságmentőt kell dobniuk, máskülönben elszenvednek 2d10 pontnyi sebzést és 1d4 pontnyi maradandó Karizmaelszívást.

Rosszindulat (T): Körönként egyszer az éteri formában lévő szellem képes beleolvadni egy az Anyagi Síkon élő lény testébe. A képesség hasonló egy 10. szintű mágus (vagy a szellem szintjével egyenlő szintű, amelyik a nagyobb) *mágikus zörej* varázslatához, de nincs hozzá szükség anyagi összetevőre. Ha a támadás sikeres, akkor a szellem éteri valója eltűnik az áldozat testében, aki dobhat a hatás ellen Akaraterő-mentőt (NF = 15 + a szellem Karizmából adódó módosítója). A sikeres mentőt dobó lények egy napra immunisak lesznek a adott szellem ezen képességére.

Telekinézis (T): A szellem körönként egyszer, egy ingyenes cselekedetként alkalmazhatja a képességét. A hatás hasonlít egy a szellem ÉK-értékével egyenlő vagy 12. szintű (amelyik a nagyobb) mágus varázslatához.

Különleges képességek: A szellem megtartja az alaplény különleges képességeit, emellett megkapja az alább írtakat, az élőholt típust és emellett a testetlen altípust is.

Megújulás (T): A legtöbb esetben a szellemet igen nehéz harcban elpusztítani. Az „elpusztult" szellem 2d4 napon belül megújul, még a leghatalmasabb varázslatok is sokszor csak időlegesen képesek elintézni. Az elpusztult szellem egy sikeres szintpróbával visszatér a kísértése helyére (1d20 + a szellem szintje vagy az ÉK-értéke, NF = 16 ellenében). Az egyetlen módja egy szellem tényleges megsemmisítésének, ha felfedik szellemi létének okát, és azt szüntetik meg. Így a lélek békében nyugodhat. A pontos ok szinte szellemenként más és más, ezért egy szellem elűzése hosszú kalandokhoz adhat alapot.

Üzés-ellenállás (Sz): A szellem üzés-ellenállás értéke +4.

Mentők: Megegyeznek az alaplényével.
Tulajdonságok: Megegyeznek az alaplényével, de a szellemnek nincs Állóképesség-értéke, és a Karizmaértéke 4-gyel növekszik.
Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködés, a Hallgatózás, a Keresés és az Észlelés jártasságpróbáira, a jártasságai minden másban megegyeznek az alaplényével.
Képességek: Megegyeznek az alaplényével.
Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld alatt.
Szerveződés: Magányos, néhány (2–4), banda (7–12)
Kihívási érték: Mint az alaplényé +2.
Kincsek: Nincs
Jellem: Bármilyen
Fejlesztés: Mint az alaplényé.

Szellemek felszerelése

A szellem minden felszerelése éteri, és magával hordozhat 2d4 olyan tárgyat, amelyet nagyra értékelt az életében (feltéve, hogy a halálakor az nem került egy másik lényhez). A felszerelés normálisan működik az éteri síkon, de az anyaggal rendelkező tárgyakon és lényeken ártalmatlanul áthatol. Azonban a manifesztálódott szellem kezében a legalább +1-es bűvös fegyver képes megsebezni az anyagi lényeket is, ahogyan a bűvös anyagi fegyverek is képesek megsebezni a szellemet.

A tárgyak anyaga ugyanúgy hátramarad, mint a szellem fizikai maradványai, és ha valaki magához veszi az eredeti tárgyat, akkor az éteri másolat semmivé foszlik. Ez persze mértéktelenül feldühíti a szellemet, és mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy a tárgy visszakerüljön a helyére.

MINTA SZELLEMLÉNYRE

Az alábbi példában az alaplény egy 5. szintű ember harcos.
Közepes termetű élőholt (Testetlen)
Életerő dobás: 5d12 (32 ép)
Kezdeményezés: +5 (+1 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: repülve 30 láb (kiváló)
VF: 12 (+1 Ügy, +1 elhajlás) vagy 21 (+1 Ügy, +8 teljes vértezet, +2 nagy pajzs)
Támadások: Testetlen érintés +6 kh. (vagy mesteri mívű fattyúkard +10 kh.) vagy mesteri mívű rövid íj +7 táv.
Sebzés: Testetlen érintéssel 1d4 (1d4+3 éteri lényekre), mesteri mívű fattyúkard 1d10+4, mesteri mívű rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Manifesztáció, rontó érintés, rosszindulat
Különleges képességek: Élőholt, testetlen, üzés ellenállás +4, megújulás
Mentők: Szív +4, Gyors +2, Akarat +2
Tulajdonságok: Erő 16, Ügy 13, Áll –, Int 10, Böl 12, Kar 12
Jártasságok: Mászás +11, Rejtőzködés +9, Hallgatózás +11, Lovaglás +9, Keresés +8, Észlelés +11
Képességek: Vakharc, Kaszabolás, Egzotikus Fegyver Szakértelem (fattyúkard), Jobb Kezdeményezés, Erőteljes Támadás, Fegyverfókusz (fattyúkard)
Rosszindulat képessége ellen a mentő NF-értéke 16.

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek, és emellett energiaelszívásnak sem.

Testetlen: Csak más testetlen lények, legalább +1-es mágikus fegyverek és varázslatok, varázslatszerű vagy természetfeletti képességek sebezhetik meg. Immunis minden nem mágikus támadási formára. Ha anyagi formát öltő mágiával vagy mágikus fegyverekkel sebzik meg, akkor mindig van 50% esélye arra, hogy egyáltalán nem sérül meg. A szellem támadása áthatol a vértezeteken és a pajzsokon, kivéve azokon, amelyeket erőhatás véd. Mindig csendesen mozog.

Kihívási értéke: 7

A FÉLMENNYEI LÉNYEK

A mennyei lények a természetük folytán képesek párosodni szinte bármilyen más lénnyel. Ennek az eredménye egy dicsőséges és csodálatos lény, amelynek az ereiben mennyei vér csörgedezik.

Feladataik teljesítése közben a mennyei lényeknek sok időt kell eltölteniük a halandó birodalmakban. Tekintve a szépségüket és a természetüket, könnyen szerelembe eshetnek bárkivel; emberrel, elfféel vagy unikornissal egyaránt, és ez általában kölcsönös érzelmeket jelent. Egy mennyei lény szerelme sohasem lehet gonosz teremtmény, és mindig a mennyei lényhez hasonló intelligenciával rendelkezik. A gyermekről többnyire a halandó fél gondoskodik, mivel a mennyei lényt gyakran elszólítják a feladatai.

Külsejétől függetlenül a félmennyei lény mindig sugárzóan szép és a közelében kellemes érzés tölt el. A bőre aranyszínű, a szemei fényt árasztanak, gyönyörű szárnyai vannak, de más jel is mutathatja felsőbbrendű örökségüket.

Kedves és nemes teremtmények, emiatt a félmennyei lényeket gyakran érik gonosz hatások a halandók részéről, és sokszor nem képesek beilleszkedni a társadalomba. Magányosan utazó jótevőkként tengetik az életüket.

A FÉLMENNYEI LÉNY MEGALKOTÁSA

A „félmennyei sablon" ráhúzható bármilyen testtel rendelkező és nem-gonosz jellemű lényre, amelynek az Intelligencia-értéke legalább 4-es (ezután csak „alaplényként" említjük). A lény típusa ezután külvilági lesz. A félmennyei lény az alaplény statisztikáit és képességeit használja, ha alább nem szerepel más.

Sebesség: 75% az esély arra, hogy a félmennyei lénynek tollas szárnyai lesznek. Ez esetben a félmennyei lény az alaplény szárazföldi sebességének a kétszeresével repülhet (jó manőverezési képességgel).

VF: A természetes vértezet növekszik 1-gyel.

Különleges támadások: A fél-mennyei lény megtartja az alaplény képességeit, és emellett akaratlagosan használhatja a *fény* varázslatot. A legalább 8-as Bölcsesség- vagy Intelligencia-értékkel rendelkező fél-mennyei lények az alábbi táblázat szerint kapnak képességeket, amelyeknek használói szintje a saját szintjük. Ezek a képességek naponta egyszer használhatóak, ha a táblázat nem mond mást.

Szint	Képesség
1–2	*Védelem gonosztól* naponta háromszor, *áldás*
3–4	*Elsősegély, gonosz érzékelése*
5–6	*Komoly sebek gyógyítása, méreg semlegesítése*
7–8	*Szent csapás, betegség megszüntetése*
9–10	*Gonosz elűzése*
11–12	*Szent szó*
13–14	*Szent aura* naponta háromszor, *szentség*
15–16	*Szimbólum*
17–18	*Szörnyidézés IX* (csak mennyei lények)
19+	*Feltámasztás*

Különleges képességek: A félmennyei lény megtartja az alaplény képességeit, de mellettük megkapja a kevés fénynél látás képességét is. Immunis a savakra, a hidegre, a betegségekre és az elektromosságra, és +4 faji bónuszt kap a Szívósságmentőire minden méreg ellenében.

Mentők: Mint az alaplénynek.

Tulajdonságok: Az alaplény értékei a következők szerint növekednek: Erő +4, Ügy +2, Áll +4, Int +2, Böl +4, Kar +4.

Jártasságok: A félmennyei lény 8 jártasság pontot kap per Életerő Kocka, plusz az Intelligenciából adódó módosítójával egyenlő mennyiséget. Az alaplény jártasságait ezután kasztjártasságokként kell kezelni, és a többi jártasságot úgy, mintha keresztezett-kaszthoz tartoznának. Ha az alaplénynek van kasztja, akkor a szintlépéskor jövő jártasságokat a kaszthoz tartozó szabályok szerint kapja meg.

Képességek: A félmennyei lények megkapják az alaplény összes képességét, vagy minden 4. szint után egyet, amelyik több képességet hoz a lénynek.

Éghajlat/terep: Mint az alaplényé vagy a mennyei lényé
Szerveződés: Mint az alaplényé
Kihívási érték: Mint az alaplényé +1
Kincsek: Mint az alaplényé
Jellem: Mindig jó (bármilyen)
Fejlesztés: Mint az alaplényé

A FÉLMENNYEI KARAKTEREK

A félmennyei humanoid lényeknek rendszerint van valamilyen kasztja. Kedvelt kasztjuk a bárd, a pap, a harcos és a lovag. A nem humanoidok néha papok vagy lovagok lesznek. A fél-mennyei papok mindig jó istenségek hitét vallják, mint amilyen Ehlonna, Heironeous, Kord vagy például Pelor.

MINTA FÉLMENNYEI LÉNYRE

Az alábbi példában az alaplény egy unikornis.

Félmennyei/félunikornis
Nagy külvilági (Kaotikus, Jó)
Életerő dobás: 4d10+28 (50 ép)
Kezdeményezés: +4 (Ügy)
Sebesség: 60 láb, repülve 120 láb (jó)
VF: 20 (–1 termet, +4 Ügy, +7 természetes)
Támadások: Szarv +13 kh., 2 pata +5 kh.
Sebzés: Szarv 1d8+10, pata 1d4+3
Oldal/elérés: 5 x 10 / 5 láb (szarvval 10 láb)
Különleges képességek: Gonosz elleni varázskör, fény, varázslatszerű képességek, immunitások
Mentők: Szív +11, Gyors +8, Akarat +8
Tulajdonságok: Erő 24, Ügy 19, Áll 25, Int 12, Böl 25, Kar 28
Jártasságok: Állatempátia +16, Diplomácia +10, Hallgatózás +16, Csendes Mozgás +11, Észlelés +15, Vadon Ismerete +14*
Képességek: Éberség

Éghajlat/terep: Mérsékelt erdőségek
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (3–6)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Nincs
Jellem: Mindig kaotikus jó
Fejlesztés: 4–8 ÉK (Nagy)

Minden negyedik ilyen lénynek gyönyörű, tollas szárnyak növekedtek a hátán. Gyakran vezeti unikornisok csoportjait vagy az unikornisok helyi bajnokként tekintenek rá.

