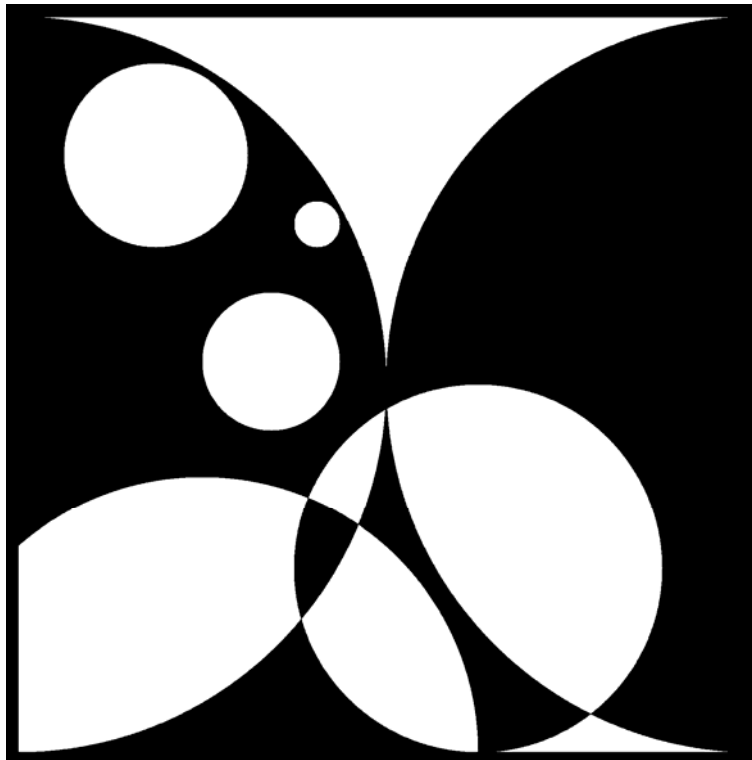


Kard és Mágia

Szörnyek és Kincsek

Írta: Lux Gábor



E.M.D.T. 3.

Kard és Mágia

Szörnyek és Kincsek

Írta: Lux Gábor

Tesztelők:	Ács Gábor	Barta Ákos	Ács Gábor (ismét)
	Bagdi Zsolt	Gergovátz György	Bagdi Zsolt (ismét)
	Gramantik László	Kórik Attila	Faragó Kálmán
	László Ákos	Németh Gábor	Fehér László
	Striczky Tamás	Orbán Zsombor	Hartyándi Mátyás
	Veres István	Pap Marcell	Izápy Gábor
		Simonits László	L'Auné György
			Szabó Tamás

Lektorálta: Hatvágner Attila és Szabó Tamás

Köszönetnyilvánítás: köszönettel tartozom a Necromancer Games, a Dragonsfoot, a TheRPGSite és az RPG.HU fórumok hozzászólóinak, különösen Sean „Calithena” Stiddnek, Geoffreynak, rogueattorneynek, T. Fosternek, Haffrungnak és Pierce Inveraritynek. A Troll Lord Games stábjának a Castles & Crusades-ért (amit mindenkinek teljes szívből ajánlok!). Kornya Zsoltnak a játékelméleti vitákért. A néhai Bíborhold magazinnak. Végül, de nem utolsósorban, a Harc és Varázslat, az első magyar szerepjáték megalkotóinak – hálás köszönettel!

Pierre Menard emlékére

© 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.



Tartalom

Előszó.....	3
I. Szörnyek.....	3
Szörnyek leírása.....	5
Nemjátékos karakterek.....	36
Szörnyek listája effektív szint és kincstípus szerint.....	38
Szörnyidézési táblázatok.....	40
Véletlen találkozási táblázatok.....	40
II. Kincsek.....	46
Fegyverek.....	46
Páncélok és pajzsok.....	48
Varázssitalok, olajok és porok.....	48
Tekercsek.....	50
Botok és pálcák.....	50
Gyűrűk.....	51
Vegyes varázstárgyak.....	52
Technológiai eszközök.....	56
Véletlen táblázatok.....	58

Előszó

Ez a kiadvány a **Kard és Mágia** szerepjáték kiegészítő segédlete. Ellentétben a szabályokat tartalmazó résszel, ez a füzet csak két fő témával, a játékban előforduló különféle szörnyek, valamint a megtalálható közönséges és mágikus kincsek leírásával foglalkozik, s ez szinte teljes terjedelmét elfoglalja. A felsorolás ennek ellenére nem teljes, vagyis nem tartalmazza a lehetőségek összességét. A tapasztalt mesélők minden bizonnyal tucatjával tudnák sorolni, mi hiányzik a **Szörnyek és Kincsek** oldalairól. Ezek a kihagyások azonban szándékosak és részben a rendelkezésre álló terjedelem korlátainak köszönhetőek, igen nagy mértékben pedig annak, hogy ez a szelekció kezdetnek bőven elég, később pedig nem lehet gond a bővítése vagy máshonnan ismert kreatúrák és tárgyak adaptálása. Az alkalmazott statisztikák egyszerűsége ezt a feladatot eleve megkönnyíti. Természetesen csak az új szörnyek és kincsek még egy játékot sem tettek jobbá, ezért javasolt, hogy a mesélő soha ne tekintse önmagában való célnak az itt megadott anyag bővítését, hanem mindig azzal a megfontolással üljön le az asztal mellé, hogy az új elemek hogyan járulnak hozzá a játék szórakoztató voltához. Hasonló megfontolást igényelnek a variánsok, amelyek a leírt elemek kisebb vagy nagyobb módosítását jelentik. Valójában mindkét eszköz hasznos lehet egy körültekintő és jó arányérzékű mesélő kezében, aki nem esik sem a „túl kevés”, sem a „túl sok” csapdájába – sem az új lehetőségek palettáját, sem azok erősségét tekintve.

Ami a **Szörnyek és Kincsek** tartalmát illeti, a cím mindent elárul. Az első részben a szörnyek használatáról, statisztikáiról és variálásáról esik szó, a második részben pedig a kincsek típusairól, a különféle értékekről és a mágikus tárgyak egyes fajtáiról. A füzet tartalmát legnagyobb részben az egyes szörnyek és kincsek ismertetése foglalja el. A leírásokat mindkét részben véletlen táblázatok egészítik ki.

Lux Gábor

Pécs, 2008. október



I. Szörnyek

A szörnyek statisztikáiról: A **Kard és Mágia** rendszerében a szörnyek statisztikáit rövidített formában közöljük. A játékos karakterektől eltérően esetükben nincs szükség részletes adatokra; éppen ellenkezőleg, a gyors kezelhetőség szempontjai a legfontosabbak. Egy-egy játékos ugyanis általában csak egy, de ritka esetben is legfeljebb három karaktert irányít. A mesélőnek ezzel szemben gyakran tízhúsz, bizonyos alkalmakkor ennél is lényegesen több karakterrel kell megbirkóznia, miközben figyelnie kell játékosaira is. Ezért még akkor is, amikor a játékos karakterekhez egyébként hasonló nemjátékos karakterekről beszélünk, csak a legritkább esetben van szükség a statisztikák részletezésére: a rövidítések éppen úgy megteszik. Amennyiben mégis szükségessé válik az ilyen információ, a rendelkezésre álló adatokból és a szabályok ismeretében könnyűszerrel levezethető.

A kötetben használt adatok formátuma a következő:

Név (szám) [TP kategória], majd Szint, VO, Mozgás, Támadások típusa és sebzése, Speciális tulajdonságok, Mentődobások, Jellem és Méret. Sorban:

Név (szám) [TP kategória]: A statisztikák első sora tartalmazza a szörny nevét, azt hogy általában milyen létszámban fordul elő, valamint azt, hogy a szintjéhez viszonyítva milyen TP kategóriába tartozik (lásd a következő szekciót).

Szint: a szörnyek szintje ugyanazt jelenti, mint a játékos karakterek esetében, és hozzájuk hasonlóan szerepet kap a legtöbb másodlagos érték kiszámításában.

- A szörnyek **Hp-je** egyöntetűen 1d8 szintenként.
- Alap **támadásbónuszuk** a harcosokhoz hasonlóan szintjükkel azonos.
- **Mentődobásaikat** a szint alapján számítjuk. A jobb mentődobások értéke esetükben is [Szint/2+2], a rosszabbaké [Szint/3]. A legtöbb szörny a harcos osztály fejlődését követi, de ha indokolt, más formák is elképzelhetők – akár úgy, hogy mindhárom típus az első, vagy mindhárom típus a második formula szerint fejlődik.

Bizonyos szörnyek szintje mellett egy hozzáadott szám szerepel. Ez a módosító minden másodlagos értékükhöz hozzáadódik, tehát ugyanazt a szerepet tölti be, mint a játékosok tulajdonságmódosítói. Így

például egy 6+3. szintű minotaurusz 6d8+6*3 Hp-vel, +9/+4-es támadással és +8/+5/+5-ös mentődobásokkal rendelkezik. Ugyanezzel a számmal szükséges esetben ki lehet számítani az alaptulajdonságokat is: egy +1-es szörny minden értéke 12-14, egy +2-esé 15-17, egy +3-asé pedig 18. Ez természetesen egyszerűsítés, egy minotaurusz semmi esetben nem rendelkezik 18-as Intelligenciával, Bölcsességgel, vagy éppen Karizmával! Az ilyen esetekben érdemes a józan észre hagyatkozni.

VO: ez az érték magától értetődő; a szörny általános védettségét jelzi, amibe beleszámíthat például a bőr szívóssága, az ügyességéből adódó bónusz és több más tényező.

Mozgás: szintén magától értetődő érték, a körönként normális mozgással megtehető távolság. Ahol szükséges, a szörny repülő vagy úszósebességét is közöljük.

Támadások típusa: a szörny lehetséges támadástípusait felsoroló rovat. Néhány kiemelt esetet kivéve nem tüntettük fel a támadások kritikus értékeit. Ez a természetes támadásoknál egyöntetűen (20/*2), a fegyveres támadásoknál pedig a szabálykönyv szerinti érték.

Speciális tulajdonságok: a legtöbb speciális tulajdonság bővebb kifejtését a szörnyek leírása tartalmazza, de néhány gyakori esetről itt esik szó.

- Immunitás az elmét befolyásoló varázslatokra: ez a tulajdonság azokra a lényekre jellemző, amelyek nem értelmesek, vagy bizonyos egyéb okok (elsősorban mágikus természetük) miatt nem hatnak rájuk az elmét befolyásoló varázslatok. Ezen a kategórián értjük az elbűvölést (például *személyi bűbáj*, *hipnotikus minta*) és a bénító varázslatokat (*bénítás*, *szörnyek megbénítása*, stb.) is. Bizonyos szörnyeknél előfordul, hogy a statisztikák nem tartalmaznak minden lehetséges immunitást. Ezekben az esetekben a mesélő ítélőképessége dönt, tehát pl. az élettelen anyagból álló vagy az embertől radikálisan eltérő biológiai szörnyek nem mérgezhetők meg, stb.
- Méreg: mint a **Mesélői Irányelvekben** olvasható, a mérgek általános alakja (Nehézség, elsődleges hatás/másodlagos hatás). A nehézség a mérge ellen dobható Kitarás mentődobásé, a két hatás pedig a mérge által okozott sebzés vagy tulajdonságcsökkenés. Másodlagos hatásra akkor is kell mentőt dobni, ha az első dobás sikeres. A mesélő dönti el, mennyi idő múltán jelentkeznek a hatások. Így pl. egy (Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp) típusú méregnél a mentődobás nehézsége 12, és mindkét balsiker esetén 1d6 – 1d6 pontot sebződik a karakter.
- Sebzésfelfogás (SF): a mágikus lények és az élőhalottak egy része meglepő szívósságot tanúsít a közönséges fegyverekkel szemben. Ezt a védelmet csak a megfelelő erejű mágikus fegyver tudja átütni. A sebzésfelfogás lehetséges értékei 5/ezüst, 5/+1, 10/+2 és 15/+3. Az első szám jelöli, hogy mennyivel kevesebb fizikai sebzést szenved el a szörny egy adott csapástól, a második pedig azt, hogy milyen erősségű

fegyver szükséges az ellenállás akadálytalan legyőzéséhez. Tehát pl. egy 10/+2-es SF-ű agyaggólem 10 ponttal kevesebbet sebződik, ha megütik, de ha +2-es fegyver ejtette a sebet, a védelem mit sem ér. Nagyon fontos hangsúlyozni, hogy a 10/+2-es és 15/+3-as típus rendkívül ritka, utóbbi például ebben a kiadványban csak egyetlen alkalommal fordul elő.

- Varázslatellenállás (VE): a varázslatellenállás a mágikus lények azon képességét testesíti meg, hogy nagyon erős természetes védelemmel rendelkeznek a mágia ellen. Formája egy 20 alatti számszerű érték. Ha közvetlenül éri őket varázslat, az elmondónak [1d20+Varázshasználó szintje] típusú próbát kell dobni. Ha a kapott eredmény nem éri el a varázslatellenállás értékét, a varázslat nem hatott a célpontra.

Mentődobások, Jellem: ezek a jellemzők értelem-szerűen használandók.

Kincs: a normál betűtípussal szedett kincstípus az egyéni, a **félkövér** a csoportos (tehát nagyobb csapatnyi szörnynél található) kincset jelzi.

Méret: a méret egy általános, emberhez viszonyított kategória, tehát a Közepes termetű lények az emberhez hasonlóak, a Kicsik kisebbek, a Nagyok pedig nagyobbak.

Míg a **Szörnyek és Kincsek** oldalain a fenti formában közöljük a szörnyeket, a mesélő jegyzeteiben vagy előre kidolgozott kalandokban helytakarékosági és hatékonysági okokból sem célszerű ennyit fordítani rájuk. Az alábbiakban három példán keresztül szemléltetjük a célszerű rövidítési technikákat.

Minotaurusz: Sz 6+3; VO 14; Tám +9/+4 kétkezes csatabárd 1d12+4; Spec öklelés 4d6+3; +8/+5/+5.

Veteránok (6): Harcos 3+1; VO 18 (+5 láncvért, +2 nagy fém pajzs, Úgy); Mozgás 20'; Tám +4 alabárd 1d10+3; +4/+2/+2.

Makisztakátor: Varázsló 5; Hp 13; Kezd -1; VO 9; +3 tör 1d4+1; +1/+3/+1; 12/7/9/15/9/9; Semleges.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 1; NF 12+szint. 0: fény (*2), mágia érzékelése, táncoló fények, mágia olvasása; 1: lángoló kezek (10), személyi bűbáj, altatás, azonosítás (xx), varázslóvédék (3d4+3); 2: erő, levitáció, kopogtatás, hipnotikus minta (2d4+5 szint); 3: villám (5d6).

Az első eset egy egyszerű, csak fizikai támadásokkal rendelkező szörny. Bővebb leírást nem érdemel, sőt, azokat a vonásait, amelyek nem különböznek az alaptól (pl. kezdeményezés), magától értetődőek (pl. jellem – hát persze hogy gonosz!) vagy lényegtelenek a játék során (pl. méret), el is lehet hagyni. A szörny egyetlen speciális tulajdonságát egy kis emlékeztető tartalmazza. A második eset nemjátékos karakterei tucatszereplők, ezért az ő esetükben is indokolt az egyszerűsített kezelés és a rövidítés. Ugyanakkor kibontást érdemel a VO-juk, mivel nem mindegy, milyen vérttel és pajzsral rendelkeznek, és emiatt a mozgásuk is feltüntetendő, mert a láncvértben lassabban mozognak. A harmadik példa a legkomplexebb. Makisztakátor nem csak jelentősebb karakter, hanem varázshasználó is, márpedig az ő kezelésük mindig több figyelmet

igényel, mint más osztályoké (kivéve talán a tolvajokat). Egyrészt a karakter szinte minden olyan jellemzővel rendelkezik, amivel egy játékos karakter. Külön kidobtuk tulajdonságait és belőlük számoltuk ki különféle értékeit ahelyett, hogy egy általános sémát használtunk volna. Végül jelöltük, hogy Makisztakátor milyen varázslatokat tud használni a játékban. A felsoroltak mindazok, amelyek magával hordott varázskönyvében szerepelnek. Aláhúzás jelöli az aznap memorizált varázsigéket; egyik-másik mellett olvasható a sebzés értéke vagy valamilyen más érdekes részlet is. Az aznap több példányban memorizált varázslatot zárójel jelzi (*2), és szintén zárójelben tüntetjük föl a rendelkezésre álló értékes anyagi komponenseket (xx, azaz két darab). Mint látható, Makisztakátor sokkal részletesebben leírt karakter, mint a minotaurusz vagy a veteránok voltak, de várhatóan játékbeli kezelése is nehezebb feladat lesz, kidolgozása pedig lényegesen több időt vett igénybe, mint a másik kettőé együttvéve!

Tapasztalati pontok: a szörnyek legyőzéséért, azaz általában megöléséért a táblázatban megjelölt szint szerinti tapasztalati pont adható. A kivételeket a név melletti szimbólumok jelzik: minden * eggyel magasabb, minden - eggyel alacsonyabb tapasztalati kategóriába sorolja a szörnyet. Az utóbbi jelzet lényegesen ritkább az előbbinél; elsősorban nagytestű, de ostobaságuk vagy hasonló okok miatt aránylag veszélytelen lényeknél kerül alkalmazásra. Példaképpen: a vámpír (**) 7. szintű, de 9. szintűként adunk érte pontokat, az óriás teknős (--) pedig 10. szintű, de csak 1500 tapasztalatot ér.

Szint	TP
1-	25
1	50
2	100
3	150
4	250
5	400
6	650
7	1000
8	1500
9	2000
10+	3000+1000/szint

Erősebb szörnyek: bizonyos különleges esetekben szükség lehet a kiadványban megadottnál erősebb egyedek statisztikáira. Ilyen lehet például egy vénséges, rendkívül veszélyes oroszlán vagy egy ork törzsfőnök. Ilyenkor négy fő választási lehetőség jöhet szóba: a szörny szintjének megnövelése, a tulajdonságbónuszok megnövelése, a játékos karakteri szintek alkalmazása és a Hp önkényes megemelése. Az első esetet elsősorban állatok és értelmetlen lények esetén célszerű használni. Az eredményként kapott szörny több Hp-vel és jobb másodlagos értékekkel fog rendelkezni. A második eset másféleképpen módosítja a szörny erősségét; finomabb változtatás helyett szintarányosan hozzáad az értékeihez (pl. egy +2-es módosító egy első szintű szörnyénél +2, egy ötödiknél +10, egy nyolcadiknál már +16 Hp-t ad). A módszer lényegében szörnyek és nemjátékos karakterek esetén is hasznos, de érdemes elővigyázatosan bánni vele. Már a +2-es módosító is alaposan megerősít, a +3-as pedig különösen veszélyessé tesz. Mivel például

egy óriás ereje sem nagyobb 18-nál, kerülendő az ennél nagyobb módosító, hacsak nem félistenekről vagy hasonlóan kimagasló ellenfelekről van szó. A harmadik módszerrel lényegében „karakterre” teszünk a szörnyet. Ez megoldható úgy, hogy a szintjeit lecseréljük karakterszintekre (így pl. egy Gnoll 2+1. szintű szörnyből – 2d8+2 Hp – 2+1. szintű harcossá – 2d10+2 Hp, +2 sebzés egy választott fegyvertípusra – válik), vagy úgy, hogy a meglévő szinteket egészítjük ki, mintha többosztályú karakter volna. A negyedik esetben egyszerűen dobás helyett a lehetséges legnagyobb mennyiségű Hp-t vagy ennek többszörösét adjuk a szörnynek. Ez a módszer a félisteni vagy legendás lények esetén indokolt; rendszeres alkalmazását kerülnünk!

Mindegyik módszernél érdemes figyelni a mértéktartásra. Ha a mesélő minden gyenge szörnyet szintekkel lát el, és még tizedik szintű játékosai is hetedik szintű (ráadásul kénköves mérget okádó) goblinokkal viaskodnak, akkor sérül a magasabb szintű játék varázsa, a játék pedig könnyen unalomba vagy nevetségességbe fulladhat. Általában a humanoid fajokat kivéve 3-5 szintnyi erősítés bőven elég, ennél több pedig csak ritka esetekben javasolt.

Variánsok: a szörnyek egyénítésének és új szörny-típusok kidolgozásának is jó eszköze a variánsok használata, amelynek két fő típusát különböztetjük meg. Az első esetben a statisztikák nem változnak, csak a szörny leírása. Így például egy közönséges 3+2. szintű harcos is elég félelmetes lehet, ha kunyogó, színpompás rongyokba burkolózott élőhalottként írjuk le, vagy ha a fojtóhínárt szárazföldi lényként kezeljük. A második esetben az alapstatisztikák (az új megjelenés mellett) egy-két speciális tulajdonsággal egészülnek ki, pl. az óriásgyíkból lehet tüzet lehellő óriásgyík vagy hasonló kreatúra.



Szörnyek leírása

Alakváltó (1) *

Szint: 4

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: +4 ütés 1d8

Spec: alakváltás, gondolatok érzékelése, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +1/+4/+4

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: V.

Méret: Közepes

Az alakváltók, bár igazi (?) formájukban sápadt, nyiszlett humanoidok, bármiféle alakban megjelenhetnek. Igen rövid idő alatt felvehetik akár egy átlagos, akár egy bizonyos személy külső jellegzetességeit; sőt, testükből még „ruhát” is kialakíthatnak. Még veszélyesebbé teszi őket gondolatolvasó képességük (mint a *gondolatok érzékelése* varázslat, korlátlan alkalommal).

Az alakváltók állandóan mozgásban vannak, soha nincs nyugtuk. Ha valaki az útjukba kerül vagy jó áldozatnak tűnik, meglesik és meggyilkolják. Emiatt

sok alakváltó tolvaj osztályú, ráadásul nem is alacsony szintű!

Árny (1d12) *

Szint: 3

VO: 13

Mozgás: repülés 30'

Támadás: +3 testetlen érintés 1d6 Erő

Spec: anyagtalan, sebzésfelfogás 5/ezüst, erőszívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre

Mentők: +1/+3/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III.

Méret: Közepes

Az árnyak a legveszedelmesebbek az alacsonyabb szintű élőhalottak között. Mivel anyagtalanok, akár a falakon átlépve és a legkisebb réseken áthatolva is képesek támadni, ráadásul érintésük áthatol a páncélokra és pajzsokra. Ha egy áldozat összes erejét elszívják, az meghal, s 1d4 kör múlva újabb árnyékként csatlakozik legyőzőihez. Az elvesztett Erő 1d6 órán belül visszatér.

Árnyékőr (1) **

Szint: 7

VO: 18

Mozgás: repülés 30'

Támadás: +7 érintés 1d6 Erő és bénulás (Közepes Akaraterő)

Spec: életlopás, csend, sebzésfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 12, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre

Mentők: +2/+5/+5

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: X., de csak mágikus

Méret: Közepes

Ólomszürke, elmosódott ködalak. Az árnyékőr egy varázsló vagy illuzionista élőhalott szelleme, aki régi műhelye magányát őrzi. Naponta egyszer megpróbálhatja érintésével elloponi valaki életét: ha elvétí Kitarás mentődobását, azonnal 0 Hp-re kerül. Emellett fullasztó csendet bocsáthat környezetére – ez a papi varázslathoz hasonló.

Bagolymedve (1d4)

Szint: 5+2

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+7 mancs 1d6+2 és +7 csőr 1d8+2

Spec: ölelés, éjszakai látás

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: V.

Méret: Nagy

Medvetestű, de bagolyra emlékeztető fejű bestia. A bagolymedvék testét barnás tollak borítják. Szemeik sárgásak, s tökéletesen látnak a legsötétebb éjszakában is. Mancsaikkal és jókora csőrükkel támadnak. Ha a bagolymedve egy körben mindkét mancsával talál, ölelésbe fogja áldozatát és amíg az ki nem szabadul (+5-ös manőverrel), körönként automatikusan 2d6+4 sebzést szenved.

Barna penész (1)

Szint: 3

VO: -

Mozgás: -

Támadás: -

Spec: fagyos aura, hőelnyelés, fagyérzékenység, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: -

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: változó

A barna penész földalatti telepei rozsdaszínűek; legkönnyebben az őket övező hidegről ismerhetők föl. A penész 20' területen beszív minden hőt, és ezzel körönként 2d6 pont sebzést okoz. Tűz hatására méretének többszörösére nő. A fagy azonnal hatástalanítja.

Batrakheiosz Megasz (1)

Szint: 16+4 MAX (192 Hp)

VO: 16

Mozgás: -

Támadás: 2*+14 mancsok 2d10+4 + mérgező (Nehéz, 2d6 Egészség/2d6 Egészség) és +14 harapás 4d10+4

Spec: elnyelés, mérgezett bőr, üvöltés, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +14/-/+9

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Nagy

Tsathoggusz degenerált ivadékai az Alvilág vermeiben elrejtett szentségtelen behemótok; békaszzerű, idióta fattyak, amelyek évezredekig szenderegnek a föld kérge alatt. Ha felébresztik őket formátlan álmaikból, iszonytató pusztításra képesek. Mancsukkal megragadják, majd csupafog szájukkal elnyelik áldozatukat (+5-ös manőver); ez azonnali halállal jár. A Batrakheiosz Megasz földrengető üvöltése a varázslói *kiáltás* varázslathoz hasonlít, de kétszeres erősségű (10d6 Hp); a kisebb sziklát is szétmorzsolja. Bőrük mérgezett, hozzáérni szinte biztos halál (Nehéz, 2d6 Egészség/2d6 Egészség).