Harc

Általában csak önvédelemből vagy az erdő védelme érdekében bocsátkozik harcba. Vagy az erdőből tör ki és próbálja meg a szarvával felnyársalni az ellenfelet vagy a patáival rúgva harcol. A lény szarva +3-as mágikus fegyvernek számít, de a szarv ezen hatalma elenyészik, amint levágják a lény fejéről.

Gonosz elleni varázskör (T): Folyamatosan működő képesség. A hatása kétszerese a hasonló nevű varázslat hatásának. A lény nem képes felfüggeszteni a képesség hatását.

Fény (T): Akaratlagosan és ingyenes cselekedetként alkalmazható képesség.

Varázslatszerű képességek: Akaratlagosan és ingyenes cselekedetként – *gonosz érzékelése*. Naponta egyszer – *hibátlan teleport* az otthona határain belül, de nem képes az erdeje határain kívülre vagy onnan erdő belsejébe teleportálni.

Naponta háromszor – *könnyű sebek gyógyítása;* naponta egyszer – *közepes sebek gyógyítása* 5. szintű druidaként. A hatás létrejöttéhez meg kell érintenie az alanyt a szarvával. Naponta egyszer – *méreg semlegesítése* 8. szintű druidaként. A hatás létrejöttéhez meg kell érintenie az alanyt a szarvával. Emellett a következőket képes 4. szintű papként alkalmazni: naponta háromszor – *védelem gonosztól* (másokon alkalmazhatja), naponta egyszer – *áldás* és *elsősegély*.

Immunitások: Sav-, hideg-, elektromosság-, betegség- és méregimmunitás, emellett immunis a *bájolás* és a *fogvatartás* jellegű varázslatokra és varázslatszerű képességekre.

Jártasságok: *A saját erdeje határain belül +3 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

A FÉLSÁRKÁNY

A sárkányok a természetük folytán képesek magyukat ültetni szinte bármilyen lénybe. Ez rendszerint akkor történik meg, ha a sárkány nem a saját alakjában mutatkozik. A sárkányok mindig a másik szülőnél hagyják az efféle fattyaikat.

A fél-sárkány lények rendszerint hatalmasabbak másik fajbéli társaiknál, és külsejük elárulja származásukat – pikkelyek, hüllőszemek, sajátos formájú testrészek, túlzott termetű fogak vagy karmok mutatják a bennük rejtező sárkányvért. Néha még szárnyaik is vannak.

A FÉLSÁRKÁNY MEGALKOTÁSA

A „félsárkány sablon" ráhúzható minden testtel rendelkező teremtményre (ezután csak „alaplényként" említjük). A lény típusa sárkány lesz. A félsárkány az alaplény statisztikáit és képességeit használja, kivéve az alábbi változtatásokat.

Életerő dobás: Egy kockatípussal növekszik, de maximum d12-re változhat.

Sebesség: A legalább Nagy termetű félsárkánynak szárnyai is vannak, amelyek segítségével a szárazföldi mozgási sebességével repülhet (átlagos manőverezéssel). A kisebb lényeknek csak akkor vannak szárnyaik, ha az alaplénynek is vannak.

VF: A természetes vértezetük 4-gyel növekszik.

Sebzés: Minden félsárkánynak van harapás- és karomtámadása. Ha az alaplénynek ezek nem voltak meg, akkor használd az alábbi táblázatot. Ha az alaplény is rendelkezett ezekkel, akkor azt az értéket használd, amelyik a nagyobb eredményt adja.

Termet	Harapás-sebzés	Karom-sebzés
Apró	1	–
Pöttöm	1d2	1
Pici	1d3	1d2
Kicsi	1d4	1d3
Közepes	1d6	1d4
Nagy	1d8	1d6
Óriási	2d6	2d8
Hatalmas	2d8	2d6
Gigászi	4d6	2d8

Különleges támadások: A fél-sárkány megtartja az alaplény képességeit, és megkapja a sárkány szülő lehelet-fegyverét, de csak naponta egyszer használhatja. Az alábbi táblázat változtatásait kivéve használd a sárkányok leheletére vonatkozó szabályokat.

Sárkány fajtája	Lehelet	Sebzés
Fekete	Tűzköpet*	6d4 (17)
Kék	Villámköpet	6d8 (18)
Zöld	Gázcsóva	6d6 (17)
Vörös	Tűzcsóva	6d10 (19)
Fehér	Fagycsóva	3d6 (16)
Sárgaréz	Tűzköpet	3d6 (17)
Bronz	Villámköpet	6d6 (18)
Vörösréz	Savköpet	6d4 (17)
Arany	Tűzcsóva	6d10 (20)
Ezüst	Fagycsóva	6d8 (18)

*A köpet (sugárforma) mindig 5 lábnyi magas, 5 lábnyi széles, emellett 60 láb hosszú.

**A csóva (kúpforma) mindig 30 lábnyi hosszú.

Különleges képességek: A félsárkány megtartja az alaplény képességeit, és megkapja a kevés fénynél látás képességét, emellett a sötétben látást 60 lábnyi távolságig. A félsárkány immunis az altatásra, a bénításra és a sárkány szülő fajtájától függően még valamire, amit az alábbi táblázatban olvashatsz.

Sárkány fajtája	Immunitás
Fekete	Sav
Kék	Elektromosság
Zöld	Sav
Vörös	Tűz
Fehér	Hideg
Sárgaréz	Tűz
Bronz	Elektromosság
Vörösréz	Sav
Arany	Tűz
Ezüst	Hideg

Mentők: Mint az alaplénynek.

Tulajdonságok: Az alaplény értékei a következők szerint növekednek: Erő +8, Ügy +0, Áll +2, Int +2, Böl +0, Kar +2.

Jártasságok: A félsárkány 6 jártasságpontot kap per Életerő Kocka, plusz az Intelligenciájából adódó módosítóval egyenlő mennyiséget. Az alaplény jártasságait kaszt-jártasságokként kell kezelni, és a többi jártasságot úgy, mintha keresztezettkaszthoz tartoznának. Ha az alaplénynek van kasztja, akkor a szintlépéskor jövő jártasságokat a kaszthoz tartozó szabályok szerint kapja meg.

Képességek: A félsárkány megkapja az alaplény összes képességét, vagy minden 4. szint után egyet. Használd azt a változatot, amelyikből több képesség adódik. A félsárkány számára elérhetőek a sárkányok képességei.

Éghajlat/terep: Mint az alaplényé vagy a sárkányé
Szerveződés: Mint az alaplényé
Kihívási érték: Mint az alaplényé +2
Kincsek: Mint az alaplényé
Jellem: Mint a sárkány szülőé
Fejlesztés: Mint az alaplényé

A FÉL-SÁRKÁNY KARAKTEREK

A legalább 12-es Karizma értékkel rendelkező félsárkányok között kedvelt a mágus kaszt.

MINTA FÉL-SÁRKÁNYRA

Az alábbi példában az alaplény egy ogre, és a sárkány szülő egy vörös sárkány.

Félsárkány(vörös)/félogre
Nagy sárkány
Életerő dobás: 4d10+12 (34 ép)
Kezdeményezés: –1 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 30 láb (átlagos)
VF: 20 (–1 termet, –1 Ügy, +9 természetes, +3 szőrmék)
Támadások: Óriási nagy bunkó +12 kh. (vagy harapás +11 kh., 2 karom +6 kh.) vagy óriási hosszú lándzsa +1 táv.
Sebzés: Óriási nagy bunkó 2d6+13 (vagy harapás 1d8+9, 2 karom 1d6+4) vagy óriási hosszú lándzsa 2d6+9
Oldal/elérés: 5 x 5 / 10
Különleges támadások: Leheletfegyver
Különleges képességek: Immunitások, sötétben látás 60 láb, látás kevés fénynél
Mentők: Szív +7, Gyors +0, Akarat +1
Tulajdonságok: Erő 29, Ügy 8, Áll 17, Int 8, Böl 10, Kar 9
Jártasságok: Mászás +12, Hallgatózás +7, Észlelés +7
Képességek: Fegyverfókusz (nagy bunkó)

Éghajlat/terep: Bármely föld, víz és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, pár, néhány (2–4), banda (5–8)
Kihívási érték: 4
Kincsek: Általános
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

A Sárkány, a Közös és az Óriás nyelvet beszéli.

Harc

Óriási (gyakran egzotikus) kétkezes fegyvert használ. Heves és agresszív, gyakran dühödten veti bele magát a küzdelembe. Előfordul, hogy a többi ogre vezéreként tűnik fel, de sokszor magányosan jár.

Leheletfegyver (T): Tűzcsóva (kúpforma), 30 lábnyi távolságig, naponta egyszer használhatja, sebzése 6d10 életpont, ami sikeres Gyorsaságmentővel felezhető (NF = 19).

Immunitások: Immunis a tűzre, az altatásra és a bénításra.

A FÉLÖRDÖGÖK

Az ördögi lények a természetükből adódóan szinte bármilyen más lénnyel párosodhatnak. Ennek eredménye mindig egy sötét és rosszindulatú teremtmény lesz, amelynek az ereiben ördögi vér csörgedezik. Az ördögök és a démonok elszórják magvaikat az Anyagi Síkon, hogy fattyaikkal népesítsék be a világot. Gyakran felhasználják a halandó lényeket arra, hogy megteremtsék ezeket a fattyakat és néhány gonosz teremtmény maga akarja a szentségtelen nászt. A legtöbb ilyen fattyút azonnal a születése után megölik, de némelyikük felnevelkedik és halandó szülője torz kigúnyolásaként él a világon. Ritka az a félördög, amely halandó hagyományokat követ és elfordul gonosz örökségétől.

A külsejétől függetlenül a félördögi lényt mindig kellemetlen aura veszi körül, és a közelében rossz érzés tölt el. A bőre pikkelyes, szarvai vannak, a szemei gonosz fénnyel izzanak, denevérszárnyakon repül, kénes bűz terjeng körülötte vagy valamilyen más jel mutatja ördögi természetüket. Sohasem képesek beilleszkedni egyetlen közösségbe sem. Magányosan utazó, száműzött gonosztevőként tengeti az életét. A humanoid félördögök neve „cambion", ők gyakran szolgálnak nagyhatalmú ördögöket vagy vezetnek romlott lelkű bandákat.

A FÉLÖRDÖGI LÉNY MEGALKOTÁSA

A „félördögi sablon" ráhúzható bármilyen testtel rendelkező lényre (ezután csak „alaplényként" említjük). A lény típusa ezután külvilági lesz. A félördögi lény az alaplény statisztikáit és képességeit használja, kivéve az alábbi változtatásokat.

Sebesség: 50% az esély arra, hogy a félördögi lénynek denevérszárnyai vannak. Ez esetben a félördögi lény képes az alaplény szárazföldi mozgási sebességével repülni (átlagos manőverezéssel).

VF: A természetes vértezet növekszik 1-gyel.