Baziliszkusz (1) **

Szint: 6+1

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: +7 harapás 1d10+1

Spec: kővéváltoztatás

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: VI.

Méret: Közepes

A baziliszkusz nyolc lábú, barna pikkelyekkel borított óriásgyík. Félelmetes pillantása azonnal kővéváltoztatja azt, akire ránéz és aki nem dobja meg Kitarás mentődobását. Ha azonban saját magát látja egy tükörben, ő maga dermed szoborrá. A baziliszkusz száraz dombvidékeken, sivatagokban és elhagyott romok között él.

Béka, gyilkos (3d10)

Szint: 1+1

VO: 12

Mozgás: 10'úszás 30'

Támadás: +2 harapás 1d6+1

Spec: ugrás

Mentők: +3/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Kisebb hűsevő békák. Egyenként nem veszélyesek, de általában jókora hordákban bukkannak föl. Félelmet nem ismerve rontanak áldozataikra és azonmód felfalják őket. Az óriásbékákhoz hasonlóan 20' távolságra képesek ugrani, +2-t kapva első támadásukra.

Béka, óriás (2d8)

Szint: 2+1

VO: 13

Mozgás: 20'/úszás 30'

Támadás: +3 harapás 1d8+1

Spec: ugrás, lenyelés

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Ezek a zöld szörnyűségek főleg mocsarakban és vízparton élnek, de minden vizes közegben fellelhetők. Általában a víz alatt vagy a sásban rejtőznek, majd csoportosan támadnak ellenfeleikre. Izmos hátsó lábaikkal akár 20' távolságra képesek elugrani, így első támadásukra +2-t kapnak. Ezenkívül hosszú, ragacsos nyelvüket kinyelve körülcsévélik és egy rántással csupafog szájukba húzhatják áldozatukat (+5-ös manőver). A lenyelt áldozat minden körben automatikusan sebződik, amíg ki nem szabadul.

Békaember (1d8*5)

Szint: 2+1

VO: 14

Mozgás: 30', úszás 30'

Támadás: +3 lándzsa 1d8+1 vagy +3 harapás 1d6+1

Spec: ugrás

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VIII.

Méret: Közepes

A tébolyult békaisten, Tsathoggus kedvenc faja. A békaemberek lényegében humanoid békák: bőruk nyálkás és zöld, szemeik kigúvadó békaszemek, szájuk széles, kezük-lábuk hártás. Mivel kétlétűek, sokáig bírják a víz alatt is... lehetőleg onnan elősoraikozva támadnak prédájukra, akik közül élő, elkábított áldozatokat is szednek (a többieket leölik és felfalják vagy óriásbékáiknak vetik). A békákhoz hasonló izmos hátsó lábukkal 20'-at képesek ugrani, +2-t kapva első támadásukra.

Mindannyian démonimádók; uruknak szennyestőlárokon iszonytató áldozatokat mutatnak be. A békák uralkodói a papok, illetve igen ritkán (20% eséllyel) varázslók. Egy alkalommal 1d8*50 békaemberrel, 4d8 óriásbékával és 3d10*5 gyilkos békával lehet találkozni. Ezek a nagyobb csapatok szinte mindig földalatti barlangokban tanyáznak, mivel a napvilágot nem szeretik.

Békodil (1) *

Szint: 5+3

VO: 16

Mozgás: 20'/úszás 30'

Támadás: +8 harapás 3d6+3

Spec: ugrás, ½ sebzés savtól és méregtől

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Béka és krokodil keveréke. A békodil a krokodilok pikkelyes testével és fejével, valamint a békák izmos hátsó lábaival rendelkezik. Helyből akár 50'-at is képes ugrani, +2-t kapva első támadására és könnyen leterítve az óvatlan áldozatot (+5-ös manőverrel). Szerencsére rettentően buta és könnyen félrevezethető.

Bika (1d10)

Szint: 4+2

VO: 13

Mozgás: 40'

Támadás: 2*+6 szarvak 1d6+2

Spec: roham

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A rohamozó bika támadásbónusza csak +0, de az öklelés sebzése 3d6+2.

Bíborféreg (1)

Szint: 14+3

VO: 14

Mozgás: 20'/fúrás 20'

Támadás: +13 harapás 2d10+3 vagy +13 faroktövís 2d4+3+méreg (Nehéz, 2d6 Erő/2d6 Erő)

Spec: elnyelés, méreg, alagútfúrás

Mentők: +12/+7/+7

Jellem: Semleges

Kincs: XI., csak drágakő

Méret: Nagy

Hatalmas, szelvényezett testű féreg, amely mélyen a föld felszíne alatt él. Színe élénkibor, az első szelvényen nyíló kerek szájban ülő fogak vékonyak és főhérekek. Farka végén mérges tuskét hordoz. A kifejlett szörny 15-25 méter hosszú és körülbelül másfél méter átmérőjű. Minden sikeres harapása egyben elnyeli az áldozatot, ha az nem tud belőle azonnal kimászni (+5-ös manőver). Az elnyelt áldozat körölként 10 pontnyi sebzést szenved a féreg savas gyomornedveitől. Az egyetlen út kifelé az, ha kivágja magát két szelvény között – a féreg gyomra belül 12-es VO-jú és 20 Hp-je van.

A bíborféreg rendkívüli gyorsasággal képesek átásni magukat a puha sziklarétegekben. Alagútjaik bonyolult rendszerében néha felfalt és megemészített áldozatok maradványaira lehet bukkanni. Az Alvilág mélyebb szintjein állítólag sokkal hatalmasabb bíborféreggel is lehet találkozni. Egy biztos, tojásokra vagy kicsinyekre még senki sem bukkant – vagy ha igen, nem tért vissza élve a napvilágra.

Bogár, bomba (2d6) *

Szint: 2

VO: 16

Mozgás: 30'

Támadás: +2 harapás 1d8

Spec: savfelhő, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +3/+0/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Dögökön és rothadó növényeken élő sötétbarna bogár. A bogárkolónia ártalmatlan amíg nem háborgatják, de ha ez megtörténik, tagjai erős csáprágóikkal és savas felhőkkel védekeznek. Mindegyik bogár naponta kétszer képes savas páráját köpni. A pára kúpformában 10' távra hat és 2d6 pontot sebez.

Bogár, orrszarvú (1d4+1) --

Szint: 12+2

VO: 18

Mozgás: 20'

Támadás: +12 harapás 2d6+2 vagy +12 szarv 2d8+2

Spec: roham, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +9/+5/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Trópusi őserdők lakója. Ez a nagytestű, lomha bogár két kicsiny de erős csáprágóval és egyetlen szarvszerű kinövésével rendelkezik. Ha ingerlik, lerohanja áldozatait (+8 támadás), és ha azok nem ugranak el előle (Reflex mentődobás), felökleli és letiporja őket. A roham sebzése 3d8+1. Szarvával csak akkor támadhat, ha ellenfele nem visel láncvértnél erősebb páncélt.

Bogár, óriás szarvas (1d2)

Szint: 7+2

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: +9 harapás 4d4+2

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Körülbelül három méter hosszúra nőtt szarvasbogár. Tölgyerdőkben fordul elő, ahol könnyedén felaprítja a kisebb facsemetéket és korhadttörzseket. Ha messziről elkerülik, veszélytelen.

Bogár, tűzköpő (1d4) *

Szint: 4+2

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: +6 harapás 2d4+2

Spec: tűzköpés, tűzellenállás

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Rücskös, matt fekete páncélú bogár, tűzforró sivatagok és bizonyos alvilági birodalmak lakója. Egy páncélja alatti mélyedésben állandóan tüzes olaj forr, s ezt rendkívüli erővel tudja ellenfeleire fecskendezni. A köpés hatótávja 30'. Sikeres találat esetén (+6-os érintéstámadás) az áldozat 4d6 pontot veszít és lángkap, körönként további 2d4 pontot sebződve addig, amíg el nem oltja az égő olajat. A tűzköpő bogár immunis a közönséges tüzekre és +2 mentődobást kap a mágikus tűz ellen.

Boszorkány, tengeri (1d4) *

Szint: 3+2

VO: 14

Mozgás: 30', úszás 40'

Támadás: 2*+5 karmok 1d4+2

Spec: varázslatellenállás 14, szörnyű megjelenés, halálos tekintet

Mentők: +5/+3/+5

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VII.

Méret: Közepes

Vénséges, hínártól és rothadt halaktól bűzlő szipirtyók, akik sós vízzel teli barlangokban gubbasztva ocsmány lötytyöket kotyvasztanak. A tengeri boszorkányok fizikai ereje rendkívüli, de sokkal veszélyesebb szemük pillantása, mert akire rávetül s elvétí Kıtartását, vagy kómába esik (75%) vagy meghal (25%) ahogy a tüdeje megtelik sós vízzel. Az így elpusztultak 1d4 körön belül 4+1. szintű **tengeri zombikként** élednek újra. A boszorkák látványa maga is olyan gyomorforgató és szörnyű, hogy ez is Kıtartást igényel: akinek sikertelen, 1d6 Erőt vesz az általános elgyengüléstől.

A tekintet naponta egyszer használható; hasonlóan, az erővesztés is csak egyszer hathat naponta egy adott áldozatra (tehát az első mentődobás után az eredménytől függetlenül nem kell többször dobni).

A tengeri boszorkányok között sokan varázslói képességekkel rendelkeznek, és ha egy helyen négy tartózkodik, akkor minden bizonyos lesz közöttük ilyen is (általában 3-7. szintű varázslók). Minden undorító praktikájuk ellenére sokan fölkeresik a tengeri boszorkányokat jóslatokért vagy ártalmas kotyvalékaikért.

Boszorkány, zöld (1d4)

Szint: 9+2

VO: 20

Mozgás: 30', úszás 30'

Támadás: 2*+11 karmok 2d4+2 (15-20/*2)

Spec: varázslatok, zsigereles

Mentők: +8/+5/+8

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VII.

Méret: Közepes

Mocsarak mélyén lakó boszorkányok, akiknek zöld, mohalepte bőre olyan, mintha már régen halottak lennének. Fonnyadt karjaik valójában ördögien erősek, ami pedig ujjnyi karmaikat illeti, úgy vágnak mint az éles kés (ezért a magas kritikus érték). Általában közelharcra képességeikre hagyatkoznak, de a mágiához is értenek: 5. szintű varázslók.

A zöld boszorkányok varázslatai igen erősek, ám rosszindulatuk is legendás – kerül néha a főzetek közé mérgezés is...

Cápa (4d4)

Szint: 3+1

VO: 14

Mozgás: úszás 60'

Támadás: +4 harapás 1d6+1

Spec: őrzöngés

Mentők: +4/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A vérszapot fogott cápák minden körben kétszer támadnak.

Cápa, óriás (1)

Szint: 7+2

VO: 14

Mozgás: úszás 60'

Támadás: +9 harapás 2d6+2

Spec: őrjöngés

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Ilyenek például a nagy fehér cápák és egyes ősi cápafajok. A vérszapot fogott óriás cápák körönként kétszer támadnak.

Csiga, óriás meztelen (1) --

Szint: 12

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: +10 harapás 2d6 vagy +0 savköpés 4d8

Spec: savköpés, legázolás, immunis a zúzófegyverekre

Mentők: +8/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: III.

Méret: Nagy

Jókora, ragadós testű meztelen csigák. Legveszélyesebb tulajdonságuk savas köpetük. Hatalmas súlyukkal legázolják, aki túl közel kerül hozzájuk (+5-ös manőver); ez 3d8 Hp-t sebez. Gumyszerű testük teljesen immunis a zúzófegyverek sebzésére. Az óriás meztelencsigák a fentiekől eltekintve közös rokonokra hasonlítanak, beleértve a sör iránti vonzódást és a sóval szembeni érzékenységet – egy fontnyi só 3d6 pontot sebez rajtuk.

Csillagvámpr (1) -

Szint: 10

VO: 24

Mozgás: repülés 50'

Támadás: -

Spec: életerősívás, immunis az elmére ható varázslatokra, a hidegre, a tűzre, az elektromosságra és más energiaformákra

Mentők: +3/+3/+3

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

Olyan emberek, általában néhai nagyhatalmú varázslók, akiket mágikus erők kiszakítottak a világunk szövédékeiből, és azóta dimenziók közötti térfoglyai. A csillagvámprók nem rendelkeznek konvencionális elmével vagy célokkal: csakis az éhség motíválja őket, amit életenergia elvonásával csillapítanak. Emberforma, nagyon enyhe vörhenyes derengésként jelennek meg, és tekintetükkel körönként 1d10 Hp-t szívnak ki áldozatukból. Az életerősívás ellen nincs mentődobás vagy más védelem. A megölt áldozat 10% eséllyel fantomként tér vissza a halálból. A csillagvámpr csak töredékként jelenik meg a világunkon, ezért rendkívül ellenálló a támadásokkal szemben. A falak és más akadályok nem állnak ellen neki, de varázslatok (pl. *védelem a gonosztól*, *gonosz megszüntetése* vagy mások) és különféle trükkök hatásosak lehetnek. Az esszenci-

ák (lásd varázsitalok) bármelyik formája magába szívja a csillagvámpr, és 50% eséllyel 1d6-szorosára emeli az esszencia dózísát.

Csontszívó (2d4) *

Szint: 6+1

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: 4*+7 karok 1d6+1+spec

Spec: csontszívás, megragadás

Mentők: +7/+4/+7

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A csontszívók az Alvilág mélyebb birodalmaiban és kietlen kópustaságokban élő bizarr szörnyűségek. Testük egy húsos, nyolc kerek, fekete szem szegélyezte kerekded bőrtömlőből és a tömlőből alul-felül kiágazó izmos csápokból áll. Az alsó öt csáp ki-mondottan vastkos; lassú, bizonytalan járást tesz lehetővé. A felső nyolc csáp fehéres, nyirkos és jóval erőtlenebb. Ezek feladata a táplálék feldolgozása – a csontszívó az útjába kerülők csontjait vagy külső vázát felpuhítva és kiszívva jut élelemhez. Csak az ösztönök mozgatják, nem intelligens.

A harcban a teremtmény egyszerre négy felső csáppal küzdhet. Sikeres találat esetén a csápok váladéka felszívódik a bőrön keresztül és meglágyítja az áldozat csontjait, aki sikertelen Kitartás mentődobás esetén 1d4 Erőt és 1d4 Ügyességet veszít. Ezenkívül a csontszívó megkísérli megragadni a végtagot (+5-ös manőver); ha sikeres, a sebzés minden körben automatikus.

A tulajdonságvesztés csak pár óráig; ha azonban a csontok újraszilárdulását nem felügyeli képzett gyógyító (Közepes nehézségű Gyógyítás próba), az áldozat nyomorék marad és a veszteség végleges.

Csontváz (3d10)

Szint: 1

VO: 13

Mozgás: 30'

Támadás: +1 szablya 1d6

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +2/+0/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A csontvázak ész és értelem nélküli, megelevenített élőhalottak. Megteremtőjük parancsait követik vagy mindenkire rátámadnak, aki a közelükbe kerül. A csontvázak adott esetben jobb felszerelést is hordozhatnak, vagy lehetnek magasabb szintűek – például 2+1. szintű íjászok, vagy egy 4+3. szintű, mágikus láncvértet és fattyúkardot viselő hős valamilyen dohos kripta mélyén. Az állatok és szörnyek csontvázai teljesen szubjektív erejűek lehetnek, de általában gyengébbek, mint élőkként.

Csoszogó halom (1d2) *

Szint: 6+3

VO: 18

Mozgás: 20'

Támadás: 2*+9 ütés 1d10+3

Spec: szorítás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, ½ sebzés a tüztől, elektromosságellenes

Mentők: +8/+5/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A csoszogó halom egy nagy rakás nyirkos, rothadó növényzetnek tűnik, amely valójában egy jókora termetű és hatalmas erejű szörnyeteg. A csoszogó halom testtömegével támad. Ha egy körben kétszer talál, megpróbálja elnyelni ellenfelét (+5-ös manőver). Ha az elnyelés sikeres, körönként 2d6+3 ponttal összenyomja, továbbá – ha nem kap levegőt – megfojtja. A csoszogó halom elnyeli az elektromosságot, tehát az ilyen varázslatok sebzés helyett megnövelik a szintjét (három varázslatszintenként eggyel).

Darázs, óriás (1d12)

Szint: 5

VO: 15

Mozgás: 10', 60' repülés

Támadás: +5 fullánk 2d4+méreg (bénulás)

Spec: méreg, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Az óriásdarazsak fészükbe hurcolják vissza áldozataikat, ahol a lárváik előbb-utóbb felfalják őket. A bénulás permanens, amíg megfelelő ellenméreg vagy varázslat nem semlegesíti. A darázfészek hatalmas papíralkotmány, további 3d12 darázzsal és 60% eséllyel 1d6 régebbi áldozattal. Ezeknél az áldozatoknál értékes tárgyak lehetnek.

Denevér, óriás (2d6)

Szint: 4+1

VO: 15

Mozgás: 20', repülés 40'

Támadás: +5 harapás 1d8+1

Spec: -

Mentők: +5/+5/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Vaksi, de a sötétségben hangok alapján kiválóan tájékozódó barlangi denevérek. A kolónia tagjai akkor támadnak, ha odújukat háborgatja valaki.

Denevér, vámpír (3d10)

Szint: 1+3

VO: 13

Mozgás: repülés 40'

Támadás: +4 harapás 1d4+ráakaszkodás

Spec: vérszívás

Mentők: +0/+5/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

A közönséges denevéreknél valamivel nehezebb vérszopók. Éjjel támadnak áldozataikra, s sikeres harapás után ráakaszkodnak, majd elkezdik szívni a vérért, körönként 1d4 pont sebzést okozva. A **Karmazsin vámpír denevérek** (*) ezenkívül egy veszélyes betegséget is terjesztenek: a vérszívást elszenvető karakternek kitartást kell dobnia, vagy 1d12 napon belül legyengül és meghal. Szerencsés-

re ez a típus sokkal ritkább, és általában csak trópusi őserdőkben fordul elő.

Démon, árnyék (1) *

Szint: 7+2

VO: 10/15/20

Mozgás: lebegés 30'

Támadás: 2*+9 karmok 1d6+2

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, a hidegre és az elektromosságra, sebzésfelfogás 5/+1, ½ sebzés a tűztől, megszállás, varázslatok

Mentők: +7/+7/+7

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VII.

Méret: Nagy

Jókora, koromfekete árnyék vörös parázként izzó szemekkel. Az árnyékdémon díszes szentélyekben, templomokban tanyázik, ahol istenként tisztelik és drága ajándékokat hoznak elé. Védőértéke a körülötte lévő világosságtól függ: napfényben 10 (ekkor nem is támadhat), mesterséges fényben 15, szinte teljes sötétségben pedig 20. Ha szükséges, karmival támad, de ha lehet, megpróbálja megszállni egyik ellenfelét (ez a képesség olyan, mint a *varázskancsó* varázslat, Nehéz Akaraterőt igényel és naponta egyszer használható), általában valamilyen harcost. Varázsképeségei: naponta egyszer *sötétség* és *félelem*.

Démon, béka (1d2) *

Szint: 9+3

VO: 22

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+12 karmok 1d6+3 és +12 harapás 4d4+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, hidegtől és tűztől, varázslatellenállás 12, varázslatok, démonidézés

Mentők: +9/+9/+9

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VI.

Méret: Nagy

A groteszk, humanoid varangyokra emlékeztető békadémonok ugyan csak egy fejjel magasabbak az embernél, de annál szélesebbek. Zsíros bőrük lebernyegekben lóg róluk. Tsathoggus démonnagyrat szolgálgják. Varázsképeségeik egy harmadik szintű varázslóéval azonosak, általában a következőket használják: 1: *ugrás*3*; 2: *lángoló gömb*, *levitáció*. Naponta egyszer 20% eséllyel megidézhetnek egy csapatnyi kárhozott lelket vagy egy másik békadémont.

Démon, hatodik típusú (1) ***

Szint: 8+3

VO: 22

Mozgás: 30', repülés 40'

Támadás: +12/+7 +1-es kétkezes kard 2d6+4 és +11 tüzes korbács 3d6+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, a hidegtől és a tűztől, varázslatellenállás 17, sebzésfelfogás 10/+2, tüzes aura, varázslatok

Mentők: +9/+9/+9

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: XI.

Méret: Nagy

A démonnagyrakat kivéve nincsenek még démonok, amelyek olyannyira rettegett híreik lennének, mint a hatodik típusúak. Jókora, busa fejű ember-szerű alakok két hatalmas bőrszárnyal és patás lábbal, akiknek testét folyamatosan különös, arany-szín sugárzású lángok nyaldossák. Ezek a lángok azonban nem megvilágítják, hanem sötétebbé teszik környezetüket, úgyhogy a hatodik típusú démonokat a sötétség valóságos aurája követi mindennév – távolról a benne rejtőző alak sem látható.

Ezek a démonok jókora mágikus pallossal és tűzes korbáccsal harcolnak; ha a korbáccsal lángjaikba húzzák áldozatukat (+5-ös manőver), az 4d6 pont sebzést szenved. Sem a korbács, sem a démon lángjai ellen nem hatásosak a tűztől védő varázslatok vagy varázstárgyak!

Varázslói képességeik nyolcadik szintűek. Például: 1: *személyi bűbáj, színes permet, Tensor lebegő korongja, varázslóvédék*2*; 2: *lángoló gömb*2, levitáció, örök sötétség*; 3: *bénítás, gyorsítás, mágia megszüntetése, villám*; 4: *dimenzióajtó, tűzfal*.

A hatodik típusú démonok senkit sem szolgálnak, csak önmagukat – sem azt nem tudni, mi a pontos nevük, sem azt, melyik földémonnak köszönhetik létezésüket. Az Alvilág és az üvegsivatagok ősi városait, tornyait őrzik mindenkitől; mindig magányosan, követők és más démonok nélkül élnek. Egyedüli társaik – ha vannak ilyenek – skorpitronok és meta-droidok. Kincseik gyakran különösek, a régi idők tárgyai és eszközei.

Démon, kárhozott lélek (2d10) *

Szint: 3+1 (d10)

VO: 17

Mozgás: 20'

Támadás: +4 hosszúkard 1d8+3 vagy +4 csatabárd 1d8+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, hidegtől és a tűztől, varázslatellenállás 12

Mentők: +4/+2/+2

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

Azoknak a lelkei, akik kisebb-nagyobb előnyökért eladták a lelküket valamelyik démonnak. Tetőtől talpig fekete láncvértbe öltözött, zárt sisakos harcosok, akiknek csak itt-ott látszik ki golyocsba bugyolált, tűztől perzselt húsa. Ocsmány kuncogást hallatnak támadás közben, mivel lelkükkel együtt ép elméjüket is elveszítették. Az elesett kárhozott lelkek minden csata után újjáélednek uraik szolgálatában.

A kárhozott lelkek között hatalmasabb személyiségek – varázslómesterek, fegyverforgatók – is megfordulnak. Ők valamennyit megőriznek korábbi személyiségükből és erejükből.

Démon, keselyű (1d3) *

Szint: 8+1

VO: 20

Mozgás: 30', repülés 50'

Támadás: 2*+9 karmok 1d6+1 és +9 csőr 1d8+1

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, hidegtől és a tűztől, varázslatellenállás 10, varázslatok, démonidézés

Mentők: +7/+7/+7

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VI.

Méret: Nagy

Pazuzu démonnagyrat követői félig ember, félig keselyű szörnyűségek. Koszlott tollaik alatt emberi bőr lapul, lábaik karmokban végződnek (így ha repülnek, plusz két támadásuk van). Varázsképeségeik egy harmadik szintű varázslóéval azonosak. Általában a következő varázslatokat használják: 1: *lángoló kezek*2, varázslóvédék*; 2: *örök sötétség*. Naponta egyszer 20% eséllyel megidézhetnek egy csapathozott lelket vagy egy másik keselyűdémont.

Démon, kígyó (1) *

Szint: 8+3

VO: 22

Mozgás: 20'

Támadás: +11 harapás 3d4+1+méreg (Nehéz, 2d6 Egs/2d6 Egs)

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól és a tűztől, varázslatellenállás 13, sebzésfelfogás 5/+1 méreg, bűvös tekintet, varázslatok, démonidézés

Mentők: +9/+9/+9

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: X.

Méret: Nagy

Szét démonai pompázatos mintázatú, emberi kígyók, akiknek zöld vagy sárga szemeiben emberfeletti bölcsesség fénylik. Ha csak lehet, nem mutatkoznak igazi valójukban, hanem illúziókkal embernek tettetik magukat vagy egy függönyön keresztül értekeznek követőikkel. Tekintetükkel elbűvölhetik prédájukat (*személyi bűbáj*, Közepes Akaraterő) és hatodik szintű illuzionistákként varázsolhatnak. Általában a következő varázslatokat használják: 1: *kisebb illúzió*2, önmegváltoztatás*2*; 2: *illúzió, hasbeszélés, láthatatlanság, tükörkép*; 3: *hallucináció területe, nagyobb illúzió, sugallat*. A kígyódémonok csak a legnagyobb szükség esetén folyamodnak démonidézéshez: 25% eséllyel Szét egyik leánya érkezik segítségükre.

Démon, majom (1d4) -

Szint: 11+3

VO: 20

Mozgás: 20', repülés 40'

Támadás: 2*+13 ütés 1d12+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, a hidegtől és a tűztől, varázslatellenállás 14, sebzésfelfogás 5/+1

Mentők: +10/+10/+10

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VIII.