Támadások: A félördögi lény megkapja a harapás- és a karom-támadást.

Sebzés: Ha az alaplénynek nem volt karom- és harapástámadása, akkor használd az alábbi táblázatot. Ha voltak ilyen támadásai, akkor használd azt az értéket, amelyik a nagyobb.

Termet	Harapás-sebzés	Karom-sebzés
Apró	1	–
Pöttöm	1d2	1
Pici	1d3	1d2
Kicsi	1d4	1d3
Közepes	1d6	1d4
Nagy	1d8	1d6
Óriási	2d6	2d8
Hatalmas	2d8	2d6
Gigászi	4d6	2d8

Különleges támadások: A félördögi lény megtartja az alaplény különleges támadásait. A legalább 8-as Bölcsesség- vagy Intelligenciaértékkel rendelkező félördögi lény az alábbi táblázat szerint kap képességeket, amelyeknek használói szintje a saját szintje. Ezek a képességek naponta egyszer használhatóak, hacsak a táblázat nem mond mást.

Szint	Képesség
1–2	*Sötétség* naponta háromszor
3–4	*Megszentségtelenítés*
5–6	*Szentségtelen fertőzés*
7–8	*Mérgezés* naponta háromszor
9–10	*Ragály*
11–12	*Istenkáromlás*
13–14	*Szentségtelen aura* naponta háromszor, *szentségtelenség*
15–16	*Szörnyű sorvadás*
17–18	*Szörnyidézés IX* (csak ördögi lények)
19+	*Pusztítás*

Különleges képességek: A félördögi lény megtartja az alaplény különleges képességeit, de mellettük megkapja a sötétben látást 60 lábnyi távolságig. Immunis a mérgekre és sav-, hideg-, elektromosság- és tűz-ellenállásuk 20-as értékű.

Mentők: Mint az alaplénynek.

Tulajdonságok: Az alaplény értékei a következők szerint növekednek: Erő +4, Ügy +4, Áll +2, Int +4, Böl +0, Kar +2.

Jártasságok: Egy félördögi lény 8 jártasságpontot kap per Életerő Kocka, plusz az Intelligenciájából adódó módosítóval egyenlő mennyiséget. Az alaplénynél írt jártasságokat kaszthoz tartozó jártasságokként kell kezelni, és a többi jártasságot keresztezett-kaszthoz tartozóként. Ha az alaplénynek van kasztja, akkor a szintlépéskor jövő jártasságokat a kaszthoz tartozó szabályok szerint kapja meg.

Képességek: A félördögi lény megkapja az alaplény összes képességét, vagy minden 4. szint után egyet. Használd azt a változatot, amelyik több képességet ad.

Éghajlat/terep: Mint az alaplényé vagy a ördögi lényé
Szerveződés: Mint az alaplényé
Kihívási érték: Mint az alaplényé +2
Kincsek: Mint az alaplényé
Jellem: Mindig gonosz (bármilyen)
Fejlesztés: Mint az alaplényé

A FÉLÖRDÖGI KARAKTEREK

A félördögi humanoid lények rendszerint felvesznek egy kasztot. Kedvelt fél-ördögi kaszt a kalandor, a pap, a harcos és a mágus. A kalandorok és a harcosok gyakran felvesznek valamilyen alkasztot is, mint például az orvgyilkos. A nem humanoidok néha papok vagy mágusok lesznek. A félördögi papok gonosz istenségek hitét vallják, mint amilyen Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull vagy például Vecna.

MINTA FÉLÖRDÖGI LÉNYRE

Az alábbi példában az alaplény egy medúza.

Félördög/félmedúza
Közepes termetű külvilági (Gonosz, Törvényes)
Életerő dobás: 6d10+12 (39 ép)
Kezdeményezés: +4 (Ügy)
Sebesség: 30 láb, repülve 30 láb (átlagos)
VF: 18 (+4 Ügy, +4 természetes)
Támadások: 2 karom +10 kh. (vagy tőr +8/+3 kh.), harapás +3 kh., kígyók +5 kh. vagy rövid íj +10/+5 táv.
Sebzés: Karom 1d4+2 (vagy tőr 1d4+2), harapás 1d6+1, kígyók 1d4+1 vagy rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Kővéváltoztató tekintet, méreg, varázslatszerű képességek
Különleges képességek: Méregimmunitás, sav-, hideg-, elektromosság- és tűz-ellenállás 20
Mentők: Szív +4, Gyors +9, Akarat +6
Tulajdonságok: Erő 14, Ügy 19, Áll 14, Int 16, Böl 13, Kar 17
Jártasságok: Blöff +12, Diplomácia +8, Álcázás +12, Ismeret (bármelyik) +7, Hallgatózás +6, Csendes Mozgás +13, Szándékok Érzékelése +6, Észlelés +10
Képességek: Kapáslövés, Pontos Lövés, Ravasz Fegyverhasználat (kígyók)

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos, szövetség (2–4)
Kihívási érték: 9
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés: 7–12 ÉK (Közepes termetű)

A medúzával ellentétben ezt a lényt nem lehet összetéveszteni az emberekkel, bármely távolságból nézzünk rá (főként a nagy denevérszárnyai miatt). A többi medúza nem utasítja el automatikusan ezen fattyút – valójában sok esetben uralomra kerül a medúza közösség felett.

Harc

Vágyakozik a harcra, és emiatt agresszív támadó. Élvezi kínozni az ellenfeleit.

Varázslatszerű képességek: Naponta háromszor – *sötétség*; naponta egyszer – *megszentségtelenítés, szentségtelen fertőzés*. Mindezen képességeket 6. szintű papként alkalmazza.

Kővéváltoztató tekintet (T): Maradandóan kővé változtat, 30 lábnyi távolságon belül hat, Szívósságmentővel semlegesíthető (NF = 15).

Méreg (Sz): Kígyók a fejen, Szívósságmentő (NF = 15), kezdő sebzése 1d6 pontnyi időleges Erő-veszteség, másodlagos sebzése 2d6 pontnyi időleges Erőveszteség.

A LICH

Élőholt mágiahasználó. Mágus vagy varázsló, de ritkábban lehet pap is, aki arra használta mágikus képességeit, hogy természetellenesen megnyújtsa az élettartamát.

Ez a lény született cselszövő volt már életében is, sokak szerint pedig egyenesen őrült lehetett. Nagyobb hatalomra vágyott, rég elfeledett tudás és szörnyűséges ősi titkok után kutatott. A halál már nem lebeg felette az életútja végeként, így gyakran sző olyan terveket, amelyeknek gyümölcsét csupán évek, évtizedek vagy akár évszázadok múltán szüretelheti le.

A lich nyúlánk, csontsovány humanoid aszott bőrrel, ami már szinte a csontjain feszül. A szemei már régen kirothadtak az üregükből, de a helyükön bíborvörös fénypontok izzanak. Még a leggyengébb lich is óriási hatalommal rendelkezett az életében. Gyakran még élőholtként is nemesi mívű ruházatot visel. Ha az életében harcos is volt, akkor általában megtartja a vértezetét, bár a lich öltözéke mindig magán viseli az esztendők romlását.

Minden lich beszéli a Közös nyelvet, és bármelyik más nyelvet, amelyet még életükben tanult meg.

A LICH MEGALKOTÁSA

A „lich sablon" ráhúzható bármelyik olyan humanoid lényre (ezután csak „karakterként" említjük), amely képes volt megalkotni az ehhez szükséges ereklyét. A lény típusa ezután élőholt lesz. Az alábbi változtatásokkal a karakter képességeit és statisztikáit használja.

Életerő dobás: d12-re növekszik.

Sebesség: Mint a karakteré

VF: +5 természetes vértezettel rendelkezik vagy megkapja a karakter természetes vértezetét. Használd azt, amelyik a nagyobb.

Sebzés: A természetes fegyverekkel nem rendelkező karakter az átalakulás után kap egy érintéstámadást, amelynek során negatív energiát használva 1d8+5 pontnyi sebzést okozhat az élő lényeken. A sebzés felezhető egy sikeres Akaraterő-mentővel (NF = 10 + a lich ÉK-értékének a fele + a lich Karizmából adódó módosítója). A természetes fegyverekkel rendelkező karakter képes használni az imént leírt érintéstámadást vagy a saját természetes fegyverét is, amelyiket akarja.

Különleges támadások: A lich megtartja a karakter különleges támadásait, és emellett megkapja az alább felsoroltakat. Ha a képesség leírásában nem áll más, akkor a mentő NF = (10 + a lich ÉK-értékének a fele + a lich Karizmából adódó módosítója).

Félelem-aura (T): A halál és a gonoszság rémületes aurája veszi körül. 60 lábnyi sugarú területen belül az 5 ÉK-nál kisebb lényeknek a lich láttán Akaraterő-mentőt kell dobniuk. Rontás esetén olyan hatás alá kerülnek, mintha egy a lich szintjével egyenlő szintű mágus mondott volna rájuk *félelem* varázslatot.

Bénító érintés (T): Ha a lich megérint egy élőlényt, akkor annak sikeres Szívósság-mentőt kell dobnia, máskülönben maradandóan lebénul. A *bénítás megszüntetése* vagy bármely átoktörő varázslat semlegesíti a hatást, de a *mágiatörés* nem működik. Akit a lich megbénít, az halottnak látszik, de egy sikeres Észlelés (NF = 20) vagy Gyógyítás (NF = 15) jártasságpróbával meg lehet állapítani, hogy még él. Ez a képesség együtt használható a lich sebző érintésével (lásd fentebb).

Varázslatok: A lich használhat minden olyan varázslatot, amit az életében ismert.

Különleges képességek: A lich megtartja a karakter különleges képességeit, és emellett megkapja az alább felsoroltakat. A lich típusa élőholt.

Üzés-ellenállás (Sz): +4.

Sebzéscsökkentés (T): A lich élőholt teste olyannyira szívós, hogy emiatt megkapja a sebzéscsökkentés 15 / +1 képességet.

Immunitások (Sz): Immunis a hidegre, az elektromosságra, az átalakításra és az elmebefolyásoló hatásokra.

Mentők: Mint a karakteré

Tulajdonságok: A karakter tulajdonságai a következők szerint változnak: Intelligencia, Bölcsesség és Karizma +2, de élőholt, és ezért nem lehet Állóképesség-értéke.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Rejtőzködés, a Hallgatózás, a Csendes Mozgás, a Keresés, a Szándékok Érzékelése és az Észlelés jártasságpróbáira. Minden más tekintetben megtartja a karakter jártasságait.

Képességek: Mint a karakteré

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld alatt

Szerveződés: Magányos, csapat (1 lich, 2–4 vámpír, 5–8 vámpírivadék)

Kihívási érték: Mint a karakteré + 2

Kincsek: Általános érmék, javak kétszerese, tárgyak kétszerese

Jellem: Bármilyen gonosz

Fejlesztés: Kaszt szerint

A LICH KARAKTEREK

Az átalakulás kimondhatatlanul gonosz folyamat, és a karakter csak szabad akaratából vállalhatja fel. A lich megtart minden kasztból adódó képességet, amit az életében birtokolt.

A LICH EREKLYÉJE

Az átalakulás folyamatának elengedhetetlen része, hogy a leendő lich alkosson egy ereklyét, amelyben az életerejét raktározza el. Ha ezt az ereklyét nem találják és semmisítik meg, akkor a lich újra megjelenik, 1d10 nappal az esetleges elpusztítása után.

Minden varázshasználónak a saját ereklyéjét kell megalkotnia az átalakuláshoz. Ehhez a Csodálatos Tárgy Készítése képesség szükséges, és a karakternek legalább 11. szintű mágusnak, varázslónak vagy papnak kell lennie. Az ereklye megalkotásához mindemellett 120 000 aranyat és 4800 Tapasztalati Pontot kell felhasználnia. Az ereklye hatásának használói szintje egyenlő az alkotó azon szintjével, amilyen szinten a tárgy elkészültének pillanatában volt.

Az ereklye a leggyakoribb formájában egy lepecsételt fémdoboz, amelyben mágikus frázisokkal teleírt pergamenszalagok vannak. A kis dobozt gyakran ellátják egy bőrszalaggal, hogy a tulajdonosa az alkarján vagy a nyakában viselhesse. A doboz Pici méretű, és a keménysége 20. 40 életponttal rendelkezik, és a törésprőba Nehézségi Fokozata 40. Az ereklyének más formája is lehet, például amulett, gyűrű vagy hasonló tárgy.

LICH-MINTA

Az alábbi példában a karakter egy 11. szintű ember varázsló.

Közepes termetű élőholt

Életerő dobás: 11d12+3 (74 ép)

Kezdeményezés: +3 (Ügy)

Sebesség: 30 láb
VF: 21 (+3 Ügy, +5 természetes, *+2 Felvértezés Alkarvédői, +1 Védelem Gyűrűje*)
Támadások: Érintés +5 kh. (vagy bot +5 kh., vagy tőr +5 kh.) vagy mesteri mívű könnyű számszeríj mesteri mívű nyilakkal +10 táv.
Sebzés: Érintéssel 1d8+5 és bénítás (vagy bot 1d6, vagy tőr 1d4) vagy mesteri mívű könnyű számszeríj 1d8
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Sebző érintés, félelem-aura, bénító érintés, varázslatok
Különleges képességek: Élőholt, immunitások, ellenállás üzésnek +4, sebzéscsökkentés 15 / +1
Mentők: Szív +4, Gyors +7, Akarat +10 (*Ellenállás Köpönyege +1*)
Tulajdonságok: Erő 10, Ügy 16, Áll –, Int 19, Böl 14, Kar 13
Jártasságok: Koncentráció +15, Rejtőzködés +15, Ismeret (misztikus) +18, Hallgatózás +15, Csendes Mozgás +16, Távolbalátás +14, Keresés +16, Szándékok Érzékelése +10, Varázslás +18, Észlelés +15
Képességek: Harci Alkalmazások, Csodálatos Tárgy Alkotása, Varázslat Meggyorsítása, Tekercsírás, Csendes Varázs, Varázslatfókusz (Szólítás), Mozdulatlan Varázs, Szívósság

---

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés: Magányos
Kihívási érték: 13
Kincsek: Általános érmék, javak kétszerese, tárgyak kétszerese
Jellem: Semleges gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

Harc

Élőholt: Immunis a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a kábításra, a betegségekre, a halálvarázslatokra és a nekromantikus hatásokra. Hasonlóképpen nem hat rá az elmebefolyásolás (bűbáj, zavarodottság, képzetek, morális hatások). Nem lehet elszenvedője kritikus találatnak, tulajdonságvesztésnek és emellett energiaelszívásnak sem.

Immunitások (Sz): Immunis a hidegre, az elektromosságra, az átalakításra és az elmebefolyásoló hatásokra.

A lich félelem-aurája és sebző érintése ellen az Akaraterő-mentő, és a bénító érintése ellen a Szívósságmentő Nehézségi Fokozata 16. A varázslataival szemben a mentődobás NF-értéke = 14 + a varázslat szintje.

Mágikus tárgyai: *+2 felvértezés alkarvédői, +1 ellenállás köpönyege, 1 gázalak itala, +1 védelem gyűrűje, szörnyidézés tekercse IV* (8. szintű), *mágikus lövedékek pálcája* (50 töltet, 9. szintű).

A LIKANTRÓPOK

A likantrópok olyan humanoidok, akik képesek állatokká vagy félállati szörnyetegekké változni.

A gonosz likantrópok gyakran a köznapi népek között rejtőznek, így éjjelente (gyakran csak teliholdkor) átváltozva nem kell messzire menniük az élelemért.

A LIKANTRÓP MEGALKOTÁSA

A „likantróp sablon" ráhúzható bármilyen humanoid lényre (ezután „karakterként" említjük). A lény típusa ezután alakváltó lesz. A likantróp felveszi a statisztikáit egy húsevő állatnak is (ezután csak „állatként" említjük), amely bármiféle ragadozó lehet egy kis kutya és egy nagy medve termetkategóriái között. A leggyakoribb likantrópokat az alábbi táblázatban felsoroljuk. Néhány likantróp képes hibrid formát felvenni, amelyben keverednek a karakter és az állat jellemzői.

A likantróp a karakter és az állat statisztikáit és képességeit használja, az alábbi változtatásokkal.

Életerő dobás: Mint a karakteré vagy az állaté, amelyik többet ad végeredményül. Ha a likantróp Életerő Kockáinak összege számít (mint például az *altatás* varázslatnál), akkor a karakteré és az állaté közül a nagyobbat kell venni.

Sebesség: Mint a karakteré vagy az állaté. Attól függ, hogy a likantróp éppen melyik alakját használja.

VF: A karakter és az állat természetes vértezete egyaránt +2-vel növekszik (a vérpatkány hibrid formája kivételt képez).

Támadások: Mint a karakteré vagy az állaté. Attól függ, hogy a likantróp melyiket használja éppen (a vérpatkány hibrid formája kivételt képez).

Sebzés: Mint a karakteré vagy az állaté. Attól függ, hogy a likantróp melyiket használja éppen.

Különleges támadások: A likantróp megtartja a karakter vagy az állat különleges támadásait (attól függ, hogy melyik alakját használja éppen), és ezek mellett megkapja az alább felsoroltakat.

Likantróp empátia (Sz): A likantróp képes kommunikálni és együtt érezni a saját állati formája köznapi vagy irtóztató változataival. Ez +4 faji bónuszt ad neki, amikor az állat viselkedését akarja befolyásolni, és a felé barátságos állattal képes lesz olyan egyszerű szavakkal kommunikálni, minthogy „barát", „ellenség", „menekülj", „támadj".

Likantrópia átka (T): A likantróp által állati formában megharapott humanoidoknak sikeres Szívósságmentőt kell dobniuk (NF = 15), máskülönben maguk is likantrópokká változnak. A vérpatkányok nem csak a harapásukkal, hanem egy szúró vagy vágó fegyverrel is képesek terjeszteni ezt a betegséget. A zúzó és a nyílt sebet nem okozó támadások nem segítik a fertőzést.

Különleges képességek: A likantróp megtartja a karakter vagy az állat különleges képességeit, és ezek mellett megkapja az alább felsoroltakat.

Átalakulás (T): Minden likantróp képes felvenni az állati alakját, mintha a hasonló nevű varázslatot használná (bár a felszerelése nem változik meg). A vérpatkányok, a vérfarkasok és a vértigrisek képesek kétlábú hibrid formát felvenni, amely állati külsővel rendelkező humanoidot jelent. Az átalakulás mindig általános cselekedetnek számít, és közben a likantróp annyi életpontot kap vissza, mintha egy teljes napig pihent volna. A megölt likantróp minden esetben visszatér a karakter-alakjába, de halott marad. Ellenben a likantróp levágott testrészei mindig abban a formában maradnak, amelyben levágták őket. Az alakváltás-képességet sokszor nehéz uralni (lásd a Likantrópia, mint fertőzés cím alatt).

Sebzéscsökkentés (T): A likantróp állati vagy kevert formában megkapja a sebzéscsökkentés 15 / ezüst képességet.

Mentők: Mint a karakteré vagy az állaté (amelyik a jobb), de +2 faji bónuszt kap a Szívósság- és az Akaraterő-mentőire.

Tulajdonságok: A karakter tulajdonságai nem változnak, de állati vagy hibrid alakban a likantróp tulajdonságait az alábbi táblázat segítségével számolhatod ki.

Jártasságok: Humanoid alakban +4 faji bónuszt kap a Keresés, az Észlelés és a Hallgatózás jártasságpróbáira. Állati és kevert alakban ez a bónusz +8. Állati és kevert alakban a likantróp jártasságai megegyeznek a karakterével, de megkapja azok mellé az állat jártasságait is. Ha a karakter és az állat is rendelkezik egy adott jártassággal, akkor használd azt, amelyiknek jobb az értéke. A megfertőzött likantrópok kasztjártasságként tanulhatják meg a Forma Uralását.

Képességek: Mint a karakteré. Kevert és állati formában megkapja az állat képességeit, plusz a fenti táblázat szerinti képességeket. A likantrópok többsége rendelkezik a Forma Nagyobb Uralma képességgel is (lásd az Uralni a formát cím alatt).

Éghajlat/terep: Mint a karakteré vagy az állaté.
Szerveződés: Magányos, pár, néha család (2–4), falka (6–10), csapat (család plusz rokon állatok)
Kihívási érték: Mint az állaté +2
Kincsek: Általános
Jellem: Bármilyen, lásd az alábbi példákat
Fejlesztés: Kaszt szerint

A LIKANTRÓP KARAKTEREK

A többségük a vadonban él, így a likantrópok között a barbár és a vándor kasztok a leggyakoribbak. A likantróp fertőzés nem változtat a kaszton, de rendszerint megváltoztatja a karakter jellemét. Ez bizonyos karaktereknél azt is jelenti, hogy elveszítik a kasztjukból adódó képességeket (a részletekért lásd a *Játékosok könyvét*).

A LEGGYAKORIBB LIKANTRÓPOK

Név	Állati forma	Tulajdonság-módosítók	Képességek
Vérmedve	Barnamedve	Erő +16, Ügy +2, Áll +8	Vakharc, Több Támadás, Erőteljes Támadás
Vérvadkan	Vaddisznó	Erő +4, Áll +6	Vakharc, Jobb Kezdeményezés
Vérpatkány	Irtózatos patkány	Ügy +6, Áll +2	Több Támadás (de csak 1 természetes fegyvere van), Ravasz Fegyverhasználat (harapás, plusz bármi)
Vértigris	Tigris	Erő +12, Ügy +4, Áll +6	Vakharc, Több Támadás, Erőteljes Támadás
Vérfarkas	Farkas	Erő +2, Ügy +4, Áll +4	Vakharc, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (harapás)

Likantrópia, mint fertőzés

Amikor a karakter megfertőződik egy likantróp támadásától (lásd fentebb), a tünetek nem jelentkeznek egészen az első teliholdas éjszakáig. Azon az éjjelen a karakter akaratlanul is felveszi az állati formáját, és dühöngő bestiává válik. Erre az időre elfeledi az eredeti személyiségét. Az állati formában lévő karakter felveszi a formához tartozó likantróp-jellemet is, és hajnalban visszaváltozva nem emlékszik semmire az esetből.

Ugyanígy a karakter alanyává válik az akaratlan átalakulásnak minden teliholdas éjjelen, és akkor is, ha megsérül. Folyamatosan növekvő haragot érez ekkor magában, azonban ha tudatában van a dolognak, akkor már dobhat Forma Uralása jártasságpróbát a megfelelő NF-érték ellenében.

A természetes likantrópokkal mindez velük születik, és ezért kell megkülönböztetnünk őket a „fertőzött likantróp" karakterektől.