Méret: Nagy

Hanumán démonai denevérszárnyú fekete majmok. Semmiféle mágikus erővel nem rendelkeznek; ehelyett hatalmas mancsaik csapásaival ritkítják az ellent. Nem idézik meg társaikat, de ha egy elhullik, a kegyetlen Hanumán 20% eséllyel küld egy újat.

Démon, Szét leánya (1) **

Szint: 8+3

VO: 24

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+11 szablya 1d6+3 és 2*+11 csatabárd 1d8+3 és 2*+11 handzsár 2d4+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, a hidegtől és a tüztől, varázslatellenállás 17, sebzésfelfogás 10/+2, szorítás, varázslatok, démonidézés

Mentők: +9/+9/+9

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: XI.

Méret: Nagy

Szét leányai erőszakos, kíméletlen teremtések. Szépséges női felsőtestük egy hatalmas kígyófarokban végződik, mind a hat karjukban egy-egy görbe kardot vagy bárdot szorongatnak. Igencsak élvezik a közelharcot, s ha a kígyófarokkal sikerül körültekerniük valakit (+5-ös manőver), minden körben 3d8+3 pontnyi sebzést okoznak szorításukkal. Varázserejük hetedik szintű varázslóéval egyenértékű, a nagy pusztító erejű varázslatokat kedvelik. Példavarázslatok: 1: *lángoló kezek**2, *varázslóvédék**3; 2: *lángoló gömb**2, *Mel savas nyíla, örök sötétség*; 3: *gyorsítás, tűzgolyó, villám*; 4: *tűzpjajzs*. Naponta egyszer 30% eséllyel megidézhetnek 1d3 kígyódémont, Szét egy másik leányát vagy 1d3 csapatnyi kárhozott lelket.

Nagyon kedvelik a kényelmet és a drágaságokat, ezért lakosztályaik minden földi jóval be vannak rendezve.

Démon, szukkubusz (1) *

Szint: 6+1

VO: 20

Mozgás: 30', repülés 30'

Támadás: 2*+7 karmok 1d6+1

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, a hidegtől és a tüztől, varázslatellenállás 15, sebzésfelfogás 5/+1, életerősívás, bűbáj, varázslatok, démonidézés

Mentők: +6/+6/+6

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VI.

Méret: Közepes

A szukkubuszdémonok fiatal, kíváncsi és általában nagyon meztelen nőkként jelennek meg – ezen a képen azért rontanak a denevérszárnyak, az éles szemfogak és a kis szarvacskák. Csókjaik 1d6 Egészségvesztést okoznak – mentődobás nélkül. Mindezek ellenére olyan vonzóak, hogy ha egy férfi rájuk veti tekintetét, Akaraterőt kell dobnia, vagy *személyi bűbáj* varázslat éri. A szukkubuszok ezenkívül hatodik szintű varázslókként varázsolni is képesek. Példavarázslatok: 1: *láthatatlan szolga, személyi bűbáj**2, *színes permet*; 2: *gondolatok érzékelése, feledés, láthatatlanság*; 3: *sugallat, távollátás/hallás*. Naponta egyszer 30% esélyük van egy keselyű-, majom- vagy békadémon megidézésére.

Dinoszaurusz, iguanodon (2d10) -

Szint: 6+3

VO: 16

Mozgás: 30'

Támadás: +9 harapás 1d8+3 és +9 farokcsapás 1d6+3

Spec: -

Mentők: +8/+5/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Kétlábú, növényevő dinoszauruszok. Békések; csak akkor támadnak, ha megriasztják vagy megtámadják őket.

Dinoszaurusz, pterodaktulusz (3d6)

Szint: 3+1

VO: 14

Mozgás: 10', repülés 40'

Támadás: +4 csőr 1d6+1

Spec: megragadás

Mentők: +2/+4/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Bőrszárnyú, madárforma dinoszauruszok. Csípésükkel támadnak, vagy égbe ragadják és leejtik zsákmányukat (+5-ös manőver).

Igen rosszindulatúak, borzalmasan buták és piszkosak. Magas sziklákon, nehezen elérhető kőhasadékokban rendezik be undok fészkeiket. A szarkákhoz hasonlóan ezekben értékes tárgyak is találhatóak (25%).

Dinoszaurusz, türannoszaurusz (1) *

Szint: 15+4

VO: 18

Mozgás: 50'

Támadás: +14 harapás 6d6+4 és 2*+14 karmok 1d4+4 vagy 2*+14 taposás 1d12+4

Spec: lenyelés

Mentők: +13/+9/+9

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Toronymagas, falánk és buta behemót. Harapásával lenyelheti ellenfelét (+5-ös manőver) – akit lenyel, a gyomorban körönként 3d8 sebzést szenved. Éles fegyverrel kivághatja magát – a bestia hasfala 12-es VO-jú és 24 Hp-je van.

A **Godzilly** (**) legendás szörny. Emberfeletti erején kívül 1d6 körönként tüzet fúj, amelynek sebzése 5d10, sikeres Nehéz Reflex mentődobás esetén a fele. VO-ja 20-as.

Dinoszaurusz, triceratopsz (1d4) ---

Szint: 16+3

VO: 18

Mozgás: 30'

Támadás: +13 felöklelés 1d12+3 vagy 2*+13 letaposás 2d8+3 vagy +13 thagomizátor (faroktövis) 1d10+3

Spec: -

Mentők: +13/+8/+8

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Ez a hegynyi őshüllő olyan békés, mint egy tehén, kivéve amikor megzavarják. Ekkor annál kevésbé.

Dzsinn (1)

Szint: 7+2

VO: 16

Mozgás: lebegés 30', repülés 60'

Támadás: +9 ütés 2d6+2

Spec: varázslatok, forgószél

Mentők: +7/+7/+7

Jellem: Semleges

Kincs: X.

Méret: Nagy

Erős légi szellemek. A harcban elsősorban mágikus erejükre támaszkodnak: bármikor *láthatatlanná válhatnak*, naponta egyszer *ételt, italt teremthetnek*, valamint használhatják a *nagyobb illúzió, gázforma, szélfal* varázslatokat. A dzsinn óránként egyszer hét körre forgószéllé változhat. Ekkor sebezhetetlen a közönséges fegyverek számára és akit felkap, s elvétí nehéz Reflex mentődobását, körönként 2d8 pontnyi sebést szenved. A kijutáshoz Nehéz Reflex mentődobás szükséges.

A dzsinnek bizonyos mágikus eljárásokkal (*varázskancsó* varázslattal és egyéb titokzatos műveletekkel) mágikus lámpákban tárolhatók és szolgálatra kényszeríthetők.

A **Nemes dzsinnek (*)** 10+3. szintűek és bizonyos határok között teljesíthetik egy személy kívánságát. Ezek a kívánságok igen erősek, de sosem járnak végleges hatásokkal (pl. a megteremtett palota egy héten belül megszűnik, az aranykincset ellopják, stb.).

Égből jött szín (1d2)

Szint: 9

VO: 20

Mozgás: 50' repülés

Támadás: +9 érintés 1d6 Erő

Spec: erőszívás, sebészfelfogás 10/+2

Mentők: +3/+3/+6

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Idegen világokból érkezett, nagyobb terjedelmű, ismeretlen értelmi szintű entitások. Anyagtalanok; különösen éles színek kavargó mezőjeként tűnnek föl. Akit a mező elborít, körönként 1d6 Erőt veszít. Az erejüket teljesen elvesztő áldozatok zöldessárga, zavaros üveggé kristályosodnak. Az égből jött szín legjelentősebb gyengesége a telepátikus varázslatokkal szembeni védtelensége: minden, az elmével közvetlenül kapcsolatot teremtő varázslat automatikusan létrejön és a varázshasználó uralma alá vonhatja a színmezőt. Ez azonban a szín idegen természetű értelme miatt nem teljesen kockázatmentes: ha a varázshasználó nem dob sikeres Nehéz Akaraterőt, azonnal megtébolyodik. Az irányítás addig tart, amíg a varázshasználó koncentrálna.

Elefánt (1d10)

Szint: 11+3

VO: 15

Mozgás: 40'

Támadás: +13 ormány 2d6+3 és +13 agyarak 2d6+3 és 2*+13 taposás 2d6+3

Spec: -

Mentők: +10/+6/+6

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Bár az elefántok békés növényevők, ha feldühödnek, kíméletlen, okos és életveszélyes gyilkológépekké változnak. Az elefántagyarak páronként 1d6*100 arany értékűek.

A **Mamutok** 13+3. szintűek, agyaruk 2d4*100 arany értékű páronként.

Elektrodémon (1) **

Szint: 10+2

VO: 24

Mozgás: 40'

Támadás: 2*+12 fogók 2d8+2 vagy +12 őrlőfogak 3d6+2

Spec: elektromos kisülés, immunis az elmére ható varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a fagytól, a tűztől és a savtól

Mentők: +9/+5/+9

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Bekormozódott, domború rézpáncélzatukban óriási, felegyenesedett bogarakra emlékeztető gyilkoló gépezetek, pusztulatokban és ősi romvárosokban fordulnak elő. Az elektrodémon elsősorban fogókarjaival vagy csáprágókra emlékeztető, a sziklát is felmorzsoló őrlőivel támad, de ha szükséges, a testében tárolt elektromosságot is kisütheti (20' távolság, egy célpont, sikeres Reflex mentő felezi). Minden körben 4d6 erejű töltetet halmoz föl, legfeljebb 12d6-ot. A kisülés naponta öt alkalommal használható.

Elementál, föld (1)

Szint: 12+4

VO: 18

Mozgás: 20'

Támadás: +14 ütés 3d10+4

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, sebészfelfogás 10/+2

Mentők: +12/+8/+8

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az elemi föld lényei, földből és kövekből rőtt óriások. Intelligenciájuk minimális, de hatalmas pusztító erejűek. Ezen a világon csak mágikus erő hatására fordulnak elő, mivel természetes közegük a föld elemi síkja. A *kőből iszap* varázslat szintenként 1d6 pontot sebez rajtuk.

Elementál, levegő (1)

Szint: 12

VO: 18

Mozgás: repülés 100'

Támadás: +10 szél 2d10

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, sebészfelfogás 5/+1

Mentők: +4/+8/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Kavargó szélvihar formájában megjelenő elementál. Egy nap nyolc körig pusztító erejű forgószéllé változhat, amely felkapja az útjába kerülőket (Nehéz Reflex mentődobás – az elementál sebességét tekintve elég sokakat elérhet). Sebzése belül 2d8

pont körönként; kitörni egy újabb Nehéz Reflexszel lehet. Pusztán elszabadult (vagy elszabadított) természeti erő, értelmi képességei minimálisak.

Elementál, tűz (1)

Szint: 12

VO: 18

Mozgás: 40'

Támadás: +10 tűzérítés 2d12

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1, felgyújtás, vízérzékenység

Mentők: +4/+8/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Mindent elemésztő lángokból összeálló hatalmas emberalak. Lángoló érintése perzselő, és aki elvéti ellene Nehéz Reflex mentődobását, lángra kap és amíg a tüzet el nem oltja, körönként 2d4 Hp sebést szenved. A tűzelementálok dupla sebést szenvednek a hidegtől és kialszanak a víztől – még az eső is körönként 4d6 pontot sebez rajtuk, míg a zápor 6d6-ot. Akár a többi elementál, állati szintű entitások, egyetlen céljuk minden felgyújtása – még a többi elementálnál is szeszélyesebbek.

Elementál, víz (1)

Szint: 12+3

VO: 18

Mozgás: 30', úszás 100'

Támadás: +13 víz 2d10+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre, sebzésfelfogás 5/+1, örvény, tűzérzékenység, légérzékenység

Mentők: +11/+7/+7

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Átlagos körülmények között ez az elementáltípus a leghasznavehetetlenebb: vízből álló teste a szárazföldön minden körben 1d6 Hp-t veszít. Víz alatt viszont naponta nyolc körre hatalmas szívóhatású örvénnyé változtathatja magát. Aki elvéti Nehéz Erőpróbájukat, nem menekülhetnek belőle és körönként 3d8 pontot sebződnek, amíg egy újabb Nehéz Erőpróbával ki nem törnek. A vízelementálok dupla sebést szenvednek a tűztől. Értelmük a többi elementállal egyenlő.

Elemi erő (1)

Szint: 12+3

VO: 20

Mozgás: repülés 60'

Támadás: +13 ütés 2d12+3

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, sebzésfelfogás 5/+1, láthatatlan

Mentők: +13/+13/+8

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az elementáloknál jóval könnyebben kordában tartható, bár kizárólag harci feladatokra alkalmazható sicontúli erő. Teljességgel láthatatlan és amorf, létezésének egyetlen tanújele erőkifejtő és ellenállóképessége. Ugyanakkor megidézésének

módja szinte ismeretlen, ezért elsősorban a régmúlt romjai között fordul elő.

Eleven szobor (1d10)

Szint: 4+2

VO: 18

Mozgás: 20'

Támadás: 2*+6 ütés 1d8+2

Spec: immunis az elmére ható varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Mágiával megelevenített közepes kőszobrok. Lassú mozgásúak (nem tudnak futni sem), de kitartóak és nehezen sebezhetőek.

A szobor megteremtéséhez 5. szintű varázshasználó kéthetes munkája és 750 arany értékű egzotikus füstölő és hasonló szer szükséges.

Ember, felsőbbrendű *

Szint: 3+3

VO: 13

Mozgás: 30'

Támadás: fegyverrel

Spec: immunis a természetes betegségekre

Mentők: +6/+4/+4

Jellem: változó

Kincs: -

Méret: Közepes

Magasan fejlett technológiai civilizációk képviselői. A hosszas eugenikai projektek hatására fizikailag és mentálisan tökéletesek: minden tulajdonságuk 18-as, nem fognak rajtuk a természetes kórokozók, és 120-160 évig is élhetnek. A fenti statisztikák egy átlagos, civilizált környezetben élő felnőttre vonatkoznak, egyébként osztály szerint határozhatók meg. Meg kell jegyezni, hogy a felsőbbrendű emberek semmivel sem könnyűletemesebbek vagy bölcsőbbek, mint bárki más, mindössze finomabban, körmönfontabban járnak el. Közönséges „őseikkel” szemben többnyire vagy a megvetés, vagy a paranoia mozgatja őket. A kifinomultság rejtett hátulütője bizonyos szintű pszichikai kiegyensúlyozatlanság; egyaránt hajlamosak a téboly robbanékonyabb és alattomosabb megnyilvánulásaira (adott esetben -2 mentődobást is kapnak ellene).

Embersakál (1d6+1)

Szint: 4

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +4 harapás 2d4 vagy fegyverrel

Spec: altató tekintet, sebzésfelfogás 5/hideg vas

Mentők: +4/+1/+4

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III./IV.

Méret: Közepes

Ezek a szörnyetegek az emberiség ellenségei. Valódi formájuk a sakálé, de kedvük szerint emberi és félembri alakban is megjelenhetnek. Tekintetük elaltatja, aki belenéz (Akaraterő, 20 perc). Az elbódított áldozatot megölik és felfalják.

****Ezerszemű bestia** (1) *******

Szint: 10+4 x 2 MAX (240 Hp)

VO: 24

Mozgás: lebegés 40'

Támadás: 10*+14 csápok 1d4+Méreg (Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs)+bénulás (Nehéz, 2d6 kör)

Spec: méreg, varázslatellenállás 20, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a mérgekre, színes ragyogás, tökéletes látás

Mentők: +11/+11/+11

Jellem: Semleges

Kincs: ?

Méret: Nagy

Maga a megtettesült iszonyat – nagy szerencse, hogy csak egyetlen példánya ismert. Az ezerszemű bestia valamelyik elhagyatott tengeri sziget barlangjában él, ahol az idők során számos kalandozó felkereste, de legyőzni még senkinek sem sikerült, pedig számos körmönfont terv született már elpusztítására. Nagy méretű repülő medúzára hasonlít, de áttetsző zselatinszerű harangja alatt vakító szivárványos színnel ragyogó szemek valóságos fűrtjei csüngenek. Csápjain is aprócska, különböző színű szemek láthatók. Alapszíne világoskék, itt-ott zöldes árnyalatokkal.

A harcban a bestia halálos mérget hordozó csápjaira támaszkodik, de ragyogása még ennél is veszedelmesebb. Aki rátekint, az rögvést megvakul, ha nem dobja meg Nehéz Kitarását; továbbá a szemek pillantása olyan hatással van mindenkire, mint ha *Lankwiler prizmatikus lövedéke* érte volna. A hatás 1d6+1 körönként megismétlődik. Kevésbé nyilvánvaló, de hatása egyben a *mágia megszüntetése* varázslattal is egyenértékű, továbbá hogy a szörny bármiféle közegben (mágikus sötétségben is) tökéletes látással rendelkezik.

Nyilvánvaló, hogy az ezerszemű bestia igen jelentős értékeket őriz barlangjában; az a pár túlélő, aki valaha megmenekült haragja elől, jókora, korhatag ládákról számolt be, bár azt nem mondták meg, mi volt bennük – sem azt, pontosan hol volt a szörnyeteg szigete.

Élő cseppkő (3d10)

Szint: 1+3

VO: 18

Mozgás: 5', mászás 5'

Támadás: +4 lezuhanás 1d6 + 1d6 ortvátadás

Spec: -

Mentők: +5/+0/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Az élő cseppkövek nagyon különös és elég alacsony hatásfokú ragadozók. Barlangcsarnokok mennyezetén csüngő sztalaktitokra hasonlítanak, kemény külső vázuk puhatestű belsőt rejt. Az élő cseppkövek egyetlen zsákmányszerző módja az, hogy ha valaki elhalad alattuk, lezuhannak és felnyársalják (egy személyt kb. 1d4+1 példány céloz meg), majd a kolónia kiszívja értékes testnedveit. Mivel szinte tökéletesen hasonultak környezetükhöz, csak Nehéz Megfigyeléssel azonosíthatók.

Az élő cseppkövek nagyobb példányai 2+3., 3+3. vagy 4+3. szintűek; minden további méret egy kocskát ad sebzésükhöz.

Fantom (1) **

Szint: 6

VO: 18

Mozgás: repülés 30'

Támadás: +6 testetlen érintés 1d8 + 2d4 Egészség

Spec: anyagtalan, életerőszívás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +2/+5/+5

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: V.

Méret: Közepes

Átok sújtotta vagy erőszakos halált halt emberek szellemei. A fantom úgy néz ki, mint élőként, és elmebeli képességeit is megőrzi, de alapvetően mindig rosszindulatú. Anyagtalan érintésével támad, amely az áldozat Egészségét is elszívja. Az összes életenergiáját elveszítő áldozat 1d4 körön belül fantommá válik. Az elveszített Egészség pihenéssel regenerálható. A füstlidércnek hasonlóan a fantomok is erőtlene a napfényben, s ezért menekülnek előle.

Fantomvarjú (4d4) *

Szint: 1+3

VO: 19

Mozgás: repülés 40'

Támadás: +4 érintés 1d3 Erő

Spec: erőszívás, anyagtalan

Mentők: +3/+5/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Nagyon halovány foszforeszkáló fénnel égő varjak. Csőrük érintése elszívja az Erőt; ha 0-ra csökken, az áldozat meghal és 20% eséllyel 1d4 kör múltán árnyként éled újra.

Farkas (3d6)

Szint: 2+1

VO: 12

Mozgás: 40'

Támadás: +3 harapás 1d6+1

Spec: ledöntés

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A farkasfalkák csak akkor támadnak emberre, ha nagyon éhesek, vagy ha azok kevesen vannak. Ha egy farkas nekiugrik valakinek, megpróbálhatja ledönteni a lábáról (+5-ös manőver). Az **Ősfarkasok** 3+1. szintűek.

Farkasember (1d6)

Szint: 4+2

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+6 karmok 2d4+2 és +6 harapás 1d6+2

Spec: likantrópia, alakváltás, sebzésfelfogás 5/ezüst

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III.

Méret: Közepes

A farkasemberek harapása likantrópiát, a farkasemberség átkát terjeszti: aki elvétí ellene Kitarítás men-

tődobását, maga is farkasemberré változik teliholdkor. Egy csata után csak egyszer kell dobni.

Fekete puding (1)

Szint: 10

VO: 13

Mozgás: 20'

Támadás: +10 kocsonya 4d6

Spec: kocsonya, immunitások

Mentők: +7/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Nyirkos barlangokban előforduló amorf kocsonya. Testével körülfogja és savaival elemésztí a szerves anyagokat és a fémeket (egy könnyű fémvértet például egy, közepes vértet kettő, nehéz vértet három kör alatt; fémfegyvereket 1-2 kör alatt). Veszélyes ellenfél, mivel nincsenek létfonosságú szervei, ezért az éles fegyverek csak kettéosztják a testét – így két félerősségű kocsonya jön létre, amely az első adandó alkalommal ismét összeáll. Mivel nem gondolkodik, az elmére ható varázslatokra is immúnis, s egyes varázslattípusokkal szemben is ellenálló lehet.

A féreg népe (2d6) **

Szint: 6

VO: 12

Mozgás: 40'

Támadás: +6 sugarak (spec)

Spec: sugarak, immúnis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +2/+5/+5

Jellem: Törvényes Semleges

Kincs: spec

Méret: Közepes

Egy másik csillagrendszerből származó szuperintelligens idegenek. A féreg népének kis enklávéi terméketlen földeken található, rejtett vagy elzárt zónák, ahol a karcsú férgek emlékeztető urak emberi rabszolgáikkal ismeretlen célú építményeken és szerkezeteken dolgoznak, illetve háborzongató kísérleteket végeznek (pl. a technológiai eszközök között leírt reverzál alkalmazásával). A faj képviselői csak a testükhöz erősített fémabroncsokon található finom manipulátorokkal képesek eszközöket használni, ezért fizikai támadásaik nincsenek, de a manipulátorok között több kis cső található, amelyekből gyilkos sugarakat bocsáthatnak ellenfeleikre. A sugarak hatása tetszés szerint mentális támadás (Akaraterő vagy benutság, amíg a sugár aktív), sebzés (1d10 Hp), hipnotikus kényszerítés (Akaraterő vagy az áldozat engedelmes bábbá változik, amíg a sugár aktív) vagy kiserejű telekinézis (mint *fantomkéz*). Egyszerre nyolc sugár használható. A féreg népe az embereket félállatokként kezeli, de felismerik a rabszolgák közül kiemelt és kisebb előnyökben részesített felvigyázók értékét.

Fojtóhínár (1d4)

Szint: 4+2

VO: 14

Mozgás: -

Támadás: +6 hínár 3d4

Spec: körülfonás, immúnis az elmére ható támadásokra

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A húsevő hínár telepei édes és sós vízben is előfordulnak, de csak sekély, meleg közegben. A hínár megragadja majd megfojtja áldozatát. Sikeres támadása esetén az áldozat belegabalyodik (+5-ös manőver); ettől kezdve a sebzés automatikus, amíg ki nem keveredik.

Földicápa (1)

Szint: 9+3

VO: 20

Mozgás: 30', ásás 10'

Támadás: +12 harapás 2d12+3 vagy 2*+12 karmok 2d6+3

Spec: ugrás

Mentők: +9/+6/+6

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Jókora szarupáncélos cápa, amely a föld alól kitörve szedi áldozatait. Kurta lábaival meglepően hosszú, 20'-as ugrásokra is képes. Hihetetlenül falánk, mindent megesz ami az útjába kerül.

Futómadár, óriás (2d20) -

Szint: 3

VO: 13

Mozgás: 40'

Támadás: 2*+3 rúgás 1d4 és +3 csőr 1d6

Spec: -

Mentők: +3/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Struccok és hasonlókat tartoznak ebbe a kategóriába. Jókora csordákban fordulnak elő a füves síkságokon. Hosszú órákig képesek futni. A **Baltacsőrű** 3+1. szintű, lényegesen agresszívebb a többi futómadárnál és első provokációra támad. Csőrének sebzése 2d6.

Füstlidérc (1d6) **

Szint: 5

VO: 17

Mozgás: repülés 30'

Támadás: +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egészség

Spec: anyagtalan, életerősívás, sebzésfelfogás 5/+1, immúnis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +1/+4/+4

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: IV.

Méret: Közepes

Szénfekete füstöz hasonló, zsarátnokként égő szemű szellemalakok. A füstlidércet testetlenek; érintésük elszívja az életenergiákat, úgyhogy az áldozat nem csak életerejét, hanem Egészségét is elveszíti. A 0 Egészségre eső áldozatok 1d4 körön belül maguk is füstlidércékké válnak (az elvesztett Egészség pihenéssel regenerálható). A füstlidércet teljesen tehetetlenek a napfényben és pánikszerűen menekülnek tőle.

Füstrém (1) *

Szint: 7 (7*6 Hp)

VO: 20

Mozgás: -

Támadás: 7*+7 füstcsáp 1d6+füst

Spec: füst, immunis az elmére ható varázslatokra és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1

Mentők: +2/+5/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Kizárólag varázslók laboratóriumaiban vagy lakoszályaiban megtalálható, mágikusan megidézett őrző. A füstrém hét tekerő, kékesszürke füstcsápból áll. A csápok egyenként támadnak ellenfeleikre (20' hosszúra nyúlhatnak ki). Sikeres találat után az ellenfélnek Kitartást kell dobnia, vagy belélegzi a füstöt. A belélegzett füst körönként 3d4 pontot sebez, amíg ismét ki nem köhögik (újabb Kitartás). Ha az áldozat elájul, a füst azonnal megöli és az orron kiáramolva új préda után néz.

Ghoul (2d8) *

Szint: 2

VO: 13

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+2 karmok 1d3+bénítás és +2 harapás 1d6+bénítás

Spec: bénítás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +3/+0/+0

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: **V.**

Méret: Közepes

Az élőholt osztály alacsony szintű képviselői – sovány, karmos szörnyűségek, amelyek kiássák és felfalják a tetetők holttesteit. Élőket is megtámadnak, hogy bénító mérjükkel mozgásképtelenné tegyék majd még elevenen elhurcolják és elfogyasz- szák őket. A ghoullok minden körben háromszor támadnak. Karmaik és harapásuk egyaránt bénító mérget hordoz (Közepes Kitartás). A benuulás időtar- tama 2d6 kör, s ezalatt az áldozat teljesen magate- hetetlen.

Meg kell jegyezni, hogy a megfelelő óvintézkedések hiányában minden ember ghoulként tér vissza hol- tából, aki valaha emberhúst fogyasztott, vagy akit ghoul ölt meg. A ghoul lá alakulás megsemmisíti az eredeti személyiséget és ravasz, állandóan éhes szörnyeteggé változtatja a testet.

A **sivatagi ghoullok** elhagyatott romvárosokban és nekropoliszokban élnek. Bőrük ébenfekete, tekinte- tük olyan, mint a megolvadt arany. Bár hullaevők, kevésbé bestiálisak rokonaiknál és ennél fogva va- rázslóik, papjaik is vannak, akik díszes halotti kön- tösökkel övezik magukat és sötét szellemidézéssel töltik idejüket.

Ghoul nagyúr [Ghast] (1d4) *

Szint: 4+1

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+5 karmok 1d4+1+bénítás és +5 hara- pás 1d8+1+bénítás

Spec: bénítás, bűz, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +5/+2/+2

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: IV.

Méret: Közepes

A ghoullok urai, akik általában egy csapatnyi ghoul vezetői. Külsőleg ghoulokra emlékeztetnek, és ha- sonló a bénító érintésük is, de a belőlük áradó éme- lyítő hullabűz olyan erős, hogy aki nem dob sikeres Kitartást, az a harc idejére -2-t kap minden dobásá- ra.

Gnoll (1d6*5)

Szint: 2+1

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +3 alabárd 1d10+1

Spec: -

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: II./**VI.**

Méret: Nagy

A gnollok hiénafejű, embernél magasabb, foltos bundájú humanoid szörnyek. Csapataik kisszámú- ak, de fegyelmezettek és jó taktikusok. Általában szálfegyvereket és könnyű dobódárdákat használ- nak, de egységeik gyakran olajjal is felszereltek. Vértjük kivert bőr, pajzsot nem használnak.

A gnoll törzsek kicsik, csak 2d6*10 harcosból és ugyanennyi nőből (2. szintű) valamint porontyból állnak. Vezetőik 4-6. szintű gnoll harcosok – mást nem tűrnek meg maguk fölött. Zsoldosokként is megbízhatatlanok, mivel az első andó alkalommal fosztogatásra vagy emberevésre adják a fejüket, illetve meggyengült megbízójuk ellen fordulnak.

Goblin (1d6*10)

Szint: 1-1

VO: 14

Mozgás: 20'

Támadás: +0 rövidkard 1d6-1

Spec: -

Mentők: -1/+1/-1

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: I./**V.**

Méret: Kicsi

A goblinok apró, gyáva humanoidok – torz, szőrös emberkére emlékeztetnek. Fizikai erejük csekély, de ravaszságuk és aljasságuk veszélyessé teheti őket. Szerencsére igen gyávák, ezért nem jelente- nek komoly kihívást. Fegyverzetük általában rövid- kard, bőrvért és pajzs.

A goblin törzsek 1d8*50 harcosból és még kétszer- annyit nőből és porontyból állnak. Vezetőik (ha ép- pen nem orkok, óriások vagy gonosz emberek) 3-5. szintű goblinok.

Gólem, agyag (1) *

Szint: 8+2

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: +10 ütés 2d10+2

Spec: immunis a mágiaira, sebzésfelfogás 10/+2, nem gyógyuló sebek, düh

Mentők: +8/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Ez a nedves agyagból formált kolosszus hatalmas varázshasználók műve. A harcban öklével támad, és félelmetes ellenfél, mert bár lassú és futni nem képes, a legtöbb fegyver és varázslat teljesen hatástalan ellene. A gólem által okozott sebeket csak főpapok (legalább 9. szintű papok) képesek begyógyítani.

Az agyaggólemek nagy hátulütője megbízhatatlanságuk. Minden harccal töltött körben kumulatív 1% esélyük (tehát első körben 1%, a másodikban 2%, a tizedikben 10%, stb.) van arra, hogy megtébolyodjanak és mindent elpusztítsanak, amit érnek. A megtébolyodott gólem fölötti irányítás semmiképpen nem nyerhető vissza, de *gonosz megszüntetése* varázslattal megfékezhető.

Az agyaggólem teremtéséhez 3000 arany értékű szertartási kellék szükséges; a feladatra a megfelelő ismeretek birtokában is csak 9. szintű varázshasználók vállalkozhatnak. Az elkészítés két hónapig tart.

Gólem, hús (1) *

Szint: 7+2

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+9 ütés 2d8+2

Spec: immunis a mágiára, sebzésfelfogás 5/+1, düh

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Halottak testrészeiből összefércelt, embernél nagyobb gólem. A mágikus támadások többsége hatástalan, de a hő és a fagy lelassítja. Ezzel szemben villám hatására gyógyul, mégpedig az okozott sebzés harmadával.

A húsgólem az agyaggólemhez hasonlóan hajlamos megtébolyodni, de teremtője Nehéz Akaraterő mentődobással megfékezheti és engedelmességre készítheti. Az újra uralom alá vont gólem azonban már megbízhatatlanabb, legközelebb annál a százaléknál kezdi a bedühödési esélyét, ahol a legutóbb megtört fölötté az irányítás.

A húsgólem teremtéséhez 2500 arany értékű ritka alkímikus anyag és egy jól felszerelt laboratórium, valamint egy hónapnyi munka szükséges. Az életet egy (természetes) villámcsapás plántálja a kolosszusba. 7. és magasabb szintű varázshasználók alkothatják.

Gólem, kariatida (2 vagy 1d12) *

Szint: 5+1

VO: 15

Mozgás: 20'

Támadás: +6 kő kard 1d8+1

Spec: immunis a mágiára, sebzésfelfogás 5/+1, fegyvertörés

Mentők: +5/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Szépséges nőket formáló oszlopok, amelyek parancsra vagy előre megadott esetekben megmozdulnak és támadnak. Csak a *kőből iszap* varázslat hat rájuk: ha nem dobnak ellene sikeres Kítartást, rögvest iszappá omlanak. A kariatidákat érő fegyvereknek Kítartást kell dobiuk vagy eltörnek. A mági-

kus módosítók egyenként +2-t adnak a mentődobásra.

Kariatida gólemet 1500 aranyért 7. vagy magasabb szintű varázshasználók képesek teremteni. Az elkészítés időtartama két hét.

Gólem, kő (1) *

Szint: 10+3

VO: 20

Mozgás: 20'

Támadás: 2*+13 ütés 2d10+3

Spec: immunis a mágiára, sebzésfelfogás 10/+2, lassítás

Mentők: +10/+6/+6

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Kőből rött, otromba vagy nagyonis kidolgozott kolosszus. Lassú, döngő léptekkel mozog, és rendkívüli sebeket oszt. Egyedül a *kőből iszap* varázslat hat rá, ha ezellen elrontja Kítartás mentőjét, agyaggólemmé változik. Az *iszapból kő* teljesen meggyógyítja! A kőgólem ezen kívül minden második körben *lassítás* varázslatot bocsáthat ellenfeleire.

A kőgólem teremtésére csakis legalább 11. szintű varázshasználók vállalkozhatnak. Kifaragásához és megelevenítéséhez 4000 arany értékű drága kellék szükséges, no meg két hónapnyi munka.

Gólem, vas (1) **

Szint: 12+3

VO: 20

Mozgás: 20'

Támadás: +13 ütés 4d10+3

Spec: immunis a mágiára, sebzésfelfogás 15/+3, mérgező lehellet

Mentők: +11/+7/+7

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A vasgólem hatalmas, rendkívül nehéz vasszobor. Lassan mozog, de ha egyszer üt, az eltalált ellenfél ott is marad. Az elektromos támadások *lelassítják* (mint a varázslat), a tűz viszont a sebzés harmadával gyógyítja, akár maximális értéke fölé is (ez addig tart, amíg ki nem hűl). Minden 1d4+1-ik körben mérges felleget fújhat ellenfeleire (Nehéz, 1d4 Egs/3d4 Egs). A gólem Achillész-sarka rozsdára való érzékenysége.

A vasgólem teremtése 13. szintű varázslók számára lehetséges, 8000 arany értékű vasat és drága fémetek igényel, s legalább egy évig tart. Ha azonban elkészül, nincs, aki az útjába álljon!

Griff (1d12)

Szint: 5+1

VO: 15

Mozgás: 20', repülés 40'

Támadás: 2*+6 karom 1d4+1 és +6 csőr 2d6+1

Spec: -

Mentők: +5/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A griffek oroslán altestetű ragadozó madarak. Kedvenc eledelük a lóhús, de az embert is elfo-

gyasztják. Fiókaik repülő hátasokká nevelhetők – de a lóévésről így sem szoktathatók le.

Gyilkos inda (1d4)

Szint: 4+2

VO: 15

Mozgás: -

Támadás: +6 inda 1d6+2+megragadás

Spec: fojtogatás, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Vadszőlőre emlékeztető hűsevő növény. Támadásával megragadja ellenfeleit (+5-ös manőver) majd körönként 2d6 Hp sebzést okozva megfojtja őket.

Gyík, óriás (1d12)

Szint: 3

VO: 14

Mozgás: 20', úszás 30'

Támadás: +3 harapás 1d8

Spec: -

Mentők: +3/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az óriásgyíkok köves tengerparton és meleg éghajlaton fordulnak elő.

Gyíkember (1d10)

Szint: 2+1

VO: 15

Mozgás: 30', úszás 30'

Támadás: +3 kard 1d8+1 vagy ütés 1d8+1 vagy +3 dobódárda 1d6+1

Spec: -

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: **V.**

Méret: Közepes

Mocsarakban élő primitív, emberevő humanoidok. Testüket zöld vagy zöldesszürke pikkelyek borítják, szájukban hegyes fogak sorakoznak. Lesből, először dárdákkal, majd fegyverekkel támadnak. A gyíkember törzsek 1d10*10 főből állnak és általában 5-7. szintű harcos gyíkemberek vezetik őket. Alacsony szintű papjaik vagy varázslóik, nagyon ritkán pap-varázslóik is vannak.

Hangya, óriás (1d100)

Szint: 2

VO: 15

Mozgás: 40', mászás 20'

Támadás: +2 harapás 1d6

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +3/+0/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Az óriáshangyák hatalmas csapatokban fordulnak elő; általában erdőkben és szavannákon, de néha föld alatt is. Minden tizedik hangya **Katona**: 3+1. szintű, és savas fullánkjával 2d4+1 pontot sebez. A **Királynő** 8+3. szintű, de teljesen harcképtelen. Ha megölik, a teljes boly szervezettsége megszűnik.

Hárpia (1d12) *

Szint: 3

VO: 13

Mozgás: 20', repülés 60'

Támadás: 2*+3 karom 1d4

Spec: bűvös ének

Mentők: +1/+3/+3

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: **III.**

Méret: Közepes

Szép nő felsőtestét és keselyű alsótestét valamint szárnyait egyesítő lény. Tengerpartokon, szigeteken és zátonyokon él. A háрпиák bűvös éneke megbabonázza azt, aki elrontja Akaraterő mentőjét. Az így megbűvölt áldozat egyenesen a csábító rémség felé veszi az útját, legyen köztük szakadék vagy tenger. A háрпиák emberhússal táplálkoznak.

Hidra (1) *

Szint: (1d8+4)+2

VO: 16

Mozgás: 20'

Támadás: szint szerint 1d8+2

Spec: -

Mentők: változó

Jellem: Semleges

Kincs: **IX.**

Méret: Nagy

A hidrák többfejű mocsári szörnyek. Rettenetesen buták, de legalább ennyire agresszívek. Nagy, kerekded zöld testükből hosszú nyakakon himbálózó sárkányfejek sarjadnak. Minden fej külön támad a szörny össz-szintjének megfelelő erővel. Egy fej egy szintnyi, de maximális életerővel rendelkezik (ez egy ötféjű hidránál 7, hatfejűnél 8, tizenkétfejűnél 14 Hp per kopf), ezen kívül a testnek is külön számított életeréje van.

A **Pirohidra (**)** vöröses színű és minden feje naponta kétszer tüzes csóvát lehellhet egy áldozatra. A tűz sebzése a fej maximális életeréjével egyenlő, sikeres Reflex esetén ennek felével.

A **Kriohidra (**)** ugyanilyen, csak kék és hideget lehell.

A **Lernai hidra (***)** minden levágott feje helyett kettő nő (maximum 12 lehet így is), ha a csonkokat nem égetik ki tűzzel vagy savval. Szerencsére ritka.

Ifrit (1) *

Szint: 10+3

VO: 18

Mozgás: lebegés 30', repülés 60'

Támadás: +13 hatalmas handsár 2d10+4 vagy +13 markolás 1d8+4

Spec: varázslatok

Mentők: +10/+10/+10

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: **XI.**

Méret: Nagy

A tűz szellemei. Óriási termetű, izmos, vörös vagy fekete bőrű óriások, akiket állandóan lángnyelvek öveznek. Busa fejük szarvas, megjelenésük ördögi-csúf. Általában egyetlen ágyékkötőt kivéve teljesen meztelenek. Harcban jókora handsárral vagy varázslataikkal harcolnak: bármikor alkalmazhatják a *mágia érzékelése* varázslatot, naponta háromszor a *kisebber teremtés*, *lángoló gömb*, *láthatatlanság*, *tűzfal* és *tűzpajzs* varázslatokat, valamint naponta

egyszer a *gázformát*, a *nagyobb illúziót*, a *nagyobb teremtetést* és a *tűzpajzsot*. Továbbá teljesíthetnek egy kívánságot, de erre önként sosem hajlandók. A kívánsággal létrehozott hatások rendkívüliek, de sosem véglegesek és ha az ifrit teheti, megszűnésük nagy balszerencsét hoz a kívánónak – pl. a megteremtett palota akkor tűnik el, amikor az ostromló sereg támadásba lendül, vagy a varázskard kettétörik egy erős ellenféllel való harcban.

Az ifritek lakóhelye, a Bronzváros a tűz síkján elterülő fenséges metropolisz, amely egy lobogóan forró olajjal teli tenger fölött lebeg. Csillogó tornyai, kincsestárai és nyüzsgő piaci legendák, utcáin démonok, hatalmas erejű halandók és távoli világok lakói egyaránt megfordulnak. Központja, a szultán palotája több nevezetes varázskincs nyugvóhelye.

Kagyló, óriás (2d4)

Szint: 4+3

VO: 18

Mozgás: -

Támadás: +7 száj 2d6+3 és megragadás

Spec: immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +7/+0/+4

Jellem: Semleges

Kincs: spec

Méret: Nagy

Bár az óriáskagyló soha nem támad, ha valaki megzavarja, rögvést összezárul és körönként 2d6+3 pontot sebez azon, akit elkap. A kagylóban 50% eséllyel 1d10*20 értékű gyöngy található. Ha a gyöngy 200 arany értékűre jön ki, 50% eséllyel hatalmas példány; értékét 1d10-zel kell megszorozni.

Kecskepók (2d4) *

Szint: 4

VO: 15

Mozgás: 50'

Támadás: +4 harapás 1d4 + mérge (Közepes, 1d6/1d6 Ügyesség) vagy +4 öklelés 2d4

Spec: +4 kezdeményezés, mérge, pókhálók, ugrás

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: V.

Méret: Közepes

Ezek a bizzar szörnyűségek egy óriáspók testével, de kecske fejével és nyolc patás lábbal rendelkeznek. Rendkívül fürgék, így +4-et kapnak a kezdeményezésükre; ami még rosszabb, hatalmas ugrásokra is képesek akár lapos, akár sziklás terepen: ugrás után +2-t kapnak a támadásaikra. A kecskepók általában rejtekhelyükön kivárvák, hogy áldozataik közel kerüljenek hozzájuk, majd folyamatos támadásokkal és visszavonulással lebírák őket. Hálói az óriáspókhoz hasonló erősségűek; a belegabalyodottaknak Erőpróbát kell dobniuk a kiszabaduláshoz. A kecskepók áldozatainál olykor kincsek találhatók.

Kentaur (1d12)

Szint: 4+1

VO: 14

Mozgás: 50'

Támadás: +5 hosszú kard 1d8+1 vagy 2*+5 rúgás 1d6+1 vagy +5 hosszú íj 1d8

Spec: -

Mentők: +5/+2/+5

Jellem: Kaotikus Jó

Kincs: III./VI.

Méret: Nagy

Ló alsó- és ember felsőtestű teremtmények. Meleg ligetes erdők lakói; alapvetően jóindulatúak, bár rendkívül szeszélyesek.

Kígyó, kétfejű (1d6)

Szint: 6+1

VO: 14

Mozgás: 20'

Támadás: 2*+7 harapás 1d6+mérge (Közepes, 1d6 Egs/2d6 Egs)

Spec: mérge

Mentők: +6/+6/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Ritka, közel három méteres mérgees harapású óriáskígyó, amelynek mindkét végén fej található. Csak nagy nehézségek árán tud közlekedni.

Kígyó, mérge (1d6) *

Szint: 1+3

VO: 15

Mozgás: 20'

Támadás: +4 harapás 1d6+mérge (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)

Spec: mérge

Mentők: +3/+5/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Egyes mérgekígyók (**) mérge Nehéz mentődobást igényel.

Kígyó, óriás (1d2)

Szint: 4+2

VO: 14

Mozgás: 20'

Támadás: +6 harapás 1d6+2

Spec: szorítás

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az óriáskígyók megpróbálják körülfogni áldozatukat (+5-ös manőver), majd megfojtani: körönként 2d4+2 pontot sebeznek szorításukkal.

Az óriáskígyók lényegesen erősebb; sőt, mérgező változatai is előfordulnak – pl. Szét egyes templomaiban 8+3. szintű, mérgees harapású példányok (*) is előfordulnak.

Kígyóember (1) **

Szint: 6

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: fegyverrel

Spec: hipnózis, félelem, mentális képességek, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +2/+5/+5

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: technológiai eszközök

Méret: Közepes

Dhú kígyóemberei több tízezer éve letűnt faj; képviselőikkel csak a múltban, vagy épségben maradt sztáziskamrákban és hasonló helyeken lehet találkozni. A kígyóemberek civilizációja rendkívül fejlett technológiával és mentális képességekkel rendelkezett; mindkettő idegen az emberi elme számára. A dhuviai puszta jelenléte megmagyarázhatatlan, irracionális fenyegetettségérzetet ébreszt az emberekben; a *félelem* varázslathoz hasonló (Nehéz Akaraterő). Hipnotikus tekintetükkel (Nehéz Akaraterő) megbűvölhetik áldozataikat; egyébként a fizikai harctól gyengeségük miatt idegenkednek. Ha nincs kezük ügyében valamelyik futurisztikus fegyverük, inkább mentális támadáshoz folyamodnak: puszta akaraterővel csapást mérhetnek áldozatuk elméjére (+5-ös manőver Akaraterő ellen). A sikeres támadás tetszés szerint vagy 6d6-ig terjedő sebzést okoz, vagy – ha a siker legalább +10-es – nyáladzó idiótává változtatja a célpontot. A kígyóemberek magasabb szintű képviselői ennél jelentősebb erővel is rendelkezhetnek.

Kiméra (1)

Szint: 9+2

VO: 16

Mozgás: 30', repülés 30'

Támadás: +11 sárkány harapás 2d6+4 és +11 oroslán harapás 1d8+2 és +11 kecske öklelés 1d6+2 és +11 kígyó harapás 1d6+2+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)

Spec: tüzes lehellet

Mentők: +8/+5/+5

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VIII.

Méret: Nagy

Oroszlántestű, denevérszárnyú, sárkány-, oroslán- és kecskefejű, kígyófarkú szörny. A kiméra rettenetesen buta, mindent felfal, ami az útjába kerül. A sárkányfej lehellete 1d4 körönként használható és 3d8 pontot, sikeres Reflex mentő esetén feleennyit sebez.

Kokatrix [Kakasbaziliszkus] (1d6) *

Szint: 5

VO: 14

Mozgás: 20'/repülés 40'

Támadás: +5 csőr 1d3+kővéváltoztatás

Spec: kővéváltoztatás

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Kicsi

A kokatrix csúf, koszlott kakasra hasonló szörny. Csőrének csapásával kővé dermeszti, aki elvétí Kitarítás mentőjét. Denevérszerű bőrszárnyaival verdesve repülni is tud, de igen ügyetlenül és csak kis távolságra, ocsmány kotkodácsolás közepette.

Krokodil (1d10)

Szint: 3+2

VO: 15

Mozgás: 20', 30' úszás

Támadás: +5 harapás 1d10+2

Spec: rejtőzés

Mentők: +5/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A vízben rejtőző krokodil úszó fatörzsnek tűnhet, ezért észrevételéhez Megfigyelés próba szükséges. Az **Óriáskrokodilok** 7+3. szintűek, sebzésük pedig 2d10+3 pont.

Kutya (4d6)

Szint: 1

VO: 12

Mozgás: 40'

Támadás: +1 harapás 1d6

Spec: -

Mentők: +2/+2/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A legtöbb vadászkutya, valamint egyes pásztorkutya ilyen tulajdonságokkal rendelkeznek. Nagyobb példányokra a farkas statisztikáit érdemes használni.

Láthatatlan lopakodó (1d3)

Szint: 8+2

VO: 20

Mozgás: 30'

Támadás: +10 karmok 4d4+3

Spec: láthatatlanság, varázslatellenállás 13

Mentők: +8/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: VI.

Méret: Nagy

A láthatatlan lopakodó mágikus eljárásokkal megidézhető lény. Láthatatlansága és fizikai ereje ideális örré teszi, bár hosszas fogságban ingerlékennyé válik, s ekkor kitörhet béklyóiból.

Leopárd (1d2)

Szint: 3

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+3 karmok 1d6 és +3 harapás 1d6

Spec: csendes mozgás, ugrás

Mentők: +3/+3/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A leopárdok rendkívüli csendben mozognak és általában a fák lombjából ugranak áldozataikra.

Légicápa (3d4) *

Szint: 3+1

VO: 15

Mozgás: 40' repülés

Támadás: +5 harapás 1d8+1

Spec: őrjöngés, robbanásveszélyes

Mentők: +4/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Cápák, amelyek héliummal telt hólyagjuknak köszönhetően repülni tudnak! Ettől a kis részlettől eltekintve cápa módra viselkednek, vagyis buták, agresszívek és ha vért látnak, szörnyű tombolásba kezdenek (ilyenkor körönként két támadást kapnak). Héliumtartalmuk miatt fokozottan robbanásveszélyesek. Tűz esetén ennek esélye 75%, elektromosság esetén 50% és közönséges ütések esetén 25%,

de ekkor csak halálos csapásoknál. A robbanás egy, a légicápa szintjével azonos erejű *tűzgolyónak* felel meg.

Lékelő parazita (1) **

Szint: 2+3

VO: spec

Mozgás: ugrás 20'

Támadás: +5 lékelés

Spec: ugrás, lékelés, fegyverimmunitás

Mentők: +6/+6/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

A lékelő parazita kicsiny, nedvességtől csillogó fekete kocsonyás gömb, amely más élőlények agyán élőszkodik. Egészen addig rejtve marad, amíg áldozat nem kerül a közelébe. Ekkor hihetetlen ruganyossággal ráugrik a fejre, egyetlen kör alatt meglekeli a koponyát (ehhez sikeres támadásra van szüksége) és további 1d4 kör alatt kivázza az áldozat agyát. Ezután finom csápokkal uralma alá vonja a gazda idegrendszerét, s ettől kezdve tehetetlen bábuként mozgatja... saját értékeit használva támadhat is vele.

A lékelő paraziták ruganyos, gumyszerű teste immunis a közelharc fegyverek hatására, ezért csak tűzzel, savval vagy varázslatokkal lehet tőlük megszabadulni. Természetesen a koponya meglekélése után ez elég keveset segít az áldozaton.

Az **Olajos lékelő paraziták (*)** inkább a mellkast vagy hátat kedvelik. A lékelés után érzéstelenítőt és emésztőenzimeket fecskendeznek a testbe, amelyek olajos csuszpázzá roszakasztják a húst és a belső szerveket. Ez 1d6 órán belül halálos. Az olajos lékelő paraziták jelenléte sikeres Intelligenciapróbával felfedezhető.

Lélegzettolvaj (1d4) *

Szint: 4

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: +4 karmok 1d6

Spec: lélegzetlopás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III./VI.

Méret: Közepes

Csontvázszerű, foszladozott köpönyegekbe burkolózó, magukból sírontúli hideget árasztó élőhalottak, akik a ragadozók kielégíthetetlen éhségével vágyanak az élet energiáira. Puszták akaraterejükkel elrabolhatják egy élőlény lélegzetét – ha az elvétí Akaraterejét. Ezután a fulladás szabályai érvényesek, vagyis az áldozat 3+2*Egs bónusz körig marad életben, de a harmadik után minden körben -1-et kap a dobásaira. Az elraboló lélegzet csak a szörny legyőzésével szerezhető vissza.