A likantrópia gyógyítása

A fertőzött karakter meggyógyítható. Ehhez a likantróp támadása utáni egy órán belül ennie kell egy darabot a nadragulya (más néven a belladonna) hajtásából. Ezután Szívósságmentőt kell dobnia (NF = 20). Siker esetén a fertőzés megszűnik. Ha egy gyógyító adja be az ellenszert, akkor a karakter mentődobása és a gyógyító Gyógyításpróbája közül azt kell dobni, amelyik a nagyobb értéket eredményezheti. A megevett ellenszer mennyiségétől függetlenül a karakternek csak egyetlen egyszer van esélye leküzdeni a fertőzést. A nadragulya hajtásának viszonylag frissnek kell lennie (az elmúlt hét során lett leszedve).

Friss vagy sem, a nadragulya mérgező növény. A karakternek sikeres Szívósságmentőt kell dobnia ellene (NF = 13), máskülönben 1d6 pontnyi időleges Erőveszteséget okoz. A növény másodlagos sebzése egy perc múltán jelenik meg, 2d6 pontnyi időleges Erőveszteséget okoz, amely ellen újabb Szívósságmentő dobható.

Egy legalább 12. szintű pap *betegség levétele* vagy *gyógyítás* varázslata szintén megszünteti a fertőzést, ha a likantróp támadásától számított 3 napon belül alkalmazza.

A karakter meggyógyításának emellett egyetlen módja van. Ehhez *átoklevétel* vagy *bűbájtörés* varázslatot kell rámondani a telihold három napjának valamelyikén. A varázslat hatása alatt a karakternek sikeres Akaraterő-mentőt kell dobnia ahhoz (NF = 20), hogy a likantrópia átka megtörjön rajta (a varázshasználó tudni fogja, ha a varázslat hatott). Sikertelen mentődobás esetén a folyamat megismételhető. A meggyógyítandó karaktert gyakran a saját társai zárják ketrecbe vagy kötözik le, amíg a fertőzés nem szűnik meg teljesen.

Csak a fertőzött likantrópokat lehet meggyógyítani.

URALNI A FORMÁT

Bármelyik likantrópiával fertőzött és ennek tudatában lévő karakter megtanulhatja a Forma Uralma jártasságot, mint kasztjártasságot. Ez határozza meg, hogy a likantróp karakter mennyire képes uralni az átváltozásait. A természetesen született likantrópok a jártasság helyett rendelkeznek a Forma Nagyobb Uralma képességgel, ami teljes uralmat ad nekik az alakváltásaik felett.

Feladat	NF
Akaratlan átváltozásnak ellenállni	25
Visszatérni humanoid formába (teliholdkor*)	25
Visszatérni humanoid formába (nem teliholdkor)	20
Akaratlagosan átalakulni (teliholdkor*)	10
Akaratlagosan átalakulni (nem teliholdkor)	15

*A játék kedvéért a telihold minden hónapban tartson 3 napig.

Újradobás: Az akaratlan átalakulásra próbát kell dobni minden alkalommal, amikor a táblázatban írt események valamelyike megtörténik.

A humanoid formába való visszatérés elrontása esetén a karakter állati vagy hibrid alakjában marad a következő hajnalig. Hajnalban automatikusan visszatér a humanoid formájába.

Próba: Minden teliholdas éjszakán, holdkeltekor a fertőzött karakternek próbát kell dobnia, hogy ellen tud-e állni az átalakulás kényszerének. A karakternek minden sérülés esetén is dobnia kell, ha az életpontjainak legalább az egynegyedét elveszítette. Emellett dobnia kell minden olyan alkalommal, amikor az életpontjainak újabb egynegyed-részét elveszíti (a mentő NF-értéke megegyezik a teliholdkor szükséges dobás ezen értékével).

Különleges szabályok: Ha az új alak nagyobb, mint a karakter természetes formája, akkor az állati vagy kevert formába való akaratlan átalakulás tönkreteszi a karakter viselt vértezetét és ruházatát. A ruhákat sietve le lehet dobni, de a vértezetet nem. A mágikus vértezetek megmaradhatnak, ha az átalakuláskor sikeres Szívósságmentőt dobunk nekik (NF = 15).

Amikor visszatér a humanoid formájába, akkor a karakternek megengedett egy Bölcsességpróba (NF = 15), hogy rádöbben-e a történtekre. Ha ez a próba sikeres, akkor a karakter tudatában lesz a fertőzésnek, és ettől a pillanattól kezdve megpróbálhatja a saját akaratából is használni az átváltozási képességét. Ehhez a megfelelő NF-értékek ellenében kell próbákat dobnia. A próbálkozás mindig egy-egy általános cselekedetnek számít, és a karakternek minden körben lehetősége van rá. Az akaratlagos átalakulás azonnal és maradandóan megváltoztatja a karakter jellemét a megfelelő likantróp-jellemre.

Ha a karakter tudatában van a fertőzésnek, akkor az állati vagy a hibrid formájában megpróbálhat visszatérni a humanoid alakjába. Ehhez a megfelelő NF-érték ellenében kell próbát dobnia. Azonban ekkor a fentebb írtak szerint csak egy próbálkozás engedélyezett.

LIKANTRÓP MINTÁK

Alább a leggyakoribb likantrópokat soroltuk fel. A példákhoz mindig 1. szintű ember közrendűeket használtunk karakterként.

Természetes formájában a likantróp úgy néz ki, mint népének bármely más tagja. Bár a természetes és a régóta fertőzött likantrópon már megjelenhet az állati részük néhány vonása. Állati formában a likantróp a hétköznapi állat nagyobb változatának látszik, de közelebbről nézve a szemeiben természetellenes intelligencia csillog. A likantróp szemei gyakran vörösen izzanak a sötétben.

	Vérmedve Közepes/nagy alakváltó	Vérvadkan Közepes alakváltó	Vérpatkány Közepes/kicsi alakváltó
Életerő dobás:	6d8+24 (51 ép)	3d8+9 (22 ép)	1d8+1 (5 ép)
Kezdeményezés:	+0; +1 (Ügy) mint medve	+0; +4 (Jobb Kezdeményezés) mint vaddisznó	+0; +3 (Ügy) mint patkány
Sebesség:	30 láb; 30 láb mint medve	30 láb; 40 láb mint vaddisznó	30 láb; 40 láb, mászva 20 láb mint patkány
VF:	12 (+2 természetes); 17 (-1 termet, +1 Ügy, +7 természetes) mint medve	12 (+2 természetes); 18 (+8 természetes) mint vaddisznó	12 (+2 természetes); 16 (+3 Ügy, +3 természetes) mint hibrid; 17 (+1 termet, +3 Ügy, +3 természetes) mint patkány
Támadások:	Fegyvertelenül +0 kh.; 2 karom +11 kh., harapás +9 kh. mint medve	Fegyvertelenül +0 kh.; öklelés +4 kh. mint vaddisznó	Fegyvertelenül +0 kh.; rapír +3 kh., harapás +1 kh. mint hibrid; harapás +4 kh. mint patkány
Sebzés:	Fegyvertelenül 1d3 háttér, karmok 1d8+8, harapás 2d8+4	Fegyvertelenül 1d3 háttér, öklelés 1d8+3	Fegyvertelenül 1d3 háttérsebzés, rapír 1d6, harapás 1d4
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb; 5 x 5 / 10 láb átalakulva	5 x 5 / 5 láb; 5 x 5 / 5 láb átalakulva	5 x 5 / 5 láb; 5 x 5 / 5 láb átalakulva
Különleges támadások:	Megragadás, likantrópia átka mint medve	Vadság, likantrópia átka mint vaddisznó	Likantrópia átka mint patkány vagy hibrid
Különleges képességek:	Medve-empátia, és szaglás, sebzéscsökkentés 15 / ezüst mint medve	Vaddisznó-empátia, és szaglás, sebzéscsökkentés 15 / ezüst mint vaddisznó	Patkány-empátia, és szaglás, sebzéscsökkentés 15 / ezüst mint patkány vagy hibrid
Mentők:	Szív +11, Gyors +6, Akarat +4	Szív +8, Gyors +3, Akarat +3	Szív +5, Gyors +5, Akarat +4
Tulajdonságok:	Erő 27, Ügy 13, Áll 19, Int 10, Böl 10, Kar 10 átalak.[1]	Erő 15, Ügy 11, Áll 17, Int 10, Böl 10, Kar 10 átalak.1	Erő 10, Ügy 17, Áll 13, Int 10, Böl 10, Kar 10 átalak.[1]
Jártasságok:	Hallgatózás +11, Észlelés +14, Keresés +8, Úszás +14 mint medve[2]	Hallgatózás +15, Észlelés +12, Keresés +8 mint vaddisznó[2]	Mászás +14, Rejtőzés +11 mint patkány vagy +7 mint hibrid, Hallgatózás +8, Csendes Mozgás +6, Keresés +8, Észlelés +8 átalakulva[2]
Képességek:	Vakharc, Több Támadás, Erőteljes Támadás mint medve[3]	Vakharc, Jobb Kezdeményezés mint vaddisznó[3]	Több Támadás, Ravasz Fegyverhasználat (harapás), Ravasz Fegyverhasználat (rapír) mint hibrid[3]
Éghajlat/terep:	Bármely erdő, dombság, hegység és a föld mélyén	Mérsékelt és meleg erdőségek	Bármely föld és a föld mélyén
Szerveződés:	Magányos, pár, család (2–4), csapat (2–4, 1–4 barnamedve)	Magányos, pár, falka (2–4), csapat (2–4, 1–4 vaddisznó)	Magányos, pár, falka (6–10), csapat (2–5, 5–8 irtóz. patkány)
Kihívási érték:	5	3	2
Kincsek:	Általános	Általános	Általános
Jellem:	Mindig törvényes jó	Mindig semleges	Mindig törvényes gonosz
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint	Kaszt szerint

	Vértigris Közepes termetű/nagy alakváltó	Vérfarkas Közepes termetű alakváltó
Életerő dobás:	6d8+18 (45 ép)	2d8+4 (13 ép)
Kezdeményezés:	+0; +2 (Ügy) mint tigris vagy hibrid farkas vagy hibrid	+0; +6 (+2 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés) mint
Sebesség:	30 láb; 40 láb mint tigris vagy hibrid	30 láb; 50 láb mint farkas vagy hibrid
VF:	12 (+2 természetes); 17 (+2 Ügy, +5 természetes) mint hibrid, 16 (–1 termet, +2 Ügy, +5 természetes) mint tigris	12 (+2 természetes); 16 (+2 Ügy, +4 természetes) mint farkas vagy hibrid
Támadások:	Fegyvertelenül +0 kh.; 2 karom +10 kh., harapás +8 mint hibrid; 2 karom +9 kh., harapás +7 kh. mint tigris	Fegyvertelenül +0 kh.; harapás +3 kh. mint farkas vagy hibrid
Sebzés:	Fegyvertelenül 1d3 háttérsebzés; karom 1d8+6, harapás 2d6+3	Fegyvertelenül 1d3 háttérsebzés; harapás 1d6+1
Oldal/elérés:	5 x 5 / 5 láb; 5 x 10 / 5 láb mint tigris vagy hibrid	5 x 5 / 5 láb; 5 x 5 / 5 láb mint farkas vagy hibrid