Lepke, óriás (2d4) *

Szint: 2+2

VO: 12

Mozgás: repülés 30'

Támadás: +4 nyelv 1d4 + mérge (Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp)

Spec: pollen, mérge, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +2/+5/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Közönséges társaiknál jóval nagyobb, kevésbé élénk színű (ezüst, zöld és fakóvörös) szárnyakkal rendelkező lepkék. Fő táplálékuk a nektár, de megmagyarázhatatlan okokból az embereket is megtámadják. Az óriáslepkék nyelve kontaktus alapján ható mérget juttat az ellenfélre. Naponta háromszor 15*15' területre ható pollenfelhőt bocsáthatnak ki. A pollen hatása többféle lehet; egy csapat lepkénél szinte mindig azonos (1d4):

1 – irritáció: Reflex vagy -2 minden dobásra

2 – narkolepszia: Reflex vagy álom

3 – bénítás: Reflex vagy bénulás 2d4 körre

4 – mérge: Reflex vagy 3d4 Hp sebzés

A **Holdlepkék (*)** 4+2. szintűek; VO-juk 17, sebzésük 1d6+2, a mérgek és a pollen elleni mentődobás Nehéz. Ezüstös, ragacsos hálót köphetnek áldozatukra; sikertelen Reflex esetén azok összeragadnak és ideiglenesen mozgásképtelenné válnak.

A pollen mind a közönség óriáslepkékből, mind a holdlepkékből begyűjthető.

Lich (1) ***

Szint: 11

VO: 20

Mozgás: 30'

Támadás: +11 érintés 1d10+bénítás (Nehéz Kit.)

Spec: immunitások, sebzésfelfogás 5/+1, bénító érintés, félelemaura, varázslatok

Mentők: +7/+3/+7

Jellem: Gonosz

Kincs: XII.

Méret: Közepes

A lichek élőhalottakként tovább élő, legalább 11. szintű varázslók (nagyon ritkán papok vagy illuzionisták). Általában díszes rongyokba és megfakult ékszerekbe burkolóznak; megjelenésük csontvázra vagy mumifikálódott holtestre hasonlít. A lichek hihetetlenül veszedelmes ellenfelek. Immunisak a hidegre, az elmét befolyásoló varázslatokra, az elektromosságra és bármiféle átváltoztatásra (hacsak nem magukat változtatják át valamivé). Az 5. vagy alacsonyabb szintű lények puszták látásukra elmenekülnek, ha nem dobnak Nehéz Akaratereő mentődobást. Sírontúli hideget sugárzó érintésük a sebzésen túl mindörökké megbénítja, aki elvétí Nehéz Kítartás mentődobását. A lich legveszedelmesebb tulajdonsága azonban mágikus hatalma. A lich mindazokkal a mágikus képességekkel rendelkezik, amelyekkel életében, de lehet, hogy még sokkal többel!

A legyőzött lichek nem pusztulnak el, hanem lelkük visszazáll az azt tároló mágikus amulettbe vagy ékszerbe, majd egy közeli holtestet megelevenítve egy nap múltán újjáéled. Véglegesen csak az ékszer elpusztításával semmisíthetők meg.

A lichsé váláshoz igen bonyolult és kockázatos szertartások szükségesek. A laboratóriumi anyagok összköltsége 6-9000 arany, továbbá szükséges egy rendkívüli értékű, legalább 5000 aranyat érő ékszer, drágakő vagy amulett, amely a leendő lich lelkének tárolója lesz.

Minden lich más-más mágikus erővel rendelkezik, így az alábbi három csak például szolgál (nem beszélve a varázskönyveikben olvasható további igékről), valamint a náluk található mágikus kincsekről).

#1 11. szintű varázsló, 18-as Intelligencia. NF 13+szint. 0: 7, 1: 6, 2: 5, 3: 5, 4: 3, 5: 2; 0: fény*2, mágia érzékelése*2, mágia olvasása*3; 1: azonosítás, lángoló kezek, láthatatlan szolga, Tensor lebegő korongja, varázslóvédék*2; 2: gondolatok érzékelése, gyengítő sugár, lángoló gömb*2, Mel savas nyila; 3: gázforma, holtak animálása, mágia megszüntetése, tűzgolyó, villám; 4: jégfal, polimorfizáció, tűzpajzs; 5: fagyos kúp, gyilkos felhő, teleport.

#2 11. szintű varázsló, 16-os Intelligencia. NF 12+szint. 0: 7, 1: 6, 2: 5, 3: 4, 4: 3, 5: 2; 0: fény, mágia érzékelése*3, mágia olvasása*2, táncoló fények; 1: láthatatlan szolga*2, személyi bűbáj, színes permet, varázslóvédék*2; 2: fantomkéz, feledés, gyengítő sugár, kopogtatás, láthatatlanság; 3: bénítás, lassítás, villám, vámpirikus érintés; 4: átok, dimenzióajtó, a sebezhetetlenség kisebb gömbje; 5: Ellinger elmetörlése, szörnyek megbénítása.

#3 13. szintű varázsló, 16-os Intelligencia. NF 12+szint. 0: 7, 1: 6, 2: 6, 3: 4, 4: 4, 5: 3. 0: fény, mágia érzékelése*2, mágia olvasása, trükkök*3; 1: azonosítás, Tensor lebegő korongja, varázslóvédék*3 védelem a jótól; 2: hipnotikus minta, lángoló gömb*2, láthatatlanság, örök sötétség, Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése; 3: mágia megszüntetése, Mel apró meteorjai, sugallat, tűzgolyó; 4: dimenzióajtó, jégvihar, Rory mnemonikus kibővítése, szörnyek elbájolása; 5: Bigsby védelmező keze, fagyos kúp, teleport.

Lidérc (2d6) *

Szint: 4

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +4 karmok 1d6 Egészség

Spec: életerősívás, sebzésfelfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: III./VI.

Méret: Közepes

A lidércek összeaszott, görnyedt, égő szemű élőhalottak. Sírboltokban és földalatti katakombákban fordulnak elő leggyakrabban. Támadásuk elszívja az áldozat életenergiáit, akinek így életereje és mentődobásai is csökkennek. A lidércek által megölt emberek 1d4 körön belül maguk is lidércekként térnek vissza holtukból. Az elvesztett Egészség pihenéssel regenerálható.

Lithonnita (1)

Szint: 7+2

VO: 18

Mozgás: 10'

Támadás: 2*+9 csápok 2d8+2

Spec: álcázás, szorítás, a test immunis a zúzófegyverekre és az elmére ható varázslatokra

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: spec

Méret: Nagy

Mély földalatti grottókban és barlangokban élő puhatestű, amely a földön állva vagy a mennyezethez tapadva lesi áldozatait. Első pillantásra durva páncélja miatt jókora kősziklának vagy cseppkőnek tűnhet (Nehéz Megfigyelés). Két hosszú, húsos csáppal támad, amelyekkel megpróbálhatja megragadni az áldozatait (+5-ös manőver). Ha a megragadás sikeres, minden körben automatikusan sebez. A lithonniták páncél alatti rugalmas teste immunissá teszi őket a zúzófegyverek hatásaira; a csápok ellenben sérülékenyek: 18-18 Hp-vel rendelkeznek, VO-juk csak 14 és vágófegyverekkel levághatók. A csápok nélküli lithonnita védtelen. A lithonniták őrlőszervében 50% eséllyel 1d3 véletlenszerű drágakő található.

Ló (1d20)

Szint: 3+1

VO: 13

Mozgás: 60'

Támadás: +4 rúgás 1d6+1

Spec: -

Mentők: +4/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az **Igáslovak** 4., a **Könnyű harci lovak** 4+1., a **Nehéz harci lovak** 4+2, a **Pónik** 3. szintűek. A harcra külön be nem tanított lovaknak Akaraterőt kell dobniuk vagy mindenféle veszélytől elmenekülniük.

Majom, hűsevő óriás (2d4)

Szint: 5+1

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+6 karmok 1d6+1 vagy +6 harapás 1d4+1

Spec: szaggyűjtés

Mentők: +5/+2/+2

Jellem: Nagy

Kincs: -

Méret: Nagy

Masszív testű, emberszabású majom. Kiváló vadász – látása, hallása és szaglása is kiemelkedő. Az embert is becserkészi és megtámadja. Ha egy körben mindkét karma talál, további 2d6+2 sebzést okoz.

Mantikóra (1d2) *

Szint: 6+1

VO: 16

Mozgás: 30', repülés 50'

Támadás: 2*+7 karmok 2d4+1 és +7 harapás 1d8+1 vagy 6*+7 farktüskék 1d6+1

Spec: tüskék

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: VII.

Méret: Nagy

Szárnyas, emberfejú oroszlánok skorpió farkával. A mantikórák emberevő ragadozók; magaslatról vagy a levegőből támadnak, először a farkukban található tüskék kilövésével, aztán karmaikkal és harapásukkal. A mantikóra négy sorozatnyi tüskével rendelkezik.

Mechanikus szolga (1d10)

Szint: 5+3

VO: 18

Mozgás: 30'

Támadás: +8 ököl 1d6+3 vagy fegyverrel

Spec: immunis az elmére ható varázslatokra, ½ sebzés a tűztől, hidegtől és elektromosságtól

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Kalapált bronzlemezekből és pár ritka fém (elsősorban obdirium) felhasználásával készített motívátorból álló gépember. Nem értelmes, de hűen követi tulajdonosa parancsait. A mechanikus szolga sérülései párórás munkával kikalapálhatók, ha nem szenvedett visszafordíthatatlan sebesülést.

Medve (1d6)

Szint: 6+2

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+8 mancs 1d6+2 és +8 harapás 1d8+2

Spec: ölelés

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Ha egy medve mindkét mancsával talál, ölelésbe fogja áldozatát, és amíg az ki nem szabadul (+5-ös manőver), körönként automatikusan 2d6+2 pont sebzést szenved.

Megelevenített tárgy (1d10)

Szint: 2/4+1/6+2

VO: változó

Mozgás: 30'

Támadás: változó

Spec: -

Mentők: változó

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: változó

Mágiával életre keltett vagy kísértetjárta helyeken életre *kelt* közönséges használati tárgyak. Általában a fenti szintek jellemzők rájuk (a kisebbek 2., a közepesek 4+1., a nagyobbak 6+2. szintűek); VO-juk anyaguktól, sebzésük az erre való alkalmasságtól függ (pl. egy nagy vasüst ütése 1d4+1 pontot sebezhet, de ha forró vízzel leönti áldozatait, 3d6-ot is). Ritka esetben jóval nagyobb tárgyak is megelevenedhetnek.

Meta-droid (1d4) *

Szint: 8+2

VO: 20

Mozgás: 30'

Támadás: +10 ököl 1d12+2

Spec: lézer, immunis az elmére ható varázslatokra, ½ sebzés a fagytól, az elektromosságtól és a tűztől

Mentők: +8/+4/+8

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Embernél valamivel nagyobb, sárga zománcfestékkel festett szegecselt fémlémezekből álló behemott robot. Öklén túl három körönként, de naponta legfel-

jobb ötször lézernyalábot lőhet (sugár), amelyek sebzése 3d10 Hp. Az Alvilág egyes birodalmaiban, elhagyatott katonai bázisokon és hasonló helyeken fordul elő.

Minotaurusz (1d6)

Szint: 6+3

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: +9/+4 kétkezes csatabárd 1d12+4

Spec: öklelés

Mentők: +8/+5/+5

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VI.

Méret: Nagy

Bonyolult labirintusokban és tengeri szigeteken él. Különösen kedveli az emberhúst. A minotauruszok öklelése sikeres támadás esetén 4d6+3 pont. Egyébként nagy kétkezes fegyverekkel küzdenek.

Múmia (1d3) **

Szint: 5+3

VO: 18

Mozgás: 20'

Támadás: +8 ütés 1d12+3+rothadás

Spec: kétségbeesés, rothadás, sebzéselfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, érzékeny a tűzre

Mentők: +7/+4/+7

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: III./X.

Méret: Közepes

Gyolcsba burkolt sivatagi holttestek; általában sírok őrei. Pusztá feltűnésük iszonytató félelemmel tölti el a rájuk támadókat – ha nem dobnak sikeres Akarat-erőt, 1d4 körig nem képesek cselekedni (ez a félelem egy személyen naponta csak egyszer hatalmasodik el). Ütésük hatalmas erején kívül egy gonosz átkot hordoz: a harc végén a megsebzett ellenfeleknek Kitarást kell dobniuk, vagy testük lassan rothadásnak indul (heti 1d6 Erő, Egészség és Karizma vesz el), míg végül homokká omlik. Az átkot csak egy legalább 9. szintű főpap varázslata távolíthatja el, addig az általa okozott tulajdonságcsökkenés sem gyógyítható.

A múmiák teste igen szívós és ellenálló, de szárazsága miatt érzékeny a tűzre. Minden természetes és mágikus tűzre -2 mentődobásuk van, s a tűz kockánként +1-et sebez rajtuk.

A múmiákat gazdag kincsekkel helyezik nyugalomra, de ezeket a kincseket további csapdák, szörnyek és átkok védik. Egyes múmiák főpapok, istenkirályok vagy fontos előjárók voltak életükben. Ennél fogva nem csak magasabb szintűek lehetnek, hanem varázslatokat is alkalmazhatnak.

Mynxlmynx (1) ***

Szint: 10+2

VO: 22

Mozgás: 30'/repülés 20'

Támadás: 2*+12 karmok 2d4+3+kővéváltoztatás vagy +12 fark 1d6+2+méreg (Nehéz, 2d6/2d6 Egs)

Spec: kővéváltoztatás, méreg, prizmalövedék, varázslatellenállás 18, immunis a méregre, az elmét befolyásoló varázslatokra és a kővéváltoztatásra

Mentők: +9/+9/+9

Jellem: Kaotikus Semleges

Kincs: XII.

Méret: Nagy

Ez a különös teremtés egyesek szerint a szfinx rokona. Egy biztos: rendkívül veszélyes! A mynxmlmynx csodaszép, mezítelen nőre hasonlít, kivéve oroszánforma altestét, zöld gyíkfarkát és a két, páváéhoz hasonló tollas szárnyat. A harcban kővéváltoztató karmaival (Nehéz Kitartás) vagy mérgező tövist rejtő farka csapásával küzd. Minden harmadik körben alkalmazhatja *Lankwiler prizmatikus lövedékét*. Magas mágiaellenállása és immunitásai ha lehet, még halálosabb ellenféllel teszik.

A mynxmlmynxek szerencsére mindig magányosak. A déli földek romtemplomaiban; sivatagokban, őserdőkben és elhagyatott szigeteken élnek. Kincseik rendkívül bőségesek, s különösen kedvelik a cicomát, a drága ékszereket. Mivel rettenetes hiúk (ezzel a hiúsággal csak bölcsességük vetekedhet), kellő hízelgés és gazdag ajándékok fejében elnyerhető jóindulatuk.

Nága (1)

Szint: 9

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +9 harapás 1d4+Méreg (Nehéz, 1d8 Egs/1d8 Egs)

Spec: bűvös tekintet, méreg, varázslatok

Mentők: +3/+3/+6

Jellem: változó

Kincs: VIII.

Méret: Nagy

Romok között, meleg égtájakon élő mágikus lények. Pikkelyes kígyótestükön szép emberfej imbolyog. Tekintetük a *személyi bűbájhoz* hasonlóan elbűvöli, aki beletekint (Nehéz Akaraterő), de permanens hatású. Az elbűvölt áldozatot a nága rabszolgájává teszi és különféle feladatok elvégzésére használja. Varázserejük bármelyik varázslattípushoz köthető (1d6: 1-2 papi, 3-4 varázslói, 5 illuzionista, 6 két típus is), 6. szintű varázshasználókként funkcionálnak, de sosem alkalmaznak tűzvarázslatokat.

A nágák kincseiket általában egy vízzel teli mély kútban vagy medencében őrzik, ahol ők könnyen hozzáférnek, a tolvajok azonban nem. Vész esetén erre a menedékre térnek vissza. A nágák bölcseségükről ismertek, ezért sokan keresik fel őket jóslattért vagy hasznos tanácsért. Ennek mindig megkérlik az árát – még a jobbindulatúak is módfelett kapzsik, és mivel hiúk, különösen kedvelik a drágaköves ékszereket és dísz tárgyakat.

Az alábbi példák egy-egy nága varázslatarzenálját részletezik.

#1 6. szintű pap, 18-as Bölcsesség. NF 13+szint. 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 3; 0: fény*2, mágia érzékelése*2, mágia olvasása; 1: áldás, parancs*2, kisebb sebek gyógyítása; 2: bénítás, érzékelhetetlen jellem, megbabonázás, ómen; 3: mágia megszüntetése, szélfal, tárgy meglelése

#2 6. szintű varázsló, 18-as Intelligencia. NF 13+szint. 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 3; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: azonosítás, Nystal mágikus aurája, Tensor lebegő korongja, varázslövedék; 2: gondolatok érzékelése, feledés, hipnotikus minta, láthatatlanság; 3: gázforma, távollátás/hallás, villám

#3 6. szintű illuzionista, 18-as Intelligencia. NF 13+szint. 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 3; 0: fény*2, táncoló fények, trükkök*2; 1: kisebb illúzió*2, hangillúzió, Nystal mágikus aurája; 2: eltérítés, illúzió, ködfelhő, tükörképmás; 3: hallucináció területe, nagyobb illúzió, paralízis

Ogre (1d10)

Szint: 4+2

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +6 nagy bunkó 1d10+2

Spec: -

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III./VI.

Méret: Nagy

Durva, ostoba, bűzhödtt állatbőrökbe és ócska ruhákba öltözött nagytestű lények – vonásaik primitív emberekre emlékeztetnek. Életük célja a portyázás és a rablás, de ehhez elég lusták; csak busás zsákmányért mozdulnak ki barlangjaikból vagy erdei tanyáikból.

Törzseik 3d10 fősek; e létszám fele nő (4+1 szintű) vagy kölyök (2+1. szintű). Az ogre vezér általában 5+3. vagy 6+3. szintű, ennél csak ritkán erősebb.

Ork (1d8*5)

Szint: 1+1

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +2 szablya 1d6+1

Spec: -

Mentők: +3/+1/+1

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: I./V.

Méret: Közepes

Az orkok rablásból és fosztogatásból élő torz humanoidok. Disznóra emlékeztető képük és tömzsi lábaik alapján könnyen megkülönböztethetők az emberektől. A náluk gyengébbekkel kegyetlenek, az erősebbekkel szemben meghunyászkodók. Többségük bőrvértet és kis pajzsot hord, s szablyával harcol, de bármilyen fegyverrel elboldogul. Az ork íjászok különösen veszélyesek, mivel előszeretettel használnak mérgezett vesszőket.

Az ork törzsek létszáma 1d8*50 harcos, kétszer annyi nő és poronty, továbbá rabszolgák (50% eséllyel) és ogrék (20% eséllyel, 1d10). Vezetőik 3-5. szintű ork vagy ember harcosok, gonosz papok vagy varázslók, illetve bárki, aki uralma alá tudja őket hajtani fenyegetéssel vagy bőséges adományokkal. Megfelelő parancsnokság alatt az orkok sokkal keményebb és fegyelmeztettebb harcosokká nevelhetők – ekkor 2+1. szintűek lesznek. Az orkok sötét isteneket vagy démonnagyurakat tisztelnek és gyakran mutatnak be emberáldozatokat.

Oroszlán (1d12)

Szint: 5+2

VO: 15

Mozgás: 40'

Támadás: 2*+7 karmok 1d6+2 és +7 harapás 1d8+2

Spec: -

Mentők: +6/+6/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A magányos oroszlánok minden esetben öreg hímek (5+3. szint).

Orrszarvú (2d6)

Szint: 8+2

VO: 16

Mozgás: 30'

Támadás: +10 tülök 2d6+2

Spec: roham

Mentők: +8/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A rohamozó orrszarvú támadásbónusza csak +6, de sebzése 2d10+2.

Ostorfű (1d2)

Szint: 8+2

VO: 15

Mozgás: 0

Támadás: 8*3 ostorok 1d6+2

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, gáncsolás, ráfonódás

Mentők: +8/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Az ostorfű szívós, száraz indák összefonódott telepe. Leggyakrabban 8 ostorból áll, de néha ennél kevesebb vagy több is előfordul (2d8). Mindegyik ostor önállóan támad és önállóan is elpusztítható – életereje 1d8+2. Az indák megpróbálhatják elgáncsolni vagy befonni áldozataikat. Az első esetben Reflex mentődobásra, utóbbiban ellentétes támadásdobásra (+5) van szükség.

Óriás, dombi (1d6)

Szint: 7+3

VO: 16

Mozgás: 30'

Támadás: +10 nagy bunkó 2d8+3 vagy +10 hajított kő 2d8+3

Spec: kőhajítás

Mentők: +8/+5/+5

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: IV./VII.

Méret: Nagy

A leggyengébbek az óriások között. Körülbelül három méter magasak, de görnyedt járásuk miatt kisebbeknek tűnnek. Kimondottan primitívek – jókora husángokat használnak, ruházatuk pedig egy testükre tekert állatbőr, esetleg egy pár bocskor. Különösen veszélyesek az általuk elhajított jókora kövek, mivel nagyon pontosan céloznak. A feljűk dobott nagyobb lövedékeket is képesek elkapni. Dombvidéken, erdőkben, alacsonyabb hegyek közötti völgyekben élnek.

A **Küklopszok (-)** egyszemű dombi óriások. Tengeri szigeteken élnek és csak annyiban különböznek társaiktól, hogy teljesen tehetségtelenek a célzás-hoz.

Óriás, fagy (1d4)

Szint: 8+3

VO: 16

Mozgás: 30'

Támadás: +11 nagy kétkezes csatabárd 3d6+3 vagy +11 hajított kő 2d8+3

Spec: kőhajítás, immunis a hidegre

Mentők: +9/+5/+5

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: VI./VIII.

Méret: Nagy

Borzas szőke vagy fehér szakállú, jégkék bőrű óriások. Gleccserek jégbarlangjaiban és durva kövekből rótt kastélyokban élnek, gyakran megláncolt medvék (1d6) társaságában. A dombi óriásokhoz hasonlóan képesek a nagy kövek elhajítására és elkapására, továbbá teljes mértékben immunisak a természetes és mágikus hidegre.

Óriás, kő (1d4) *

Szint: 9+3

VO: 22

Mozgás: 30'

Támadás: +12 nagy bunkó 2d8+3 vagy +12 hajított kő 2d10+3

Spec: kőhajítás

Mentők: +9/+6/+6

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Kőpusztaságokban és kopár hegyek között élő óriások. Emberkerülő, és csak akkor támadnak, ha veszélyben érzik magukat. Bőrük olyan szürke és érzéketlen, mintha maga is kőből volna. Fegyvereiket és eszközeiket pattintott kövekből készítik. A többi óriásnál is jobban értenek a kőhajításhoz. Nem gyűjtenek kincseket, és ha netán találnának, elássák vagy mély szakadékokba hányják őket.

Óriás, tűz (1d6)

Szint: 10+3

VO: 21

Mozgás: 30'

Támadás: +13 nagy kétkezes kard (vagy pöröly) 2d10+3 vagy +13 hajított kő 2d8+3

Spec: kőhajítás, immunis a tűzre

Mentők: +10/+6/+6

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: VI./VII.

Méret: Nagy

A tömzsi tűzóriások szakála égővörös, bőrük állandóan kormos hatalmas kohók és kovácsműhelyek füstjétől. Megfeketedett lemezvértjeik olyan nehezek, hogy egy embernek még megemelni is sok volna. Teljesen immunisak a tűzre, ezért kedvenc taktikájuk, hogy ellenfeleiket tüzes vermekbe vagy kénköves kürtökbe hajítják. A tűzóriások pokolku-tyákkal őrzik otthonaikat.

Óriás, vihar (1) *

Szint: 10+4

VO: 22

Mozgás: 30'

Támadás: +14 nagy kétkezes kard 2d10+4 vagy +14 hajított kő 2d10+4

Spec: kőhajítás, villám, varázslatok

Mentők: +11/+7/+7

Jellem: Kaotikus Jó

Kincs: X.

Méret: Nagy

A többi óriással ellentétben a viharóriások jóindulatú – bár kiszámíthatatlan, erőszakos – teremtmények. A legmagasabb hegycsúcsokon vagy nagyritkán égi palotákban élnek önmagukban vagy egy-két halandó követővel. Az óriások kőhajító képességén kívül naponta egyszer 10. szintű villámot hajthatnak ellenfeleikre, továbbá a következő varázslatokat alkalmazhatják: *levitáció, szélroham, szélfal*.

A **Titánok (**)** 15+4. szintűek, naponta két 15. szintű villámuk van és a felsoroltakon kívül a következő varázslatokkal rendelkeznek: *dimenzióajtó, a sebezhetetlenség kisebb gömbje, teleport*.

Paralitikus polip (1) *

Szint: 8+1

VO: 13

Mozgás: 30' úszás

Támadás: 8*+2 karok 1d6+1

Spec: bénítás

Mentők: +7/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Mély tengerekben és vízalatti barlangokban élők szörny. Közönséges társaitól indigóbarna bőre és aranyszínű szeme különbözteti meg. Egyszerre több ellenféllel is képes küzdeni, de egy embert legfőlegb négy karjával támadhat. A karok egyenként is levághatók, életerejük 9. Hipnotikus tekintete a *bénítás* varázslathoz hasonló hatású, de akire egyszer nem hatott, az a találkozás idejére biztonságban érezheti magát.