Különleges támadások:	Lecsapás, megragadás, gereblyézés 1d8+3, likantrópia átka mint tigris vagy hibrid	Lerántás, likantrópia átka mint farkas vagy hibrid
Különleges képességek:	Tigris-empátia, és szaglás, sebzéscsökkentés 15 / ezüst mint tigris vagy hibrid	Farkas-empátia, és szaglás, sebzéscsökkentés 15 / ezüst mint farkas vagy hibrid
Mentők:	Szív +10, Gyors +7, Akarat +4	Szív +7, Gyors +5, Akarat +2
Tulajdonságok:	Erő 23, Ügy 15, Áll 17, Int 10, Böl 10, Kar 10 mint tig. vagy hib.[1]	Erő 13, Ügy 15, Áll 15, Int 10, Böl 10, Kar 10 mint farkas vagy hib.[1]
Jártasságok:	Egyensúly +6, Rejtőzködés +9 mint hibrid vagy +5 mint tigris, Hallgatózás +10, Csendes Mozgás +9, Keresés +8, Észlelés +10, Úszás +11 mint tigris vagy hibrid[2]	Rejtőzködés +3, Hallgatózás +14, Csendes Mozgás +4, Keresés +8, Észlelés +14, Vadon Ismerete +0 mint farkas vagy hibrid[2]
Képességek:	Vakharc, Több Támadás, Erőteljes Támadás mint tigris vagy hibrid[3]	Vakharc, Jobb Kezdeményezés, Ravasz Fegyverhasználat (harapás) mint farkas vagy hibrid[3]
Éghajlat/terep:	Bármely erdő, dombság, síkság és hegység	Bármely erdő, dombság, síkság és hegység
Szerveződés:	Magányos, pár	Magányos, pár, falka (6-10), csapat (2-5, 5-8 farkas)
Kihívási érték:	5	3
Kincsek:	Általános	Általános
Jellem:	Mindig semleges	Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés:	Kaszt szerint	Kaszt szerint

[1]Emberi alakban Erő 11, Ügy 11, Áll 11, Int 10, Böl 10, Kar 10.
[2]Emberi alakban Szakma vagy Profizmus (bármelyik) +6, Ismeret (bármelyik) +4.
[3]Emberi alakban Jártasságfókusz (bármelyik Szakma vagy Profizmus).

Harc

Természetes formájában a likantróp a népe által kedvelt taktika szerint küzd, bár láthatóan agresszívebb a többieknél. Állati és hibrid alakban többnyire az állat-fajtársak stílusában harcol.

VÉRMEDVE

Humanoid formájában nagydarab, izmos és túlburjánzó testszőrzettel rendelkező lény. A haja sűrű, barna és a férfiak gyakran viselnek szakállat. A haja színe egyébiránt lehet vöröses, szőke vagy fekete is, ez a medveforma bundájának színéhez igazodik. Egyszerű ruhákat és bőrt visel, amit könnyű megjavítani, levenni vagy kicserélni.

Állati formájában hatalmas medve, csak a saját fajtája társaságát keresi és nem tűri meg maga körül a gonoszságot.

Harc

A barnamedvékhez hasonlóan harcol.

Megragadás (Sz): A képesség használatához a lénynek el kell találnia az ellenfelét a karomtámadásával.

VÉRVADKAN

Humanoid formájában zömök, izmos, de átlagos magasságú teremtmény. A haja rendszerint rövid és sűrű. Egyszerű ruhákat visel, amelyeket könnyű megjavítani, levenni vagy kicserélni.

Harc

A hétköznapi vaddisznókhoz hasonló vadsággal küzd.

Vadság (Sz): A végsőkig képes küzdeni, még akkor is levonások nélkül, amikor már halálra sebezték (a sebesülésekből adódó módosítókat a *Játékosok könyve* részletezi).

VÉRPATKÁNY

Humanoid alakjában vékony, csontos és némileg a fajtársainál alacsonyabb lény. A tekintete folyamatosan ugrál, és amikor izgatott vagy dühös, akkor az orra és a szája remegve mozog. A férfiak gyakran viselnek vékony, tépett bajuszt.

Harc

A vérpatkány képes felvenni hibrid formát ugyanúgy, mint állati alakot.

Átalakulás (T): A lény képes felvenni a kétlábú hibrid formát. Ez az alakja Közepes termetű, egy patkány fejével, testével és farkával, de a végtagjai humanoid testrészek maradnak. Az állati alakja úgy 2 lábnyi hosszú (farok nélkül).

Jártasságok: Állati vagy hibrid alakjában az Ügyességből adódó módosítóját használja a Mászáspróbáihoz.

VÉRTIGRIS

Humanoid alakjában kecses, kidolgozott izomzatú lény, az átlagosnál magasabb és igen fürge.

Harc

A vértigris képes felvenni a hibrid formát ugyanúgy, mint az állati alakját. Tigris és hibrid alakjában a köznapi tigrisekhez hasonlóan harcol.

Átalakulás (T): A lény képes felvenni a kétlábú hibrid formát. Ez az alakja úgy 7 lábnyi magas, 3 lábnyi hosszú farokkal. Tigriscsíkos bunda borítja. A lábai inkább a nagymacskáéhoz hasonlítanak, mint a humanoid formájukra, és a lábujjain jár. Az ujjai karmokban végződnek. A feje valamiféle kevert forma: a fülei, az orra, a bajusza és a fogai tigrisszerűek, a többi humanoid jellegekkel rendelkezik. Ha az emberi forma haja hosszú, akkor az ebben a formájában is megjelenik. Az állati alakja humanoid jellemzők nélküli, egy teljesen kifejlett tigrishez hasonlít.

Lecsapás (Sz): Ha a vértigris (állati vagy hibrid alakban) a harc első körében ráugrik az áldozatára, akkor egy teljes támadást hajt végre, holott az adott körben már tett egy mozgáscselekedetet.

Megragadás (Sz): A képesség használatához az átalakult lénynek el kell találnia az ellenfelét a karom vagy a harapástámadásával. Ha sikeresen megragadta, akkor használhatja a gereblyézéstámadását.

Gereblyézés (Sz): A vértigris (tigris vagy hibrid alakban) két gereblyézéstámadást tehet (+9 kh.) egy megragadott ellenféllel szemben. Támadásonként 1d8+3 pontnyi sebzést okoz. Amikor ráugrik az áldozatára, akkor is használhatja a gereblyézéstámadását.

Jártasságok: Tigris vagy kevert alakban +4 faji bónuszt kap az Egyensúly, a Rejtőzködés és a Csendes Mozgás jártasságpróbáira. *Magas fűvel benőtt vagy túlburjánzó aljnövényzettel rendelkező területeken a Rejtőzködés bónusza +8.

VÉRFARKAS

Humanoid alakjában nem különbözik népe más tagjaitól.

Harc

A vérfarkas képes felvenni a hibrid formát ugyanúgy, mint az állati alakot. Farkas és hibrid alakjában a köznapi farkasokhoz hasonlóan harcol.

Átalakulás (T): A lény képes felvenni a kétlábú hibrid formát. Ez az alakja úgy 6 lábnyi magas, rövid farokkal és szőrbundával. A lábai inkább a farkaséhoz hasonlítanak, nem a humanoid formájukra. A feje kevert forma, a farkas és a humanoid jellemzőkből összeállítva, lényenként más és más arányban. Állati alakja humanoid jellemzők nélküli, egy teljesen kifejlett farkashoz hasonlít.

Lerántás (Sz): Ha a vérfarkas eltalálja az ellenfelét a harapástámadásával, akkor egy ingyenes cselekedetként megpróbálhatja földre rántani azt (keresd a *Játékosok könyvében*). Ehhez nem kell érintéstámadást tennie, és nem ad lehetőséget a visszatámadásra. Ha a próbálkozás sikertelen volt, akkor az ellenfél nem reagálhat a vérfarkas lerántásával.

Jártasságok: Ha hibrid és farkas alakban szagnyomot követ, akkor +4 faji bónuszt kap a Vadon Ismerete jártasságpróbáira.

A VÁMPÍR

Örökre a koporsójához és a sírjának szentségtelen földjéhez kötve ez az éjszakai ragadozó folyamatosan a hatalma növelését tervezgeti, és romlott utódaival akarja megtölteni a világot.

A vámpír úgy néz ki, mint ahogyan az életében, bár a vonásai megkeményednek és elvadulnak, a farkasok vadságát tükröző tekintettel rendelkezik. A vámpír gyakran megtartja azon dekadens szokásait, amelyeket még életében vett fel, és próbál nemesi modort mutatni. Emberi megjelenése ellenére a vámpír könnyen felismerhető, mivel nincs árnyéka és tükörképe.

A vámpír minden olyan nyelvet beszél, amelyet még életében tanult meg.

A VÁMPÍR MEGALKOTÁSA

A „vámpír sablont" rá lehet húzni bármilyen humanoid vagy humanoid szörny teremtményre (ezután „alaplényként" említjük). A lény típusa élőholt lesz. Az alábbi módosításokkal az alaplény statisztikáit használja.

Életerő dobás: d12-re emelkedik.

Sebesség: Mint az alaplényé. Ha az alaplénynek volt úszási sebessége, akkor a vámpír is tud úszni, és nem hat rá a folyóvíz (lásd lentebb).

VF: +4 járul az alaplény természetes vértezetére.

Támadások: Megtartja az alaplény összes támadási képességét, és mellettük kap egy csapástámadást, ha eddig ez nem lett volna meg.

Sebzés: Minden vámpírnak van csapástámadása. Ha az alaplény nem rendelkezett ezzel a támadási formával, akkor a sebzést az alábbi táblázatból határozhatod meg. Ha rendelkezett vele, akkor a régi és az itt írt sebzés közül használd a jobbat.

Termet	Sebzés
Apró	1
Pöttöm	1d2
Pici	1d3
Kicsi	1d4
Közepes	1d6
Nagy	1d8
Óriási	2d6
Hatalmas	2d8
Gigászi	4d6

Különleges támadások: A vámpír megtartja az alaplény minden különleges támadását, és mellettük megkapja az alább felsoroltakat is. Ezek ellenében a mentő NF-értéke = (10 + a vámpír ÉK-értékének a fele + a vámpír Karizmából adódó módosítója), ha a képességek leírásában nem szerepel más.

Uralkodás (T): A vámpír képes megtörni az ellenfele akaratát azáltal, hogy a szemébe néz. Ez hasonló a tekintettámadásokhoz, de a vámpírnak egy általános cselekedetébe kerül, és nem hat mindenkire, aki a vámpír szemébe néz. Akin a vámpír uralkodni akar, annak egy Akaraterő-próbát kell tennie a hatás ellen. Ha elrontja, akkor olyan hatás alá kerül, mintha egy 12. szintű mágusként mondott volna rá *uralkodás személyen* varázslatot. A képesség 30 lábnyi távolságon belül alkalmazható.

Energiaelszívás (T): A vámpír csapástámadásával eltalált élőlények elszenvednek két szintvesztést is a sebzés mellett.

Vérszívás (Sz): Sikeres birkózáspróbával a vámpír belemélyeszti a fogait az ellenfelébe és szívni kezdi annak vérét. A vámpírnak fogva kell tartania az ellenfelét, aki a fogvatartás minden körében automatikusan 1d4 pontnyi maradandó Állóképesség-veszteséget szenved el.

Éjszaka gyermekei (T): A vámpír képes uralkodni az alacsonyabbrendű lényeken. Naponta egyszer egy általános cselekedetként magához szólíthat 4d8 irtóztató patkányt, 10d10 denevért vagy 3d6 farkast. Ezek a lények 2d6 körön belül érkeznek meg hozzá, és egy teljes órán keresztül szolgálják a vámpírt.