Patkány, óriás (2d4*5)

Szint: 1-1

VO: 15

Mozgás: 20'

Támadás: +0 harapás 1d6-1

Spec: betegség

Mentők: +0/+2/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Az óriáspatkányok legfőlegb nagy számuk és betegségterjesztő harapásuk miatt veszélyesek. Ha valaki óriáspatkányokkal harcol és sebesülést szenved, a harc végén Kítartást kell dobnia, vagy elkap valami kórságot.

Patkányember (4d4)

Szint: 3

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +3 rövidkard 1d6 vagy +3 harapás 1d4

Spec: likantrópia, alakváltás, sebészfelfogás 5/ezüst

Mentők: +3/+3/+1

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: II./V.

Méret: Közepes

Felegyenesedetten járó, félig ember, félig patkány teremtmények. Szinte minden nagyobb város csatornarendszerében megélnék, néha egész birodalmat teremtvé maguknak. Lopásból tartják fenn magukat – sokan közülük tolvaj osztályúak. A patkányemberek harapása a likantrópia átkát hordozza, azaz a megharapott lény maga is patkányemberré

válk teliholdkor, ha csata után elvétí Kítartás mentődobását.

Pávatrix (1d6) **

Szint: 5

VO: 14

Mozgás: 20'/repülés 60'

Támadás: +5 csőr 1d3+kővéváltoztatás

Spec: hipnózis, kővéváltoztatás

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Kicsi

A pávatrixok a kokatrix (kakasbaziliskusz) közeli rokonai, de jóval veszélyesebbek nála! Külsőleg szépséges, díszes tollazatú pávákhöz hasonlítanak. Ha széttárják tollaikat, a rájuk nézőket *szivárványszínű mintához* hasonló hatás éri: akik nem dobnak Akaraterőt, hipnózisban bámulják a fantasztikus látványt. Így minden szörny legfőlegb 24 szintnyi ellenfelet „tarthat fogva”. Csípésük a kokatrixhoz hasonlóan kővé változtatja azt, aki nem dob sikeres Kítartást. Aki kiszabadul a hipnózis alól (akár úgy, hogy a szörny megtámadja, vagy ha öt körnél tovább nem látja a széttárt tollakat), azt az adott szörny már nem képes újra bővületébe vonni. A pávatrixok gonosz varázslók kertjeiben és hasonló helyeken élnek, gyakran korábbi áldozataik szobrai társaságában.

Pegazus (1d10)

Szint: 4+1

VO: 14

Mozgás: 60', repülés 60'

Támadás: 2*+5 rúgás 1d6+1

Spec: -

Mentők: +5/+5/+5

Jellem: Kaotikus Jó

Kincs: -

Méret: Nagy

Kecses repülő paripák, amelyek csak jó jellemű utasokat szállítanak. A beszédre képtelenek, de nagyon értelmesek és ösztönösen elkerülik a veszélyt.

Pióca, óriás (2d8)

Szint: 2

VO: 10

Mozgás: 10'

Támadás: +2 harapás 1d6+vérszívás

Spec: vérszívás, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +3/+0/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Zavaros vizekben és iszapban élő rusnya piócák. Ha megharapják áldozatukat, rácsimpaszkodnak és ettől kezdve automatikusan sebeznek. Só érintésére azonnal elmenekülnek.

Pokolkutya (2d4)

Szint: 4

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: +4 harapás 1d8

Spec: tűzfűvés, immunis a tűzre

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

Rozsdabarna vagy vörhenyes bundájú ebek. Minden harmadik körben tüzet fújnak. Ennek hatása megegyezik a *lángoló kezek* varázslatával és 8 pontot (sikeres Reflex mentődobás esetén feleeny-nyit) sebez. Harapással együtt is használható – ekkor csak a megharapottra hat, de a mentődobás Nehéz.

A ritkább **Hatlábú pokolkutyák (1d6, *)** 6+1. szintűek és szénfeketék. Lehelletük sebzése 12 pont.

Polip, óriás (1d2)

Szint: 8+1

VO: 13

Mozgás: 30' úszás

Támadás: 8*+2 karok 1d6+1 és +9 harapás 2d6+1

Spec: -

Mentők: +7/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Tengerekben és óceánokban előforduló szörny – különösen szívesen fészkel be magát barlangokba, hajóroncsokba, elsüllyedt városokba. Egyszerre több ellenféllel is képes küzdeni, de egy embert legföljebb négy karjával támadhat. A karok egyenként is levághatók, életerejük 9 pont.

Pók, fázis (1) **

Szint: 5+1

VO: 15

Mozgás: 40'

Támadás: +6 harapás 1d6+méreg (Nehéz, 1d8 Egs/1d8 Egs)

Spec: méreg, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, fázisváltás

Mentők: +5/+5/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A fázispók a valóság síkján túl lapuló szörnyűséges ragadozó. A semmiből bukkan elő, azonnal harap, majd a kör végén vissza is vonul a síkunkon kívüli térbe, ahol teljesen sebezhetetlen. Minden körben máskor bukkan elő, azaz újradobja kezdeményezését.

Pók, óriás (1d6)

Szint: 4

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +4 harapás 2d4+méreg (Közepes, 1d6 Erő/1d6 Erő)

Spec: méreg, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, pókhálók

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az óriáspókok hálóiból való kitöréshez sikeres Erőpróbára van szükség. Az itt leírt típuson kívül nagyobb és kisebb példányok is léteznek. Elsősorban sötét erdőkben és romokban tanyáznak.

Raj, denevér vagy patkány (1d4)

Szint: 4-1

VO: 15

Mozgás: 30' (repülés 40')

Támadás: +3 raj 2d4

Spec: ½ sebzés a szűrő- és vágófegyverektől

Mentők: +0/+3/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Egyenként veszélytelen, apró lények hordája. Bizonyos különösen rosszindulatú típusok 2d6-ot sebeznek.

Raj, pók vagy százlábú (1d4)

Szint: 5-1

VO: 15

Mozgás: 20'

Támadás: +4 raj 2d4-1 és méreg (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp)

Spec: méreg, ½ sebzés a szűrő- és vágófegyverektől, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +0/+3/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Egyes kiemelkedően mérgező típusok mérge 4d6/4d6 Hp-t sebez.

Raj, sáska (1d4)

Szint: 6-1

VO: 16

Mozgás: 10', repülés 40'

Támadás: +5 raj 2d6-1

Spec: ½ sebzés a szűrő- és vágófegyverektől, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Sáskarajzaskor a rajok száma 1d4*10.

Rák, óriás (2d6)

Szint: 3+2

VO: 18

Mozgás: 20'

Támadás: 2*+5 ollók 1d6+2

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +5/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az óriásrákok két említésre méltó tulajdonsága pánccéljuk (amiből jó pajzs készíthető), és húruk, ami igen ízletes.

Repülő medúza (2d4) *

Szint: 3

VO: 12

Mozgás: lebegés 20'

Támadás: 4*+3 csáp 1+méreg (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp)

Spec: méreg, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +1/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Lágy belső fénnel égő, a talaj fölött levitáló medúzák. A tengerparton, továbbá mocsarakban, nedves erdőkben szedik áldozataikat. Az **Óriás repülő medúzák (*)** 6. szintűek és mérgek bénít is.

Rohadásféreg (4d6)

Szint: 1/2

VO: -

Mozgás: 10'

Támadás: -

Spec: parazitizmus

Mentők: +0/+0/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Rothadó holttestekben, trágyadombokon és szeméthalmokban tenyésző nagyujnyi, húsos férgek. Észrevételükhöz Megfigyelés próba szükséges, ellenkező esetben a férgek ellepik a lakhelyüket megzavaró végtagját és befűrjék magukat húsába. Két körön belül kivághatók vagy kiégethetők (összesen 2d6 sebzést okozva), de ezután csak a *betegség gyógyítása* varázslat segít. Egyébként 10 percenként 1d6 Egészségvesztést okoznak, amíg az áldozat meg nem hal.

Rozsdarém (1d2)

Szint: 5

VO: 15

Mozgás: 40'

Támadás: 2*+5 rozsdá

Spec: rozsdá

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Rozsdaszínű bőrű, púpos, négy ízelt lábon szaladó teremtmény két jókora csáppal. A csápok érintésére a rozsdára érzékeny fémtárgyaknak Kítartás mentődobást kell dobniuk vagy azonnal elrozsdásodnak. Minden mágikus módosító +2-t ad a dobásra. Ugyanígy mentődobást kell dobniuk a rozsdarémet érő vasfegyvereknek.

Sárkány (2d4/1d3/1) */**/***

	I.		II.		III.		IV.		V.		VI.	
Fehér és Bronz	1	8	2	16	3	24	4	32	5+1	45	6+2	60
	1d4/2d4		1d4/2d4		1d4/2d4		1d8/2d8		1d8+1/2d8+1		1d8+2/2d8+2	
Fekete	1+1	9	2+1	18	3+1	27	4+1	36	5+2	50	6+3	66
	1d6+1/3d4+1		1d6+1/3d4+1		1d4+1/3d4+1		1d8+1/3d6+1		1d8+1/3d6+1		1d8+1/3d6+1	
Zöld és Ezüst	2	16	3	24	4	32	5	40	6+1	54	7+2	70
	1d6/2d8		1d6/2d8		1d6/2d8		1d8+1/2d10+1		1d8+1/2d10+1		1d8+2/2d10+2	
Kék	2+1	18	3+1	27	4+1	36	5+1	45	6+2	60	7+3	77
	1d8+1/3d6+1		1d8+1/3d6+1		1d8+1/3d6+1		1d10+1/3d8+1		1d10+2/3d8+2		1d10+3/3d8+3	
Vörös és Arany	3	24	4	32	5+1	45	6+2	60	7+3	77	8+4	96
	1d8/2d10		1d8/2d10		1d8+1/2d10+1		1d10+2/3d10+2		1d10+3/3d10+3		1d10+4/3d10+4	

A rozsdarémek igen függék és állandóan éhesek, de pár eldobált fémtárggyal könnyen elvonható a figyelmük.

Rúkh-madár (1d2)

Szint: 15+3

VO: 17

Mozgás: 20', repülés 80'

Támadás: 2*+13 karmok 2d8+3 és +13 csőr 3d8+3

Spec: -

Mentők: +12/+8/+8

Jellem: Semleges

Kincs: X.

Méret: Nagy

A déli tengerek gigászi madarai. Saskeselyűre hasonlítanak, de méreteik miatt ez a hasonlóság csak véletlen lehet: a rúkh-madár minden további nélkül felkapja az elefántot vagy a kisebb hajót, majd hatalmas fészében megöli és kicsinyeinek adja (a kicsinyek csak 10+2. szintűek, 1d3 van belőlük). Olykor élő emberrel kedveskedik fiókáinak. A fészekben (amely megközelíthetetlen tengeri szirtelen vagy a legmagasabb hegycsúcsokon található) az áldozatok maradványain kívül olykor értékes kincsek is találhatóak, már ha a dühös szülők nem pusztítják el az óvatlan kutakodót.

Sárga penész (1)

Szint: 4

VO: -

Mozgás: -

Támadás: -

Spec: spórák, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: -

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: változó

A sárga penész halovány, kénzsinű telepei földalatti üregekben fordulnak elő, és halálos veszedelmet jelentenek az óvatlan felfedezőkre. A bolyhos penész spórái érintésre vagy fuvalatra felkavarodnak, s nedves közegben – pl. tüdőben – vastag kéreggá fejlődnek. Így a penész lényegében légi úton terjedő méreg gyanánt funkcionál (1d6/2d6 Egs).

A sárkányoknak két fő csoportja különböztethető meg: a színes sárkányok (fehér, fekete, zöld, kék és vörös sárkány) gonosz jelleműek, ezzel szemben a fémsárkányok (bronz, ezüst és arany) jóindulatúak. Minden sárkányra igaz azonban, hogy kapzsik és önhittek, vagyis szeretik a kincseket és a hízelgést. A fehér, bronz és fekete sárkányok elég ostobák, a többiek azonban – különösen a vörös és arany-sárkányok – átlátnak a körmönfont trükkökön is. Minden sárkány erősebb és veszedelmesebb lesz ahogy öregszik. A sárkányfiókák és a kis sárkányok (I.-II. kateória, *) még nem túl komoly ellenfelek, a felnőttek (III.-IV. kateória, **) már annál inkább, az öregek (V.-VI. kateória, ***) pedig halálos veszélyt jelentenek egy jól felszerelt, tapasztalt társaságra is.

A fenti táblázat tartalmazza a sárkányok fő statisztikáit kor és típus szerint. Az első rubrika a sárkány *szintje*, egyben támadásbónusza. Minden sárkány maximális *életerővel* rendelkezik; ez a második rubrikában olvasható. Az *életerő* egyben a *sárkánylehellet* sebzésével is egyenlő, ha az ellenfél elvétí Reflex mentődobását (ellenkező esetben ½). A mentődobás nehézsége I.-III. kateóriájú sárkányok esetén Közepes, IV.-VI. kateóriájúaknál Nehéz. A lehellet naponta három + Egs bónusz alkalommal használható. A harmadik, alsó rubrika a sárkány *sebzése*. Minden sárkány háromszor támad egy körben, két karmával és egy harapással. Az első sebzés a karmolásé, a második a harapásé. A mentődobások mindig az adott szintnek megfelelően alakulnak és a szokásos szabályok segítségével könnyűszerrel kiszámíthatók. A sárkányok VO-ja 14+kateória.

A IV.-VI. korú sárkányok varázsolni is képesek, mégpedig varázslói és illuzionista varázslatokat egyaránt használhatnak. Minden kateória egy adott szintű varázslatot ad a sárkánynak, tehát pl. egy V. kateóriájú mind az öt szintről egy-egy varázslatot tud naponta elmondani. A VI. korú („ősöreg”) sárkányok olyan bölcsék és hatalmasak, hogy varázserejük dupla, azaz minden szintről két varázslatuk van!

A **fehér sárkányok** alacsonyabb intelligenciájúak, fagyos földeken és jégbarlangokban élnek. Pikkelyeik tejfehérek, az öregeken kopott szürkék. Áldozataikat holttesteit jéghideg vízű vermekben tárolják. Lehelletük kékes fagykúp. Kegyetlenek és kicsinyesek.

A **bronzsárkányok** szintén nem az eszűkről, hanem inkább agresszivitásukról és hengegésükéről híresek. Testük bronzpikkelyektől csillog. Sivatagok és kőpuszták lakói. Lehelletük villámcsapás.

A **fekete sárkányok** mocsári barlangokban és vizegyes helyeken élnek. Erőszakos ragadozók, és különösen nagy elánnal hajszolják az aranyat. Fejbőrük igen vékony, ezért kiütöknak koponyáik vonásai. A fekete sárkányok lehellete 5' széles saváradat.

A **zöld sárkányok** a mérsékelt égövi erdőségek lakói. Pikkelyeik fiatalon teljesen smaragdzöldek, idősebben azonban megkopnak, szürkéssé válnak. Lehelletük mérgeggáz felhője.

Az **ezüstsárkányok** nemes megjelenésű, vakítóan csillogó teremtmények. Magas hegycsúcsokon élnek, lehelletük jeges pára fellege.

A **kék sárkányok** sivataglakók. A homokban eltemetve vagy hasadékokban rejtőzve lesnek prédájukra. Olyan kékek, mint az égbolt vagy a festett kerámia. Lehelletük villámcsapás.

A **vörös sárkányok** fiatalon élénkebb, öregeken halványabb vörös színűek. Szemük olvadt vashoz hasonlóan ragyogó, érzékeik szinte tökéletesek. A vörös sárkányok lehellete kúpformájú tüzes csóva.

Az **arany-sárkányok** teste szárnyatlan és kígyószerű, ezért mágikus képességeikkel úsznak a levegőben. Az egészen fiatalok tejfehérek, és ahogy öregednek, először lazacvörös, majd aranyzintt vesznek föl. Lehelletük kúpformájú tüzes csóva. Általában a világtól elvonulva, ködös hegycsúcsokon és rejtett palotákban élnek.

A sárkányok kincseit a következőképpen kell kiszámítani: az I. korú fehér és bronzsárkányok I. típusú kincssel rendelkeznek. Innen minden, a táblázatban megített „lépés” eggyel növeli a kincs szintjét, tehát pl. egy I. korú kék sárkány IV. típusú, egy IV. korú zöld VI. típusú kincssel rendelkezik. Az egyetlen kivétel erre a szabályra a VI. kor: itt az ugrás +2, vagyis a VI. korú fekete sárkányok VII., a vörösök pedig XI. típusú kincs fölött rendelkeznek.

Skorpió, óriás (1d4+1)

Szint: 5

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+5 ollók 1d10 és +5 fark 1d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)

Spec: méreg, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A mutáns óriás skorpiók rendkívül ellenállóak és igénytelenek, ezért a legkietlenebb sivatagokban is megélnék.

Skorpióember (2d4) **

Szint: 7+2 (d10)

VO: 27 (+3-as lemezvért, +3-as pajzs, Ügyesség)

Mozgás: 30'

Támadás: +12/+7 +3-as lándzsa 1d8+9 és +9 fark 1d6+2+méreg (Nehéz, 1d6 egs/1d6 Egs)

Spec: természetfölötti érzékek, méreg, immunis az elmére ható varázslatokra, ½ sebzés a tűztől, halálkiáltás

Mentők: +7/+7/+7

Jellem: Törvényes Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A skorpióemberek az Alvilág bejáratainak és bizonyos mélyebb szintjeinek őrizői. Nem minden bejáratra felügyelnek, de ezeket éjjel-nappal őrzik. Halhatatlan harcosok, akiknek sosem lankad a figyelmük, és éppen olyan biztosan fölfedezik a lopakodó és mágikusan rejtett ellenfeleket, mint azt, aki nyíltan lép eléjük. A skorpióemberek felsőteste emberé, alsóteste hatalmas skorpióé. Csillogó bronzvért és aranyhegyű bronzlándzsákat hordoznak, amelyek halandó ember számára nem használhatók. A halálosan megsebzett skorpióember *kiáltása* az azonos nevű varázslattal egyenértékű.

Skorpitron (1) ***

Szint: 8+3 MAX (88 Hp)

VO: 22

Mozgás: 50'

Támadás: 2*+11 ollók 1d10+3

Spec: lézer, immunis az elmére ható varázslatokra, ½ sebzés a fagytól, az elektromosságtól és a tűztől, lézerdiffrakció

Mentők: +9/+5/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A Skorpitron csak formájában rokona az óriás skorpióknak; valójában a tudomány teremtménye. Ízelt acélteste rendkívül ellenálló; a rá irányított lézerek is lepattannak róla. 4d10 Hp sebzést okozó lézernyalábbal van felszerelve, ami minden harmadik körben, naponta legfeljebb öt alkalommal használható sugár típusú támadás. A lézer kisebb falakat is áttör, és az eltalált áldozatot 10'-al hátralöki. A mechanikus lábak kiváló manőverezőképeséget biztosítanak bármilyen minőségű terepen. A skorpitron egyetlen Akhillész-sarka testtömege, ami megnehezíti a mozgást a szűk terekben. A megolvadt üveg-sivatagokban és ősi romvárosokban fordul elő.

Szamar (1d3)

Szint: 3+1

VO: 13

Mozgás: 20'

Támadás: +4 rúgás 1d4+1

Spec: -

Mentők: +4/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A szamarak és öszvérek elég fegyelmezett máhásállatok, ezért amíg nem sebződnek, nem is nagyon futnak el.

Szárnyas majom (1d8)

Szint: 4+2

VO: 14

Mozgás: 30', repülés 30'

Támadás: 2*+6 karmok 1d6+2 vagy +6 harapás 1d4+2

Spec: szagatás

Mentők: +6/+3/+3

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III.

Méret: Nagy

Egy gonosz isten, valószínűleg Elátkozott Hanumán teremtményei: torz gorillák, akik denevérszerű szárnyaikon ügyetlenül repülni is képesek. Szemeikben rosszindulatú értelem csillog, bár az artikulált beszédre képtelenek. A szárnyas majmok csoportosan támadnak és megpróbálják levegőbe ragadni majd onnan ledobni ellenfeleiket. Ennek híján éles karmaikkal támadnak. Ha egy körben mindkét karom talál, a vértől megrészesgült majomszörny további 2d6+4 pontnyi sebzést okoz áldozatának.

Százlábú, óriás (2d8) *

Szint: 1

VO: 11

Mozgás: 20'

Támadás: +1 harapás 1d4+méreg (Közepes, 1d6 Hp/1d6 hp)

Spec: méreg, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +0/+2/+0

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Az óriás százlábúak nyirkos, undok helyeken élnek. Egy példány körülbelül 30-40 cm-re nő meg.

Szellem (1) *

Szint: 10

VO: 20

Mozgás: repülés 30'

Támadás: +10 változó

Spec: anyagtalan, szellemképességek, sebzésfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: +3/+7/+7

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: VII.

Méret: Közepes

A legerősebb testetlen élőholtak. Minden szellem más-más képességekkel rendelkezik, általában előző életétől és halálától függően. A képességek száma általában 1-3. A *szörnyűséges tekintet* sugárként ható támadás, amely 2d10 sebzést okoz egy ellenfélen. A *szörnyűséges érintés* 1d10 sebzést okozó testetlen érintés. Az *életerősívő érintéssel* rendelkező szellemek 1d6 Hp-t és 1d6 tulajdonságcsökkenést okoznak (a tulajdonság változó). Az *öregítéssel* a szellem érintése 3d6 évvel öregíti áldozatát. A *sírontúli kiáltás* iszonyú félelmet okoz azoknak, akik elvették Nehéz Akaraterő mentőjüket (mint a *félelem* varázslat). A *borzasztó megjelenésű* szellemek (főleg azok, akik iszonyatos halált haltak) olyan félelmetesek, hogy aki meglátja őket és elvét egy Nehéz Kitartást, -3-at kap minden dobására. A *megszállással* a szellem a *varázskancsó* varázslathoz hasonlóan megszállhatja áldozatát, ha az elvét Nehéz Akaraterő mentődobását. A *telekinézis* az azonos nevű varázslói varázslathoz hasonlít. A felsoroltakon kívül más képességek is lehetségesek.

Szfínx (1)

Szint: 12+3

VO: 20

Mozgás: 50', repülés 80'

Támadás: 2*+13 karmok 2d6+3

Spec: üvöltés

Mentők: +11/+7/+11

Jellem: Semleges

Kincs: VIII.

Méret: Nagy

Ezek a rejtélyes sivatagi lények romos templomcsarnokokban, pusztaságok völgyeiben és magas fennsíkokon élnek. Tudásuk figyelemreméltó, és jó soknak is kiválóak – nem kérnek fizetséget, de bölcsességüket csak azokkal osztják meg, akik helyesen válaszolnak talányaikra.

A harcban félelmetes ellenfelek. Oroszlánkarmaikkal küzdenek, vagy üvöltésükkel. Első üvöltésükre minden ellenfelüket *félelem* varázslat éri (Nehéz Akaraterő). A második üvöltésre 1d4 körre *megbénulnak* (Nehéz Kitartás). A harmadik üvöltés megre-

peszti a sziklákat, leteríti, aki nem dob Nehéz Erő-próbát és a *kiáltás* varázslathoz hasonlóan 5d6 pontot sebez, és akinek Nehéz Kitarása sikertelen, megsüketül 2d6 körre.

Szürke nyálka (1)

Szint: 3+2

VO: 13

Mozgás: 15'

Támadás: +5 kocsonya 2d6+2

Spec: nyálka, áttetsző, immunitások

Mentők: +5/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

Enyhén szürke árnyalatú, áttetsző kocsonya, amely főként barlangokban és más vizes helyeken (elhagyott házakban, ciszternákban, stb.) található meg. Testével körülfogja és savaival feloldja a szerves anyagokat és a fémeket – így például könnyű vérteteket egy, közepes vérteteket két, nehéztvérteteket három, fémfegyvereket 1-2 kör alatt. Mivel teste áttetsző, sötétebb környezetben csak sikeres Megfigyelés próbával fedezhető föl. Immunis az elmérető varázslatokra és egyes varázsigékre.

Teknős, óriás (1d3) --

Szint: 10+2

VO: 20

Mozgás: 20', Úszás 60'

Támadás: +12 harapás 4d6+2

Spec: -

Mentők: +7/+5/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A tengerparton és sekély vizekben, ritkán mocsarakban élnek. Az óriásteknősök hatalmas, szigetnyi méretű példányairól is szólnak történetek. Ezek természetesen legyőzhetetlenek.

Tetemfű (1d4)

Szint: 1/2

VO: 12

Mozgás: 0

Támadás: spec

Spec: parazitizmus, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Mentők: spec

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Kicsi

Inkább egyfajta fertőzés, mint valódi szörny. A tetemfű satnya, borzas fűféle, amely parányi magjainak felhőjével szaporodik. A magvak megtelepsznek a bőr alatt és lassan kiszipolyozzák a kihasznált testet. A fertőzés a test elhalásáról és az áldozatból fokozatosan kisarjadó tetemfűről ismerhető föl. Általában 1d6 héten belül végzetes, de egyesek éveig együtt élnek vele. Az első héten forró fürdővel, a másodikon lobogó vízzel való forrázással, ezután csak *betegség gyógyítása* varázslattal gyógyítható.

Teve (1d10)

Szint: 3+2

VO: 14

Mozgás: 50'

Támadás: +5 harapás 1d4+2 vagy +5 rúgás 1d4+2

Spec: köpés

Mentők: +5/+3/+3

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A tevék köpése 1d4 körre elvakítja az eltalált ellenfelet.