Ivadékteremtés (T): Ha a vámpír energiaelszívásától egy humanoid vagy humanoid szörny típusú teremtmény elpusztul, akkor 1d4 nappal az eltemetése után vámpírivadék lesz belőle (keresd a könyvben).

Azonban ha a vámpír nem energiaelszívással, hanem vérszívással öli meg az ellenfelét (az Állóképessége nullára csökken), akkor egy maximum 4 ÉK-ás lény vámpírivadékként tér vissza, de a legalább 5 ÉK-ás lények maguk is vámpírként „születnek újjá". Az újonnan érkezett vámpírnak vagy ivadéknak a megteremtője parancsol, és az rabszolgaként engedelmeskedik egészen addig, amíg az ura létezik.

Különleges képességek: A vámpír megtartja az alaplény különleges képességeit, és mellettük megkapja az alább felsoroltakat is. A vámpír mindig élőholt típusú lény.

Sebzéscsökkentés (T): A vámpír élőholt teste olyannyira szívós, hogy emiatt a lény sebzéscsökkentés 15 / +1 képességet kap.

Üzés-ellenállás (Sz): +4.

Ellenállások (Sz): Hideg- és elektromosság-ellenállás 20.

Gázalak (T): A vámpír egy általános cselekedetként akaratlagosan gázalakot vehet fel, mintha egy 5. szintű mágus varázslatát alkalmazná. Bármennyi ideig gázalakban maradhat, a repülési sebessége 20 lábnyi lesz (kiváló manőverezéssel).

Pókmászás (Sz): A varázslat hatásához hasonlóan a vámpír képes a függőleges felületeken mászni.

Átalakulás (T): A vámpír egy általános cselekedetként képes denevér, irtóztató denevér, farkas vagy irtóztató farkas alakját felvenni. A képesség hatása megegyezik egy 12. szintű mágus hasonló nevű varázslatának hatásával, de a vámpír a képesség egy használatával csak egy alakot vehet fel. Addig marad a felvett formában, amíg nem vesz fel más alakot, visszatér az eredeti alakjába vagy amíg nem kel fel a nap.

Gyors gyógyulás (Sz): A vámpír 5 életpontnyit gyógyul minden körben, amíg legalább 1 életpontja van. Ha 0 életpontra vagy kevesebbre kerül, akkor automatikusan gázalakot vesz fel és megpróbál elmenekülni. 2 órán belül el kell érnie a koporsóját vagy végleg elpusztul (2 óra alatt maximum 9 mérföldnyit haladhat). Ha elérte a koporsóját, akkor egy óra elteltével 1 életpontra gyógyul, azután a fentebb írtak szerint újra működésbe lép a gyors gyógyulás képessége.

Mentők: Mint az alaplényé.

Tulajdonságok: Az alaplény tulajdonságai a következők szerint változnak: Erő +6, Ügy +4, Int +2, Böl +2, Kar +4. Élőholt, ezért a vámpírnak nincs Állóképesség-értéke.

Jártasságok: +8 faji bónuszt kap a Blöff, a Rejtőzködés, a Hallgatózás, a Csendes Mozgás, a Keresés, a Szándékok Érzékelése és az Észlelés jártasságpróbáira. Minden más jártassága megegyezik az alaplény jártasságaival.

Képességek: Ha az alaplény rendelkezik a szükséges követelményekkel, és még nem kapta meg az itt felsorolt képességeket, akkor vámpírként automatikusan megkapja ezeket: Éberség, Harci Reflexek, Kitérés, Jobb Kezdeményezés, Villámgyors Reflexek.

Éghajlat/terep: Bármely föld és a föld alatt.
Szerveződés: Magányos, pár, banda (2–5), csapat (1–2, 2–5 vámpírivadék)
Kihívási érték: Mint az alaplényé +2.
Kincsek: Általános kétszerese
Jellem: Mindig kaotikus gonosz
Fejlesztés: Kaszt szerint

GYENGESÉGEK

Mindezen hatalma ellenére a vámpírnak számos gyengesége is van.

A vámpír elűzése

A vámpír nem bírja a fokhagyma erős szagát, és emiatt kerüli, ahogy csak lehet. Nem lép be egy fokhagymával körülvett területre. Hasonlóként elhátrál egy felé tartott szent szimbólumtól, és a tükörtől is. Ezek a dolgok nem sebzik meg a vámpírt – csak távol tartják.

A vámpír önerőből képtelen folyóvízen átkelni, bár a koporsójában vagy egy hajó fedélzetén átvihetik rajta. Nem léphet be otthonba vagy más magánépületbe, ahová nem hívta be egy arra illetékes személy. Ugyanakkor szabadon bejárhat bármely nyilvános helyre, mivel ezek mindenki által látogathatóak.

A vámpír elpusztítása

A vámpír életpontjainak nullára vagy kevesebbre csökkentése legfeljebb harcképtelenné teszi a lényt, de nem pusztítja el. Azonban bizonyos támadási formák megölhetik a vámpírt.

Napfénybe kerülve a vámpír összezavarodik, csak részleges cselekedeteket tehet, és ha nem képes legalább egy árnyékba bemenekülni, akkor a következő körben szénné ég. Hasonlóképpen, folyóvízbe merülve a vámpír az életpontjai egyharmadát veszíti el körönként, majd a harmadik kör végére végleg elpusztul.

Ha a vámpír szívén átdöfnek egy fa karót, akkor az azonnal megöli a lényt. De ha a testét nem pusztították el közben, akkor a karó kihúzásakor a szörnyeteg újra életre kel. Népszerű cselekedet ilyenkor levágni a vámpír fejét, és a száját megtölteni valamilyen szent dologgal (például szentelt vízzel).

A VÁMPÍR KARAKTEREK

Minden vámpír kaotikus gonosz jellemű, ami miatt bizonyos vámpírrá váló karakterek automatikusan elveszíthetik a kasztjukból adódó képességeiket. A jellemváltozás szabályai részletesen szerepelnek a *Játékosok könyvében*. Emellett bizonyos karakterek plusz levonásokat is elszenvednek az átalakulástól.

Papok: A papok többé nem lesznek képesek elűzni az élőholtakat, de ehelyett megpróbálhatják a maguk oldalára állítani azokat. A képesség nem hat a karakter felett uralkodó vámpírra, és emellett nincs hatással az uraikat szolgáló vámpírokra sem.

A vámpír papok megtanulhatják a következő szférák varázslatait: Káosz, Gonosz, Pusztítás, Trükkök.

Mágusok és varázslók: Ezek a karakterek megtarthatják a kasztjukból adódó képességeiket, de a famulusuk (ha nem patkány vagy denevér volt) és közöttük lévő kötelék megszakad, és az állat elhagyja addigi társát. A vámpír idézhet másik famulust, de az mindenképpen patkány vagy denevér lesz.

MINTA VÁMPÍRRA

Az alábbi példában az alaplény egy 5. szintű ember harcos.

Közepes termetű élőholt
Életerő dobás: 5d12 (32 ép)
Kezdeményezés: +7 (+3 Ügy, +4 Jobb Kezdeményezés)
Sebesség: 30 láb
VF: 25 (+3 Ügy, +6 természetes, +4 mesteri mívű láncing, +2 nagy pajzs)
Támadások: Csapás +11 kh. (vagy mesteri mívű fattyúkard +13 kh.) vagy mesteri mívű rövid íj +9 táv.
Sebzés: Csapással 1d6+6 és energiaelszívás, fattyúkard 1d10+11, rövid íj 1d6
Oldal/elérés: 5 x 5 / 5 láb
Különleges támadások: Uralkodás, energiaelszívás, vérszívás, éjszaka gyermekei, ivadékteremtés
Különleges képességek: Élőholt, hideg- és elektromosság-ellenállás 20, tűzés-ellenállás +4, sebzéscsökkentés 15 / +1, gázalak, pókmászás, átalakulás, gyors gyógyulás 5, vámpír gyengeségek
Mentők: Szív +4, Gyors +6, Akarat +4
Tulajdonságok: Erő 22, Ügy 17, Áll -, Int 12, Böl 16, Kar 12
Jártasságok: Blöff +9, Mászás +10, Rejtőzködés +11, Hallgatózás +17, Csendes Mozgás +11, Lovaglás +11, Keresés +9, Szándékok Érzékelése +11, Észlelés +17
Képességek: Éberség, Vakharc, Harci Reflexek, Kitérés, Egzotikus Fegyver Szakértelem (fattyúkard), Jobb Kezdeményezés, Villámgyors Reflexek, Mozgékonyság, Fegyverfókusz (fattyúkard), Fegyveres Specializáció (fattyúkard)

Harc

Élőholt: Immunis az elmebefolyásoló hatásokra, a mérgekre, az altatásra, a bénításra, a leütésre és a betegségekre. Nem lehet alanya kritikus találatnak, háttérsebzésnek, tulajdonságvesztésnek, és emellett energiaelszívásnak sem. Nem hal bele a hatalmas sérülésekbe.

A lény képességei ellenében a mentő NF-értéke 13.