Tigris (1)

Szint: 6+3

VO: 15

Mozgás: 40'

Támadás: 2*+9 karmok 1d6+3 és +9 harapás 1d10+3

Spec: -

Mentők: +8/+8/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A **Kardfogú tigrisek** 7+3. szintűek és 1d12+3 pontot sebeznek harapásukkal.

Troll (2d6) *

Szint: 6+2

VO: 16

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+8 karom 1d4+2 és +8 harapás 2d6+2

Spec: regeneráció

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: III./VII.

Méret: Nagy

A trollok mohazöld, varacsokos bőrű humanoidok. Bár embernél magasabbak, vékony testük görnyedt, s ezért alacsonyabbaknak tűnnek – hosszú karjaik a földet söprik, borzas fekete hajjal koronázott fejüket lesunyják mozgás közben. Mocsarakban, iszapos folyókban élnek és előszeretettel támadnak a sárból előugorva. A harcban rendkívül veszélyesek, mivel karmaikkal és csupafog szájukkal hamar széttépik ellenfeleiket. Sebeik körönként 3 Hp-vel regenerálódnak és beformnak; a troll így holtából és képes fölkelni. A sav vagy tűz megakadályozza ezt a folyamatot.

Tűcsőrű (3d6) *

Szint: 4

VO: 15

Mozgás: repülés 40'

Támadás: 4*+1 csőr 1d6

Spec: varázslatvisszaverés és erősítés

Mentők: +4/+4/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

Bőrszárnyú, enyhe fehér fényaurával világító ősmadarak. A tűcsőrűek hihetetlen gyorsasággal és intenzitással támadnak; mivel intelligensek, nem lebecsülendő ellenfelek. A rájuk irányuló varázslatokat 100%-os eséllyel és másfélszeres intenzitással visszaverik ellenfeleikre. Némi nehézséggel beszélnek az emberek nyelveit. Kegyetlen és szadista természetűek, de nem idegen tőlük a (fekete) humor.

Tűzholló (1d3) *

Szint: 4
VO: 14
Mozgás: repülés 30'
Támadás: +4 csőr 1d3
Spec: tűzgolyó, immunis a tűzre
Mentők: +1/+4/+1
Jellem: Semleges
Kincs: -
Méret: Kicsi
Koromfekete, méretes hollók. Naponta háromszor 4d6 sebzésű tűzgolyót tudnak lőni – hatása a varázslói varázslattal azonos.

Ulyuleng (3d4)

Szint: 5
VO: 17
Mozgás: 10', repülés 50'
Támadás: 3*+5 csápok 1d6 kábító sebzés
Spec: immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra, napfényérzékenység
Mentők: +7/+4/+4
Jellem: Kaotikus Gonosz
Kincs: -
Méret: Közepes
Vak, amorf, fekete lények a föld üregeiből és a csilagközi tér hidegéből. Testüket hártavékony, fáradhatatlan bőrszárnyak repítik tetszőleges távolságba. Az ulyulengek érkezését ocsmány, nem emberi kuncogás és a levegő enyhe lehülése jelzi. Nyirkos, hűvös csápjai érintése minden seb nélkül legyengíti, de általában nem öli meg az áldozatot. Az ulyulengek nem értelmesekek, de ha egy gonosz hatalom irányítása alatt vannak, rendkívül pontosan követik a kiadott parancsokat; feladatuk általában egy kijelölt lény megkeresése és elragadása. Áldozatukat akár a világmindenség végéig is követik. Huzamos szállítás esetén a célpont megtévelyedhet a rémek közelségétől. Az ulyulengek nagy gyengesége a napfény; hatására testük undok, szurokszerű kulimásszá olvad, majd teljesen felszívódik. Ugyanez a sorsa az elpusztított egyedeknek.

Unikornis (1)

Szint: 4+1
VO: 20
Mozgás: 60'
Támadás: 2*+5 rúgás 1d6+1 és +5 szarv 1d10+1
Spec: szarv, varázslatellenállás 15, védelem a gonosztól
Mentők: +5/+5/+5
Jellem: Kaotikus Jó
Kincs: -
Méret: Nagy
Az egyszarvúak elvarázsolt erdők legmélyén, mágikus ligetekben élő jó jellemű vadak. Szarvuk érintése minden mérget és betegséget meggyógyít, beforasztja a sebeket és elmulasztja az átkokat (levágva 1d4+4 alkalommal használható). Igen félnék, és csak egy szűzlány érintését viseli el. Állandóan *védelem a gonosztól* varázslat hatása alatt van. Naponta egyszer alkalmazhatja a *dimenzióajtó* varázslatot.

Vaddisznó (1d12)

Szint: 3+2
VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: +5 agyarak 1d8+2
Spec: roham, düh
Mentők: +5/+3/+3
Jellem: Semleges
Kincs: -
Méret: Közepes
A rohamozó vaddisznó támadásbónusza csak +1, de sebzése 2d6+2. A megsebzett vadkan –5 Hp-ig küzd.

Vámpír (1) **

Szint: 7+2
VO: 18
Mozgás: 30', repülés 40'
Támadás: +9 karmok 1d6+6 + 2d4 Egészség vagy +9 harapás 1d6+6 + 2d4 Egészség
Spec: életerősívás, uralom, gázforma, polimorfizáció, állatok megidézése, sebzésfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, különféle gyengeségek
Mentők: +7/+4/+7
Jellem: Kaotikus Gonosz
Kincs: IX.
Méret: Közepes

A vámpírok a legveszedelmesebb élőhalottak közé tartoznak. Érintéssel vagy vérszívással elszívják áldozatuk Egészségét, aki ha így pusztul el, eltemetve maga is vámpírrá válik. Hipnotikus tekintetükkel képesek uralmuk alá vonni azt, aki elvét egy Nehéz Akaraterő mentődobást. Az így hipnotizált áldozat a vámpír engedelmes rabszolgájává válik (mint *személyi bűbáj*)! Minden vámpír képes farkas-sá, denevérré vagy patkánnyá változni, vagy egyszerűen köddé válni (mint a *gázforma* varázslattal). Megidézhet 2d6 farkast vagy egy patkány- vagy denevérrajt. Ezek a teremtmények mindenben követik a vámpír parancsait.

A harcban legyőzött vámpír rögvest köddé válik és visszatér koporsójába, ahol a következő éjjelkor teljes erőben éled újjá, ha el nem pusztítják. Ez akkor lehetséges, ha fanyárrsal átdöfik a szívét, napfény éri (10 perc alatt szénné égeti), vagy egy folyóba merítik. Továbbá feltartott tükörrel, fokhagymafüzérrel vagy egy megszentelt szimbólummal távol tarthatók, bár ez a védelem csak addig tart, amíg meg nem támadják. A vámpírok csak akkor léphetik át egy ház küszöbét, ha behívják őket (akár hipnózis alatt).

A **vámpír mágusok (***)** mindenben megegyeznek a többi vámpírral, de csak 16-os VO-juk van. Ellenben szintjüknek megfelelő erejű varázslók, illuzionisták, vagy (nagyon ritkán) papok.

Vámpírrózsa (1d6)

Szint: 5
VO: 14
Mozgás: -
Támadás: +5 tövises inda 1d6+vérszívás
Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, vérszívás, rejtőzés
Mentők: +4/+1/+1
Jellem: Semleges
Kincs: -
Méret: Kicsi
Vadrózsa vagy kerti fajtákra hasonlító (de *mindig* vörös színű) vérszívó virág. A vámpírrózsa indái

belekapnak az áldozatba, ráfonódnak (+5-ös manőver) és körönként 3d4 pontnyi vért szívnak ki. A veszély felismeréséhez Nehéz Megfigyelés vagy Nehéz Növényismeret szükséges.

Varjú, óriás (1d6)

Szint: 3

VO: 14

Mozgás: 20', repülés 30'

Támadás: +3 csőr 1d10

Spec: -

Mentők: +3/+1/+1

Jellem: Semleges

Kincs: III.

Méret: Közepes

Jókora, nehéz testű, rosszindulatú madarak. Az óriásvarjak fészkeiben időnként érmék és kisebb értékű tárgyak találhatóak.

Vénusz légycsapója, óriás (1d4)

Szint: 6+2

VO: 14

Mozgás: -

Támadás: +6 harapás 2d6+2

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, megragadás, bódító illat

Mentők: +5/+2/+2

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Termetes, zöld hűsevő növény jókora fogas pófával. Déli erdőségekben, időnként kertekben vagy üveg-házakban lehet vele találkozni. A növény mákonyos illata elbájolja az óvatlant (Közepes Kítartás), aki aztán egyenesen a száj felé veszi az útját. A szörnyeteg harapása egyben meg is ragadja az áldozatot (+5-ös manőver), és innentől automatikusan sebez.

Víziló (2d6)

Szint: 6+2

VO: 16

Mozgás: 30', úszás 30'

Támadás: +8 harapás 2d6+2

Spec: rejtőzés

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

A vízilovak rendkívül rosszindulatú és ingerlékeny állatok. Ha lehet, felfordítják a csónakokat, letaposák a táborhelyeket és addig nem tángóznak, amíg az átutazók el nem takarodnak birtokukról. Víz alatt úszva Megfigyelés próba szükséges megpillantásukhoz.

Vízköpő (4d4)

Szint: 4+1

VO: 15

Mozgás: 40', repülés 30'

Támadás: 2*+5 karmok 1d4+1 és +5 harapás 1d6+1 és +5 szarvak 1d6+1

Spec: sebzésfelfogás 5/+1

Mentők: +5/+5/+2

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

Ezek a groteszk, mohalepte szobrok valójában vérszomjas és rettentően rosszindulatú szörnyetek. Első látásra mozdulatlanoknak tűnnek, de aztán... Lomhán repülni is képesek.

Vízrém (1d4)

Szint: 3+3

VO: 16

Mozgás: 30', úszás 60'

Támadás: +6 megragadás

Spec: vízbefojtás, bénítás, fegyverellenállás, immunitások, újraformálódás

Mentők: +1/+6/+1

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

A vízrém gonosz értelem által irányított kígyóforma víznyaláb. Medencékből, kutakból kitörve megragadja ellenfelét (+5-ös manőver), akire a vízbe rántva már a fulladás szabályai vonatkoznak, azaz 3+2*Egs bónusz körig marad életben, de a harmadik kör után minden körben -1-et kap a dobásaira. Ráadásul a második körben a vízrém *bénítás* varázslatot bocsát rá (Akaraterő). Az éles és szűrőfegyverek mindössze 1 Hp-t (és az esetleges mágikus módosítókat) sebzik a teremtményen. Ráadásul még a „megölése” sem jár eredménnyel, mert a vízben lakó gonosz értelem sértetlen. Az *élelem* és *víz megtisztítása*, *gonosz megszüntetése*, valamint az *ördögűzés* varázslat a fizikai formát és a kiváltó okot is megszünteti.

Wyvern (1d2)

Szint: 7+2

VO: 18

Mozgás: 20', repülés 60'

Támadás: +9 harapás 2d8+2 vagy +9 faroktővis 1d6+2+méreg (Nehéz, 2d6 Egs/2d6 Egs)

Spec: méreg

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: VII.

Méret: Nagy

A sárkányok távoli (és állatias) rokonai. Hosszú, kígyószerű nyakuk, lapos fejük, széles bőrszárnyuk és skorpióra emlékeztető mérgezett tövisben végződő farkuk van. Elég buták, mindent megtámadnak ami él és mozog, ha kell, ha nem.

****Yrthak** (1) ******

Szint: 12+3 x 2 MAX (260 Hp)

VO: 22

Mozgás: repülés 100'

Támadás: +13 hangnyaláb 6d8 vagy +15 harapás 3d8+3

Spec: hangláncza, varázslatvisszaverés

Mentők: +11/+7/+11

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Az yrthak távoli kiáltásoktól visszhangzó elátkozott pusztaságok és idegen világok rettegett rémsége. Egyesek szerint az istenek büntetése, mások szerint a régvolt romvárosok embereinek alkotása – maga a tökéletes fegyver, ami kiszabadult urai irányítása alól. Hatalmas sárga testét lebernyegszerű bőrszárnyak repítik a levegőben – a földre sohasem

száll le. Hosszúkas fején nincsenek szemek: teljesen vak, hangok alapján és radarral tájékozódik. Ez az atavisztikus, ősi szörnyőség sűrű hanghullámok nyalábjával támad ellenfeleire. A nyaláb hihetetlen pusztító erejű; leteríti az erős harcost és szilánkokká robbantja a kősziklát (10' sugarú körben mindenkire hat, nincs ellene mentődobás). A rálőtt varázslatokat 80% eséllyel visszaveri; a visszaverés furcsán eltorzított hangrezgésekkel jár. A *csendvarázs* megzavarja, ha nem dob sikeres Akaraterőt: ekkor általában új préda után néz. Egyébként kitarotán ostromolja, aki él és mozog, amíg mindenkit meg nem semmisít. A legyőzött yrthak holta után is tovább sodródik a levegőben, és csak 1d6*100 sztadión távolságban ér földet. Egyesek szerint halhatatlan lény, mások szerint egy kihalóban lévő, néhány egyedes faj képviselője.

Yuun lovagjai (2d4) *

Szint: 6+2

VO: 16

Mozgás: 60'

Támadás: 2*+8 paták 1d12+2 vagy +8 harapás 1d8+2

Spec: vérszívás, sebészfelfogás 10/+2, ½ sebzés a tűztől és a fagytól, utazás

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

Yuun hosszúlábú, fekete lovai és az általuk hordozott szórtan, űzött tekintetű lovagok (4+2 szintű elit harcosok) szinte összesen, egymástól soha el nem váló társak. Ló és lovas közül az előbbi irányít: Yuun lovai más síkról érkezett, magas intelligenciájú lények, míg a lovagok mentális béklyóval kényszerített elátkozott harcosok, akiket megmagyarázhatatlan álmok sorozata után hurcol el és köt magához az ördögi háttér. Yuun lovai vérszívók: patáikkal eszméletlenre tiporják áldozatukat, majd villás nyelvükkel kiiszák a vérért; ezzel táplálják lovasaikat is. Yuun lovai a megfelelő eljárásokkal megidézhetők, és bármiféle mágikus akadályon képesek átvinni, aki megüli őket (akár más síkakra is), de ha azok elvették Akaraterő mentődobásukat, a ló rabszolgáivá válnak.

Zombi (3d8)

Szint: 2+1

VO: 12

Mozgás: 20'

Támadás: +3 ütés 1d8+1

Spec: immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, lassú

Mentők: +4/+0/+1

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Közepes

A zombik rothadó, mágia vagy átok mozgatta élőhalottak. Nem intelligensek, s csak nagy számuknak valamint fizikai erejüknek köszönhetően veszélyesek. Mivel lassúak, minden körben utolsóként cselekednek. Egyes zombik erősebbek lehetnek vagy betegségeket terjeszthetnek. Az állatokból és szörnyekből teremtett zombik tulajdonságai változóak, de általában nem sokkal erősebbek, mint életükben voltak.

Zombi, juju (1d6) *

Szint: 3+1

VO: 15

Mozgás: 30'

Támadás: +4 ütés 1d8+1 vagy +4 fattyú kard 1d10+1

Spec: immunitások és ellenállások

Mentők: +4/+4+4

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: **IV.**

Méret: Közepes

A juju zombik a közönséges zombikhoz hasonló, de sokkal veszedelmesebb élőhalott szörnyek. Mozgásuk sokkal fürgébb náluk, alacsony de ravasz intelligenciával rendelkeznek és nagyon nehéz őket megsemmisíteni: szívós, bőrszerűvé szikkadt testük immunis a hidegre, az elektromosságra és az elmére ható varázslatokra, s csak fele sebzést szenved a tűztől, valamint a szűrő- és zúzófegyverektől. Alvilági tűzzel parázsló szemekkel tökéletesen látnak a sötétben. Az itt leírt típusnál erősebbek is előfordulnak – pl. rettegett hadurak életre kelt holttestei, akik maguk is zombik és juju zombik egész csapatának parancsolnak.

Zöld nyálka (1d6)

Szint: 4

VO: 10

Mozgás: 20'

Támadás: -

Spec: nyálka, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: -

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: változó

A zöld nyálka egy áttetsző zöld kocsonya, amely földalatti labirintusokban, pincékben és más nyirkos helyeken él. Szörnyőséges tulajdonsága, hogy érintése minden más szerves anyagot zöld nyálkává alakít. Minden körben 1d6 pontnyi Egészségvesztést okoz (átlagos példányokra), s ha megöli áldozatát, az rögvest egy halom nyálkává roskad össze. Tűzzel, gyors levakarással és egyes varázslatokkal, pl. *betegség gyógyításával* az átalakítás megakadályozható, a kolónia pedig elpusztítható. A fát 1d10, a fémekeket 1d2 kör alatt emészti el. A fegyverek hatástalanok ellene.

Falra tapadva, víz alatt és egész járatokat eldugaszolva egyaránt megtalálható. Leggyakrabban a mennyezeten csüngő telepek zuhannak az alattuk elhaladók nyakába. Száraz közegben hamar kiszárad és hatását veszti.

Zselatinkocka (1)

Szint: 4+3

VO: 10

Mozgás: 15'

Támadás: +7 kocsonya 2d6+bénítás+bekebelezés

Spec: bénítás, bekebelezés, áttetsző, immunitások

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges

Kincs: II.

Méret: Nagy

Kizárólag földalatti útvesztőkben él, szinte tökéletesen kocka alakú (10'*10'*10' méretű) kocsonya, amely a falakról és a padlóról összegyűjtött szerves

anyag bekebelezésével tartja fenn magát. Bár igen lassú, hatalmas testtömege könnyen maga alá temetheti az óvatlan kalandozót; különösen azért, mert szinte teljesen áttetsző: távolról Nehéz, közletről Közepes Megfigyelés próba szükséges észrevételéhez. Akit megérint, Kitartást kell dobnia, vagy 3d6 körre megbénul. A megbénított áldozatot – vagy azt, aki nem menekül az útjából – ledönti a lábáról és bekebelezi. A bekebelezett áldozatok minden körben automatikusan sebződnek, továbbá hamar megfulladnak. A zselatinkockák mindenféle

megemésztetlen anyagot felszednek útjuk során, köztük olykor értékes tárgyakat is.

A zselatinkocka immunis az elektromosságra és az elmére ható varázslatokra, de ösztönösen húzódozik a tüztől – egy-két fátyla segítségével könnyen megfutamítható. A tűz használata kockázatos is lehet, mert a zselatinkockák 5%-a **Napalmos kocka (*)**. Ez a variáns enyhén vörhenyesnarancsárnyalatú (Nehéz Megfigyelés), továbbá tűz hatására berobban és 20' sugarú körben szintenként 1d8 Hp sebzést okoz. A sebzést egy sikeres Reflex mentődobás felezi.

Nemjátékos karakterek

Ez a rész néhány jellegzetes nemjátékos karaktertípus értékeit írja le. Természetesen még az itt feltüntetett csoportokon belül is számtalan eltérő altípus létezik, ezért az alábbiak csak példaként kezelhetők. Különösen áll ez a magasabb szintű személyiségekre, akik nagyobb eséllyel rendelkeznek speciális jellemzőkkel vagy felszereléssel. Az ilyen személyeket érdemesebb külön, alaposabban kidolgozni. A varázshasználók, mivel képviselőik minden esetben egyénekként kezelendők, nem szerepelnek a szekcióban, s ugyanez igaz a többosztályú karakterekre is.

Szintén lehetséges a feltüntetett statisztikák más célú használata. A kalózok például betölthetik a rabszolgavadász csapatok szerepét, a katonák a zaránokcsapatok védelmezőit (esetleg más fegyverzettel), stb.

Hosszúíjászok: Szint Íjász 3+1; VO 14 (kivert bőrvér, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4/+4 hosszúíj 1d8 vagy +4 hosszúkard 1d8+1; +4/+2/+2.

Az itt leírt típusok kisebb változtatásokkal felhasználhatók a különféle gyalogos katonai osztagok, városi őrségek, testőrségek és hasonló fegyveresek leírásához. Egy tipikus őrző 1d4*5 harcospól áll, a megerősített őrző ennek kétszereséből, de ennek egy része íjász/számszerűíjászkíséret vagy veterán, ritkán elit osztagokat jelent. Az őrző vezetője általában elit katona, milíciák esetén veterán. Varázshasználók csak ritka esetekben kísérik őket. A lovas egységek sok tekintetben hasonlóak, fegyverzetük között gyakoribb viszont a hosszú lándzsa, a kis hajtódárda és a dárda.

Barbárok (1d6*10):

Északi barbárok: Szint Barbár 2+1; VO 17 (láncing, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 csatabárd 1d8+1 vagy +3 kétkezes kard 2d6+1 [pajzs nélkül] vagy +4 kétkezes csatabárd 1d12+1 [pajzs nélkül]; +5/+2/+2.

Északi barbár főnökök: Szint Barbár 5+2; VO 19 (láncvért, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +7 csatabárd 1d8+2 vagy +7 kétkezes kard 2d6+3 [pajzs nélkül] vagy +7 kétkezes csatabárd 1d12+3 [pajzs nélkül]; +7/+4/+4.

Pusztai nomádok: Szint Íjász 3+1; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30' (lóval 60'); Tám +4/+4 visszacsapó íj 1d8+1; +4/+2/+2.

Pusztai nomád főnökök: Szint Íjász 5+2; VO 16 (láncing, ügy); Mozgás 30' (lóval 60'); Tám +7/+7 visszacsapó íj 1d8+2; +6/+3/+3.

Sivatagi nomádok: Szint Harcos 2; VO 13 (bőrvért, kis fapajzs); Mozgás 30' (lóval és tevével 50'); Tám +2 szablya 1d6 vagy +2 handzsár 2d4 [pajzs nélkül] vagy +2 dobódárda 1d6; +3/+0/+0.

Sivatagi nomád íjászok: Szint Íjász 3; VO 12 (bőrvért); Mozgás 30' (lóval és tevével 50'); Tám +3 visszacsapó íj 1d8 vagy +3 szablya 1d6; +3/+1/+1.

Sivatagi nomád főnökök: Szint Harcos 6+1; VO 13 (bőrvért, kis fempajzs, Ügy); Mozgás 30' (lóval és tevével 50'); Tám +7/+2 szablya 1d6+1 vagy +7/+2 handzsár 2d4+1 [pajzs nélkül] vagy +7/+2 dobódárda 1d6+1; +6/+3/+3.

Katonák és városőrök (1d4*5):

Milíciák: Szint Harcos 1; VO 13 (bőrvért, kis fapajzs); Mozgás 30'; Tám +1 rövidkard 1d6+1 vagy +1 lándzsa 1d8+3; +2/+0/+0.

Normál katonák és őrök: Szint Harcos 2+1; VO 16 (kivert bőrvért, nagy fapajzs, Ügy) vagy 17 (mint előbb, de láncinggel); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6+3 vagy +3 hosszúkard 1d8+3 vagy +3 alabárd 1d10+3 [pajzs nélkül]; +4/+1/+1.

Veteránok: Szint Harcos 3+1; VO 17 (láncing, nagy fempajzs, Ügy) vagy 18 (mint előbb, de láncvérttel vagy mellvérttel); Mozgás 30'; Tám +4 hosszúkard 1d8+3 vagy +4 alabárd 1d10+3 vagy +4 számszerű 1d8; +4/+2/+2.

Elíttek: Szint Harcos 4+2; VO 19 (láncvért vagy mellvért, nagy fempajzs, Ügy) vagy 20 (szalagvért, nagy fempajzs, Ügyesség); Mozgás 20', Tám +6 fattyúkard 1d10+4 vagy +6 nehéz számszerű 1d10 vagy +6 alabárd 1d10+5 [pajzs nélkül].

Íjászok: Szint Íjász 2+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3/+3 rövidíj 1d6 vagy +3 rövidkard 1d6+1; +4/+1/+1.

Amazonok: Szint Amazon 3+2; VO 19/21 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy, Amz); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+2 vagy +5 lándzsa 1d8+2; +5/+3/+3.

Amazon vezérek: Szint Amazon 6+2; VO 21/23 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy, Amz); Mozgás 30'; Tám +8/+3 hosszúkard 1d8+2 vagy +8/+3 lándzsa 1d8+2; +7/+4/+4.

Primitív bennszülöttek: Szint Barbár 2+2; VO 16 (állatbőrök, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 lándzsa 1d8+2 vagy +4 dobódárda 1d6+2; +6/+3/+3.

Primitív bennszülött törzsfőnökök: Szint Barbár 6+3; VO 17 (állatbőrök, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +9/+3 bunkó 1d6+3 vagy +9/+3 lándzsa 1d8+3; +9/+6/+6.

A barbárok általában kis számban fordulnak elő, kivéve a sivatagi nomádokat, akik 2d6*10 fős csapatokban portyáznak. Csekély számukat bőségesen ellensúlyozza, hogy szinte minden felnőtt barbár férfi (és néha nő) veterán harcos, a főnökeik pedig még rosszabbak. A barbár falu 1d4*50 felnőtt férfiből és még egyszer annyi harcképtelenből áll. A bennszülötteknél ez a szám a mindkét nemű felnőtteket tartalmazza, így ezek a törzsek értelemszerűen kisebbek. 20% esélye van annak, hogy a bennszülött törzs valamilyen értékes erőforrással rendelkezik (csiszolatlan drágakövek, ébenfa, elefántcsont, jáde, stb.), és 25% esélye annak, hogy mágiahasználó (főleg pap) található körében. Az amazonoknál csak a nők harcképesek, mert a férfiakat fegyvertelenül tartják. Esetükben a második VO érték akkor érvényes, ha több amazon küzd vállt vállnak vetve.