Mágikus Tárgyak: *gyorsaság itala.*
Kihívási érték: 7

A SZÖRNYETEGEK FELSOROLÁSA A KIHÍVÁSI ÉRTÉKÜK SZERINT

Denevér	1/10
Béka	1/10
Szörnyű százlábú, pici	1/8
Patkány	1/8
Gyík	1/6
Majom	1/6
Holló	1/6
Szamár	1/6
Kobold	1/6
Csontváz, pici	1/6
Zombi, pici	1/6
Macska	1/4
Goblin	1/4
Szörnyű százlábú, kicsi	1/4
Skorpiószörny, pici	1/4
Pókszörny, pici	1/4
Bagoly	1/4
Póni	1/4
Póni, harci	1/4
Csontváz, kicsi	1/4
Menyét	1/4
Zombi, kicsi	1/4
Irtóztató patkány	1/3
Kutya	1/3
Óriás tűzbogár	1/3
Sólyom	1/3
Csontváz, közepes	1/3
Kígyó, pici vipera	1/3
Aasimar	1/2
Mélységi irtóz. patkány	1/2
Élő tárgy, pici	1/2
Pávián	1/2
Borz	1/2
Törpe, mélységi	1/2
Törpe, dombi	1/2
Törpe, hegyi	1/2
Sas	1/2
Elf (nem drow)	1/2
Óriás méh	1/2
Gnóm (erdei, hegyi)	1/2
Félszerzet (mind)	1/2
Hobgoblin	1/2
Locathah	1/2
Tengerlakó	1/2
Szörnyű százlábú, köz.	1/2
Skorpiószörny, kicsi	1/2
Pókszörny, kicsi	1/2
Ork	1/2
Delfin	1/2
Kígyó, kicsi vipera	1/2
Stirge	1/2
Tiefling	1/2
Dolgozó (formián)	1/2
Zombi, közepes	1/2
Légelementál, kicsi	1
Élő tárgy, kicsi	1
Teve	1
Sötétkabátos féreg	1
Derro (törpe)	1
Kutya, nagyobb termetű	1
Drow (elf)	1
Driád	1
Duergar (törpe)	1
Földelementál, kicsi	1
Tűzelementál, kicsi	1
Ghoul	1
Óriáshangya, dolgozó	1
Gnoll	1
Grimlock	1
Nehéz utazó ló	1
Homonkulusz	1
Krenshar	1
Lemure	1
Könnyű utazó ló	1
Könnyű harci ló	1
Gyiknép	1
Szörnyű százlábú, nagy	1
Skorpiószörny, közepes	1
Pókszörny, közepes	1
Őszvér	1
Polip	1
Álsárkány	1
Cápa, közepes	1
Rikoltó	1
Csontváz, nagy	1
Kígyó, közepes vipera	1
Sprite, grig	1
Sprite, nixie	1
Tintahal	1
Svirfneblin (gnóm)	1
Troglodita	1
Vízelementál, kicsi	1
Farkas	1
Zombi, nagy	1
Élő tárgy, közepes	2
Emberszabású majom	2
Azer	2
Bivaly	2
Fekete medve	2
Villanó kutya	2
Vaddisznó	2
Bugbear	2
Jaguár	2
Fojtogató	2
Krokodil	2
Irtóztató borz	2
Irtóztató denevér	2
Irtóztató menyét	2
Dretch	2
Óriáshangya, királynő	2
Óriáshangya, katona	2
Óriás galacsintúró bogár	2
Óriás gyík	2
Óriás imádkozó sáska	2
Nehéz harci ló	2
Hippogriff	2
Imp	2
Kuo-toa	2
Lámpás-arkón	2
Leopárd	2
Szörnyű százlábú, óriási	2
Skorpiószörny, nagy	2
Pókszörny, nagy	2
Ogre	2
Sahuagin	2
Szalamandra, tűztestvér	2
Szatír (síp nélkül)	2
Cápa, nagy	2
Kábító gyík	2
Csontváz, óriási	2
Skum	2
Kígyó, szorító	2
Kígyó, nagy vipera	2
Thoqqua	2
Vargouille	2
Vérpatkány	2
Rozsomák	2
Worg	2
Légelementál, közepes	3
Légmefit	3
Allip	3
Élő tárgy, nagy	3
Ankheg	3
Nyílsólyom, fiatal	3
Gyilkos inda	3
Mennyei oroszlán	3
Kentaur	3
Kakasgyík	3
Deinonikusz	3
Irtóztató majom	3
Irtóztató farkas	3
Utánzó	3
Pormefit	3
Földelementál, közepes	3
Földmefit	3
Éteri tolvaj	3
Éteri fosztogató	3
Tűzelementál, közepes	3
Tűzmefit	3
Zselékocka	3
Ghast	3
Óriás sas	3
Óriás bagoly	3
Óriás darázs	3
Grick	3
Pokolkutya	3
Sikoltó	3
Jégmefit	3
Oroszlán	3
Magmamefit	3
Magmin	3
Múmia	3
Oozemefit	3
Pegazus	3
Fantomgomba	3
Quasit	3
Rozsdaszörny	3
Sómefit	3
Árny	3
Kígyó, óriási vipera	3
Gőzmefit	3
Tojanida, fiatal	3
Unikornis	3
Lila gomba	3
Harcos (formián)	3
Vízelementál, közepes	3
Vízmefit	3
Vérvadkan	3
Vérfarkas	3
Wight	3
Xorn, kisebb	3
Yeth-kutya	3
Zombi, óriási	3
Aranea	4
Barghest	4
Barnamedve	4
Dögevő féreg	4
Irtóztató vaddisznó	4
Irtóztató rozsomák	4
Eltűnő bestia	4
Ettercap	4
Vízköpő	4
Dzsinn, janni	4
Óriás krokodil	4
Óriás szarvasbogár	4
Szürke ooze	4
Griff	4
Fél-mennyei/fél-unikornis	4
Fél-sárkány(vörös)/fél-ogre	4
Hárpia	4
Kutya-arkón	4
Hidra, 5 fejű	4
Másoló	4
Minotaurusz	4
Pókszörny, óriási	4
Otyugh	4
Bagolymedve	4
Jegesmedve	4
Orrszarvú	4
Szatír (sippal)	4
Tengeri oroszlán	4
Tengeri boszorka	4
Cápa, óriási	4
Sprite, pixie	4
Tigris	4
Triton	4
Vámpírivadék	4
Achaierai	5
Légelementál, nagy	5
Élő tárgy, óriási	5
Nyílsólyom, felnőtt	5
Balin bálna	5
Barghest, nagyobb	5
Baziliszkusz	5
Köpönyegféreg	5
Irtózatos oroszlán	5
Földelementál, nagy	5
Elazmoszaurusz	5

Ettin	5
Tűzelementál, nagy	5
Dzsinn, djinni	5
Motyogó	5
Girallon	5
Zöld boszorka	5
Hierakoszfinx	5
Hidra, 6 fejű	5
Mantikor	5
Rémálom	5
Okkerszín zselé	5
Orka (bálna)	5
Fázispók	5
Rast	5
Ravid	5
Szalamandra, átlagos	5
Árnymasztif	5
Kígyó, óriás szorító	5
Pókevő	5
Tojanida, felnőtt	5
Troll	5
Vízelementál, nagy	5
Vérmedve	5
Vértigris	5
Télfarkas	5
Wraith	5
Yuan-ti, félvér	5
Yuan-ti, valóvérű	5
Annis	6
Belker	6
Cakalot bálna	6
Emésztő	6
Hidra, 7 fejű	6
Hidra, 5 fejű pyro/cryo	6
Kyton	6
Lamia	6
Megaraptor	6
Szörnyű százlábú, hatalmas	6
Skorpiószörny, óriási	6
Nimfa	6
Osyluth	6
Csoszogó	6
Tendriculos	6
Lidércfény	6
Wyvern	6
Xill	6
Xorn, átlagos	6
Zombi, hatalmas	6
Aboleth	7
Légelementál, óriási	7
Élő tárgy, hatalmas	7
Athach	7
Barbazu	7
Fekete puding	7
Bulette	7
Káosz bestia	7
Kiméra	7
Chuul	7
Crioszfinx	7
Irtóztató medve	7
Drakonne	7
Drider	7
Földelementál, óriási	7
Erinye	7
Tűzelementál, óriási	7
Húsgólem	7
Szellem (5. szintű)	7
Pokolmacska	7
Dombi óriás	7
Hidra, 8 fejű	7
Hidra, 5 fejű lernaeai	7
Hidra, 6 fejű pyro/cryo	7
Láthatatlan vadász	7
Lillend	7
Medúza	7
Pókszörny, hatalmas	7
Fazma	7
Remorhaz	7
Csontváz, hatalmas	7
Szlád, vörös	7
Lidérc	7
Hajcsár (formián)	7
Triceratops	7
Ámbraszín hulk	7
Vámpír (5. szintű)	7 (szint+2)
Vízelementál, óriási	7
Vízi nága	7
Yuan-ti, förtelem	7
Nyílsólyom, idősebb	8
Behir	8
Bodak	8
Sötét nága	8
Destrachan	8
Irtóztató tigris	8
Elefánt	8
Dzsinn, efreet	8
Óriás polip	8
Gorgon	8
Szürke hasító	8
Günoszfinx	8
Hamatula	8
Hidra, 9 fejű	8
Hidra, 6 fejű lernaeai	8
Hidra, 5 fejű lern. p/c.	8
Hidra, 7 fejű pyro/cryo	8
Lammasu	8
Agyszívó	8
Mohrg	8
Szörnyű százlábú, gigászi	8
Ogre mágus	8
Pajzs-őrző	8
Szlád, kék	8
Kőóriás	8
Treant	8
Tirannoszaurusz	8
Xorn, idősebb	8
Légelementál, nagyobb	9
Androszfinx	9
Avoral (őrző)	9
Bebilith	9
Delver	9
Irtóztató cápa	9
Sárkányteknős	9
Földelementál, nagyobb	9
Tűzelementál, nagyobb	9
Fagyóriás	9
Óriás tintahal	9
Fél-ördög/fél-medúza	9
Hidra, 10 fejű	9
Hidra, 6 fejű lern. p/c.	9
Hidra, 7 fejű lernaeai	9
Hidra, 8 fejű pyro/cryo	9
Skorpiószörny, hatalmas	9
Éjboszorka	9
Raksasza	9
Rúkmadár	9
Szalamandra, nemes	9
Csontváz, gigászi	9
Szlád, zöld	9
Szellemnága	9
Succubus	9
Tojanida, idősebb	9
Vízelementál, nagyobb	9
Yrthak	9
Élő tárgy, gigászi	10
Ágyaggólem	10
Cornugon	10
Couatl	10
Tűzóriás	10
Őrző nága	10
Hidra, 11 fejű	10
Hidra, 7 fejű lern. p/c.	10
Hidra, 9 fejű pyro/cryo	10
Hidra, 8 fejű lernaeai	10
Pókszörny, gigászi	10
Myrmarch (formián)	10
Vizsla	10
Roper	10
Szlád, szürke	10
Légelementál, idősebb	11
Felhőóriás	11
Zabáló	11
Földelementál, idősebb	11
Tűzelementál, idősebb	11
Hidra, 12 fejű	11
Hidra, 8 fejű lern. p/c.	11
Hidra, 9 fejű lernaeai	11
Hidra, 10 fejű pyro/cryo	11
Skorpiószörny, gigászi	11
Kőgólem	11
Vízelementál, idősebb	11
Fagyféreg	12
Hidra, 9 fejű lern. p/c.	12
Hidra, 10 fejű lernaeai	12
Hidra, 11 fejű pyro/cryo	12
Kraken	12
Lila féreg	12
Zombi, gigászi	12
Beholder	13
Gelugon	13
Ghéle (Eladrin)	13
Hidra, 10 fejű lern. p/c.	13
Hidra, 11 fejű lernaeai	13
Hidra, 12 fejű pyro/cryo	13
Vasgólem	13
Lich (11. szintű)	13
Halál-szlád	13
Viharóriás	13
Vrock	13
Asztrál déva	14
Hezrou	14
Hidra, 11 fejű lern. p/c.	14
Hidra, 12 fejű lernaeai	14
Éjszárny	14
Hírnök (arkón)	14
Glabrezu	15
Hidra, 12 fejű lern. p/c.	15
Nalfeshnee	16
Éjjáró	16
Veremördög	16
Planetar	16
Marilith	17
Bálor	18
Éjféreg	18
Királynő (formián)	18
Solar	19
Tarrasque	20
Titán	21

SÁRKÁNYOK KIHÍVÁSI ÉRTÉKE KORUK ÉS SZÍNÜK SZERINT

Kor	Fehér	Fekete	S.réz	Zöld	Kék	V.réz	Bronz	Vörös	Ezüst	Arany
Sárkányka	1	2	2	2	2	2	2	3	3	4
N. Fiatal	2	3	3	3	3	4	4	4	4	6
Fiatal	3	4	5	4	5	6	6	6	6	8
Ifjú	5	6	7	7	7	8	8	9	9	10
F. Felnőtt	7	8	9	10	10	10	11	12	12	13
Felnőtt	9	10	11	12	13	13	14	14	14	15
K. Felnőtt	11	13	14	15	15	15	16	17	17	18
Öreg	14	15	16	17	17	18	18	19	19	20
N. Öreg	16	17	18	18	18	19	19	20	20	21
Ősi	17	18	19	20	20	21	21	22	22	23
Féreg	18	19	20	21	22	22	22	23	23	24
Nagy Féreg	20	21	22	23	24	24	24	25	25	26

információkat játékos karakterek alkotásához. Ez a könyv alapv
olyan Kalandmesternek, aki szeretné pengeélen táncoltat
és azok karaktereit.