Rablók (1d8*5)

Rablók: Szint Harcos 1+1; VO 13 (bőrvért, kis fapajzs); Mozgás 30'; Tám +2 bunkó 1d6+3 vagy +2 rövidkard 1d6+3 vagy +2 buzogány 1d6+3 vagy +2 parittyá 1d4+1; +3/+1/+1.

Tapasztalt rablók: Szint Harcos 2+1; VO 15 (kivert bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8+3 vagy +3 nehéz buzogány 1d8+3; +4/+1/+1.

Rablóvezérek: Szint Harcos 5+2; VO 19 (láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +7 hosszúkard 1d8+4 vagy +7 nehéz buzogány 1d8+4 vagy +7 nehéz számszerj 1d10; +6/+3/+3.

Ezek a szedett-vedett számkivetettek elsősorban a fegyvertelen utazókra jelentenek veszélyt. A rablók táborhelyén további 1d8*10 rabló található, és 50% esélye van annak, hogy valamilyen értékes kincset őriznek, illetve 25% annak, hogy egy karaványi értékes áruval rendelkeznek. A rablóbandák vezetője bizonyos esetekben (25%) lehet gonosz pap, varázsló vagy valamilyen szörny.

Kalózok (2d4*10)

Kalózok: Szint Kalóz 2+1; VO 14 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+1 vagy +3 fejsze 1d6+1 vagy +3 dobótör 1d4+1; +4/+1/+1.

Kalóz tiszték: Szint Kalóz 4+2; VO 16 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy, Kal); Mozgás 30'; Tám +6 szablya 1d6+2 (17-20/*2) vagy +6 handzsár 2d4+2 (17-20/*2) [pajzs nélkül] vagy +6 dobótör 1d4+2 (18-20/*2); +6/+3/+3.

Kalózkapitányok: Szint Kalóz 6+2; VO 19 (láncing, kis fapajzs, Ügy, Kal); Mozgás 30'; Tám +8/+3 szablya 1d6+2 (17-20/*2) vagy +8/+3 hosszúkard 1d8+2 (18-20/*2) vagy +8/+3 dobótör 1d4+2 (18-20/*2); +7/+4/+4.

A kalózhajók legénysége 2d4*10 a könnyebb és 3d4*10 a nehezebb hajókra. A hajón mindig több tiszt és egy kapitány tartózkodik. A kalózok szárazföldi bázisán a hajó legénységének 1d3-szorosa található meg. Zsákmányuk kincs, továbbá 1d3 karaványi összerabolt áru.

Őseimberek (2d4*10)

Őseimberek: Szint 2+2; VO 13 (állatbőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 kőkés 1d4+2; +5/+2/+2.

Őseimer főnökök: Szint 4+3; VO 14 (állatbőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +7 bunkó 1d6+4 vagy +7 kőkés 1d4+4 vagy +7 lándzsa 1d8+4; +7/+4/+4.

Az őseimberek annyiban különböznek a bennszülöttektől, hogy lényegesen rosszabb a technikai szintjük, illetve alacsonyabb az intelligenciájuk. 5% esélye van annak, hogy az őseimberek valamilyen értékes erőforrással rendelkeznek (pl. csiszolatlan drágakövek, ébenfa, elefántcsont, jáde, stb.) és 10% esélye annak, hogy mágiahasználók (1d3. szintű papok) vezetik őket.

Karaván (spec):

Karavánőrök: Szint Harcos 2+1; VO 17 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8+3 vagy +3 alabárd 1d10+3 [pajzs nélkül] vagy +3 számszerj 1d8; +4/+1/+1.

Veterán karavánőrök: Szint Harcos 3+2; VO 20 (láncvért vagy mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 hosszúkard 1d8+4 vagy +5 alabárd 1d10+5 [pajzs nélkül] vagy +5 számszerj 1d8; +5/+3/+3.

Karavánvezérek: Szint Harcos 6+2; VO 20 (láncvért vagy mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +8/+3 hosszúkard 1d8+4 vagy +8/+3 alabárd 1d10+5 [pajzs nélkül] vagy +8 nehéz számszerj 1d10; +7/+4/+4.

A karavánokat védő őrök számát általában a szállított értékek alapján kell meghatározni. A kisebb karavánok 2d4, a nagyobbak 2d4*5 szekerből vagy tevéből állnak. Minden szekér vagy tevé egyenként 1d6*100 at értékű árut szállít. Minden 100 at értéket egy második szintű, minden szekeret vagy tevét egy harmadik szintű őr vigyáz, magát a karavánt pedig egy, a nagyobbaknál 1d3 vezér. A kereskedők maguk lehetnek harcosok, tolvajok, ritkábban más osztályúak. A nagyobb karavánokkal előszeretettel utaznak különféle utazók (50%), a kisebbekkel ritkábban (15%). Az érdekesebb utazók száma 1d6, a többiek különféle zarándokok és hasonlók.

Tolvajok (1):

Tolvajok: Szint Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 rövidkard 1d6+1 [+1d6] vagy +2 dobott tör 1d4+1 [+1d6]; +1/+4/+1; 9 tolvajképesség.

Tapasztalt tolvajok: Szint Tolvaj 4+1; Kezd +5; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6+1 [+2d6] vagy +3 dobott tör 1d4+1 [+2d6] vagy +3 számszerj 1d8 [+2d6]; +2/+5/+2; 9 tolvajképesség.

Céhmesterek: Szint Tolvaj 7+2; Kezd +2; VO 15 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 rövidkard 1d6+2 [+4d6+méreg (Közepes, 3d6 Hp/3d6 Hp)] vagy +6 dobott tör 1d4+2 [+4d6+méreg (Közepes, 3d6 Hp/3d6 Hp)]; +4/+7/+4; 10 tolvajképesség.

Orgyilkosok: Szint Tolvaj 5+2; Kezd +2; VO 16 (kivert bőrvért, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+2 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)] vagy +5 dobott tör 1d4+2 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 egs/1d6 Egs)] vagy +5 számszerj 1d8 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)], 10 tolvajképesség.

Verőlegények: Szint Harcos 2+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bunkó 1d6+3 vagy +3 rövidkard 1d6+3; +4/+1/+1.

Fegyverforgatók: Szint Harcos 3+2; VO 17 (láncvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 hosszúkard 1d8+4; +5/+3/+3.

A bűnöző osztály képviselői szinte mindenhol megtalálhatók; ezek az adatok a céhekbe szerveződő tolvajok egyes képviselőit írják le. A legtöbb tolvaj egyedül dolgozik, kivéve a verőlegényeket és más nehézfiúkat, akik 1d6 fős csapatokban fordulnak elő. A tolvajok kincse és más felszerelése esetről esetre változik; minél tapasztaltabbak és magasabb rangúak, annál valószínűbb, hogy megtartottak maguknak egy-két értékesebb darabot. Természetesen a kincset megtalálni szinte mindig nehéz feladat!

Szörnyek listája effektív szint és kincstípus szerint

Név	Effektív szint	Kincs*			
Sárkány	változó	spec	Vaddisznó	3	-
Béka, gyilkos	1	-	Varjú, óriás	3	III.
Csontváz	1	-	Vízrém	3	-
Denevér, vámpír	1	-	Árny	4	III.
Élő cseppkő	1	-	Bika	4	-
Goblin	1	I./V.	Boszorkány, tengeri	4	VII.
Kutya	1	-	Démon, kárhozott lélek	4	-
Ork	1	I./V.	Denevér, óriás	4	-
Patkány, óriás	1	-	Eleven szobor	4	-
Rohadásféreg	1	-	Ember, felsőbbrendű	4	-
Tetemfű	1	-	Embersakál	4	III./IV.
Béka, óriás	2	-	Farkasember	4	III.
Békaember	2	VIII.	Fojtóhínár	4	-
Fantomvarjú	2	-	Gyilkos inda	4	-
Farkas	2	-	Hárpia	4	III.
Futómadár, óriás	2	-	Kagyló, óriás	4	-
Gnoll	2	II./VI.	Kentaur	4	III./VII.
Gyíkember	2	V.	Kígyó, óriás	4	-
Hangya, óriás	2	-	Légicápa	4	-
Kígyó, mérges	2	-	Lékelő parazita	4	-
Pióca, óriás	2	-	Megelevenített tárgy	4	-
Százlábú, óriás	2	-	Ogre	4	III./VI.
Zombi	2	-	Pegazus	4	-
Barna penész	3	-	Pók, óriás	4	-
Bogár, bomba	3	-	Pokolkutya	4	-
Cápa	3	-	Repülő medúza	4	-
Dinoszaurusz, pterodaktilus	3	-	Sárga penész	4	-
Futómadár, baltacsőrű	3	-	Szárnyas majom	4	III.
Ghoul	3	V.	Unikornis	4	-
Gyík, óriás	3	-	Vízköpő	4	-
Krokodil	3	-	Zombi, juju	4	IV.
Leopárd	3	-	Zöld nyálka	4	-
Lepke, óriás	3	-	Zselatinkocka	4	III.
Ló	3	-	Alakváltó	5	IV.
Patkányember	3	II./V.	Bagolymedve	5	V.
Rák, óriás	3	-	Bogár, tűzköpő	5	-
Szamár	3	-	Darázs, óriás	5	-
Szürke nyálka	3	-	Ghoul nagyúr	5	IV.
Teve	3	-	Griff	5	-
			Kecskepók	5	V.
			Lélegzettolvaj	5	V.

Lepke, hold	5	-	Polip, óriás	8	-
Lidérc	5	III./VI.	Teknős, óriás	8	-
Majom, húsevő óriás	5	-	Árnyékőr	9	X. mág
Mechanikus szolgáló	5	-	Boszorkány, zöld	9	VII.
Oroszlán	5	-	Démon, keselyű	9	VI.
Raj	5	-	Démon, kígyó	9	X.
Rozsdarém	5	-	Égből jött szín	9	-
Skorpió, óriás	5	-	Földicápa	9	-
Tűcsőrű	5	-	Gólem, agyag	9	-
Tűzholló	5	-	Kiméra	9	VIII.
Ulyuleng	5	-	Meta-droid	9	-
Vámpírrózsa	5	-	Nága	9	VIII.
Dinoszaurusz, iguanodon	5	-	Paralitikus polip	9	-
Békodil	6	-	Skorpióember	9	-
Gólem, kariatida	6	-	Vámpír	9	IX.
Kígyó, kétfejű	6	-	Bogár, orrszarvú	10	-
Kokatrix	6	-	Csiga, óriás meztelen	10	III.
Medve	6	-	Csillagvámpír	10	-
Minotaurusz	6	VI.	Démon, béka	10	VI.
Tigris	6	-	Démon, majom	10	VIII.
Vénusz légycsapója, óriás	6	-	Démon, Szét leánya	10	XI.
Víziló	6	-	Fekete puding	10	-
Bogár, szarvas óriás	7	-	Óriás, kő	10	-
Cápa, óriás	7	-	Óriás, tűz	10	VI./VII.
Csontszívó	7	-	Démon, hatodik típusú	11	XI.
Csoszogó halom	7	-	Elefánt	11	-
Démon, szukkubusz	7	VI.	Gólem, kő	11	-
Dzsinn	7	X.	Ifrit	11	XI.
Füstlidérc	7	IV.	Óriás, vihar	11	X.
Krokodil, óriás	7	-	Skorpitron	11	-
Lithonnita	7	spec	Szellem	11	VII.
Mantikóra	7	VII.	Elektrodémon	12	-
Múmia	7	III./IX.	Elementál, föld	12	-
Óriás, dombi	7	IV./VII.	Elementál, lég	12	-
Pávatrix	7	-	Elementál, tűz	12	-
Pók, fázis	7	-	Elementál, víz	12	-
Troll	7	V./VII.	Elemi erő	12	-
Yuun lovagjai	7	-	Szfinx	12	VIII.
Wyvern	7	VII.	Mynxlmynx	13	XII.
Baziliskusz	8	VI.	Dinoszaurusz, triceratopsz	13	-
Démon, árnyék	8	VII.	Bíborféreg	14	XI. dkő
Fantom	8	V.	Gólem, vas	14	-
A féreg népe	8	spec	Lich	14	XII.
Füstrém	8	-	Ezerszemű bestia	15	?
Gólem, hús	8	-	Rúkh	15	XI.
Hidra	8	IX.	Batrahiosz Megasz	16	-
Kígyóember	8	spec	Dinoszaurusz, türannoszaurusz	16	-
Láthatatlan lopakodó	8	VI.	Yrthak	16	-
Óriás, fagy	8	VI./VIII.	Dinoszaurusz, godzilly	17	-
Orrszarvú	8	-	Óriás, titán	17	XI.
Ostorfű	8	-	* normál = egyéni, félkövér = csoportos kincs.		



Szörnyidézési táblázatok

1d100	Szörnyidezés I.	71-80	Százlábú, óriás
01-15	Béka, gyilkos	81-00	Zombi
16-30	Csontváz		
31-40	Denevér, vámpír	1d100	Szörnyidezés III.
41-60	Goblin	01-10	Árny
61-70	Hangya, óriás	11-25	Bogár, bomba
71-85	Ork	26-35	Ghoul
86-00	Patkány, óriás	36-45	Krokodil
		46-55	Leopárd
1d100	Szörnyidezés II.	56-65	Pók, óriás
01-20	Béka, óriás	66-76	Rák, óriás
21-35	Farkas	77-80	Szárnyas majom
36-50	Gnoll	81-90	Szürke nyálka
51-60	Gyík, óriás	91-95	Vízköpő
61-70	Gyíkember	96-00	Zselatinkocka



Véletlen találkozási táblázatok

Hideg égöv	Szám	ESZ	Síkság	Domb	Hegy	Puszt	Erdő	Mocsár	Romok	Part
Árny	1d12	4				01-10			01-04	
Boszorkány, tengeri	1d4	4						01-02		01-06
Csillagvampír	1	10				11-12				
Csontszívó	2d4	7				13-14			05	
Csontváz	3d10	1	01-05	01-05	01-05	15-34	01-05	03-22	06-15	07-11
Démon, árnyék	1	8							16	
Démon, kárhozott lélek	2d10	4							17-19	
Démon, hatodik típusú	1	11							20	
Denevér, óriás	2d6	4		06-08	06-08		06-10		21-25	
Denevér, vámpír	3d10	1		09-10	09-10		11-15		26-30	
Elektrodémon	1	12				35				
Ember, barbár	1d6*10	változó	06-11	11-15	11-12		16-18		31-34	12-36
Ember, ősemlék	2d4*10	változó	12-14	16-22	13-15		19-20	23-24	35-38	37-54
Égből jött szín	1d2	9			16	36-37		25-26		
Elefánt, mamut	1d10	11	15-19	23-26			21-25			
Elemi erő	1	12			17	38-39			39	
Eleven szobor	1d10	4			18-20				40-42	
Fantom	1	8			21	40-42		27	43-45	
Farkas	3d6	2	20-39	27-39	22-29		26-42			55-61
Farkasember	1d6	4	40-42	40-43	30-34		43-48		46-49	62-65
Füstlidérc	1d6	7			35	43-46		28-29	50-53	
Ghoul	2d8	3	43-44	44-45	36-38	47-52	49-50	30-39	54-60	66-70
Ghoul nagyúr	1d4	5			39-40	53-54		40-44	61-63	
Gnoll	1d6*5	2	45-54	46-55	41-45		51-55	45-46	64-68	71-82
Kutya	4d6	1	55-68	56-64	46-50		56-70		69-70	83-86
Lidérc	2d6	5	69-70	65-67	51-55	55-64	71-72	47-53	71-75	87-90
Mechanikus szolga	1d10	5								
Medve, jeges vagy barlangi	1d6	6	71-80	68-74	56-68		73-80		76	
Múmia	1d3	7				65-66		54-56	77-79	
Óriás, fagy	1d4	8	81-85	75-80	69-74	67-70	81-83		80-81	91-92
Óriás, kő	1d4	10			81-82	75-78	71-72		82	
Óriás, vihar	1	11			79					
Oroszlán, kardfogú	1d12	5	86-90	83-86	80-81		84-88		83	
Sárkány, ezüst	2d4/1d3/1változó		91-92	87-89	82-86				84	
Sárkány, fehér	2d4/1d3/1változó		93-94	90-92	87-91		89	57-58	85-87	93-95
Szellem	1	11				73-74		59	88-89	
Tigris, fehér	1	6	95-96	93-94			90-92			
Troll	2d6	7		95-97	92-94		93-97	60-69	90-92	
Ulyuleng	3d4	5				75				
Vámpír	1	9				76-77		70	93-94	
Yuun lovagjai	2d4	7				78-80				
Zombi	3d8	2	97-00	98-00	95-98	81-95	98-00	71-95	95-98	96-00
Zombi, juju	1d6	4			99-00	96-00		96-00	99-00	

Mérsékelt égöv	Szám	ESZ	Síkság	Domb	Hegy	Puszta	Erdő	Mocsár	Romok	Part
Árny	1d12	4			01-02	01-03			01	
Bagolymedve	1d4	5		01-02			01-04			
Béka, gyilkos	3d10	1						01-08		
Béka, óriás	2d8	2						09-18		
Bika	1d10	4	01-05							
Bogár, bomba	2d6	3		03			05-07	19-22	02	
Bogár, szarvas óriás	1d2	7		04			08-09			
Boszorkány, tengeri	1d4	4								01-05
Boszorkány, zöld	1d4	9					10	23-26	03	
Csiga, óriás meztelen	1	10		05			11	27-29		
Csillagvampír	1	10							04	
Csontszívó	2d4	7				04-05				
Csontváz	3d10	1			03-06	06-11	12	30-31	05-07	06-07
Csoszogó halom	1d2	7					13	32-35		
Darázs, óriás	1d12	5		06-07			14-15	36-39	08-09	
Démon, árnyék	1	8							10	
Démon, hatodik típusú	1	11							11	
Démon, kárhozott lélek	2d10	4							12	
Démon, szukkubusz	1	7							13	
Denevér, óriás	2d6	4		08			16-18		14-16	
Denevér, vampír	3d10	1		09-10			19-20		17-18	
Elektrodémon	1	12				12				
Elemi erő	1	12			07				19	
Eleven szobor	1d10	4			08				20	08-09
Ember, barbár	1d6*10	változó	06-09	11-13	09-14	13-16	21-23	40-41		10-24
Ember, karaván	változó	változó	10-13	14-15	15	17-23	24			25-34
Ember, kalóz	2d4*10	változó								35-44
Ember, katonák	1d6*50	változó	14-18	16-17	16-17	24-26	25		21-22	45-48
Ember, rabló	1d8*5/10	változó	19-25	18-21	18-21	27-28	26-30	42-43	23-25	49-52
Ember, zárandokok	1d10*10	változó	26-28	22-23	22-24	29-33	31		26	53-55
Fantom	1	8				34			27	
Farkas	3d6	2	29-36	24-28	25-34	35-38	32-36		28-29	56
Farkasember	1d6	4	37	29-30	35		37-39		30-32	
Fojtóhínár	1d4	4						44-47		57-58
Földicápa	1	9	38-39			39-43				
Füstlidérc	1d6	7			36	44-46			33	
Ghoul	2d8	3			37-38			48	34-36	
Ghoul nagyúr	1d4	5							37	
Gnoll	1d6*5	2	40-42	31-34	39-46	47-52	40		38-40	59-63
Goblin	1d6*10	1	43-52	35-38	47-55		41-43		41-44	64-65
Griff	1d12	5		39-41	56-58		44-45		45-46	
Gyík, óriás	1d12	3		42-44		53-59		49-51	47-49	66-71
Gyíkember	1d10	2						52-57		
Gyilkos inda	1d4	4		45-46				58-62	50-51	
Hangya, óriás	1d100	2	53-55	47-48		60-64	46			72-74
Hárpia	1d12	4							52	75-77
Hidra	1	8						63-66		
Kecskepók	2d4	5		49-51			47-48		53-54	
Kentaur	1d12	4	56-57				49-51			
Kígyó, mérges	1d6	2	58-61	52-54	59	65-71	52-55	67-72	55-57	78-80
Kígyó, óriás	1d2	4		55			56-57	73-75	58	81-83
Kiméra	1	9		56	60-61	72-75			59	84-85
Kokatrix	1d6	6		57		76-77			60	86
Kutya	4d6	1	62-67	58-62		78-83			61-62	87-88
Láthatatlan lopakodó	1d3	8							63	
Lepke, óriás	2d4	3		63-64			58-60		64-65	
Lepke, hold	2d4	5		65			61-62		66	
Lidérc	2d6	5			62				67-68	
Ló	1d20	3	68-73							
Mantikóra	1d2	7		66-67	63	84-86			69	89
Mechanikus szolgáló	1d10	5							70	
Medve	1d6	6		68-70	64-70		63-65		71	
Minotaurusz	1d6	6							72-73	90
Múmia	1d3	7						76-77	74-75	
Ogre	1d10	4	74-78	71-73	71-72		66-68	78-79	76-77	
Óriás, dombi	1d6	7		74-75			69-70		78	
Óriás, kő	1d4	10		76	73-75					
Óriás, titán	1	17			76					

Mérsékelt égöv	Szám	ESZ	Síkság	Domb	Hegy	Puszt	Erdő	Mocsár	Romok	Part
Óriás, tűz	1d6	10			77					
Óriás, vihar	1	11			78					
Ork	1d8*5	1	79-94	77-82	79-85	87-89	71-75		79-81	91-94
Oroszlán	1d12	5	95-96	83-84			76			
Pegazus	1d10	4	97		86-87					
Pióca, óriás	2d8	2						80-84		
Pók, óriás	1d6	4		85			77-79		82-84	
Raj	1d4	5				90-93			85	
Rák, óriás	2d6	3								95-97
Sárkány, fekete	2d4/1d3/1	változó					80	85-88	86	
Sárkány, zöld	2d4/1d3/1	változó		86			81-82	89-90	87	
Sárkány, vörös	2d4/1d3/1	változó		87	88-89	94			88	
Szellem	1	11							89	
Troll	2d6	7	98	88-89			83-84	91-95	90-91	
Tűzholló	1d3	5		90			85			
Ulyuleng	3d4	5		91-92	90-91				92	98
Unikornis	1	4					86			
Vaddisznó	1d12	3	99	93-95			87-93			
Vámpír	1	9			92		94		93	
Varjú, óriás	1d6	3			93-94		95-98		94-96	
Wyvern	1d2	7		96-99	95-97	95-97	99	96-97	97-98	99
Yuun lovagjai	2d4	7	00	00	98-00	98				00
Zombi	3d8	2				99-00	00	98-00	99-00	

Meleg égöv	Szám	ESZ	Síkság	Domb	Hegy	Puszt	Erdő	Mocsár	Romok	Part
Árny	1d12	4				01-02			01-02	
Baziliskusz	1	8	01	01-02	01-03	03-05			03	
Béka, gyilkos	3d10	1					01	01-06		
Béka, óriás	2d8	2					02-03	07-14		
Békodíl	1	6		03		06		15-16		
Bika	1d10	4	02-06	04						
Bogár, orrszarvú	1d4+1	10	07-09	05-06		07	04-06			
Bogár, tűzköpő	1d4	5			04-05	08-11				
Boszorkány, tengeri	1d4	4								01-04
Csillagvámpír	1	10							04	
Csontváz	3d10	1	10-11	07-08	06-08	12-14	07-08		05-07	05-06
Csoszogó halom	1d2	7					09	17-19		
Darázs, óriás	1d12	5		09-10			10-11	20		
Démon, árnyék	1	8							08	
Démon, béka	1d2	10						21	09	
Démon, hatodik típusú	1	11			09	15			10	
Démon, kárhozott lélek	2d10	4				16			11	
Démon, keselyű	1d3	9			10	17			12	
Démon, kígyó	1	9						22	13	
Démon, majom	1d4	10					12		14	
Démon, szukkubusz	1	7							15	
Démon, Szét leánya	1	10			11				16	
Denevér, vámpír	3d10	1					13-14		17-20	
Dinoszaurusz, iguanodon	2d10	5	12		12		15-16	23-24		
Dinoszaurusz, pterodakt	3d6	3			13-17		17-18			07-08
Dinoszaurusz, türannosz	1	16	13		18		19			
Dinoszaurusz, triceratopsz	1d4	13	14		19		20			
Dzsinn	1	7			20	18			21	
Elefánt	1d10	11	15-17				21-24			
Elektrodémon	1	12				19				
Elemi erő	1	12			21	20			22	
Eleven szobor	1d10	4			22-24	21			23-26	09-10
Ember, barbár	1d6*10	változó	18-22	11-14	25-26	22-23	25-26		27	11-14
Ember, karaván	változó	változó	23-27	15-17	27	24-28	27			15-19
Ember, kalóz	2d4*10	változó								20-26
Ember, katonák	1d6*50	változó	28-32	18-19	28	29-30	28			27-31
Ember, ősemlék	2d4*10	változó		20-21	29-31	31	29-32	25	28-30	32
Ember, rabló	1d8*5/10	változó	33-36	22-25	32	32-33			31	33-35
Ember, zárándokok	1d10*10	változó	37-40	26-28	33-35	34-36	33-34	26	32-34	36-39
Embersakál	1d6+1	4	41			37	35		35	
Fantom	1	8			36	38			36	
Futómadár, baltacsőrű	1d20	3	42							
Futómadár, óriás	2d20	2	43-47	29			36-37	27-29		40-41
Füstlidérc	1d6	7				39			37	

Meleg égöv	Szám	ESZ	Síkság	Domb	Hegy	Puszta	Erdő	Mocsár	Romok	Part
Ghoul	2d8	3		30-32	37-41	40-46		30-32	38-42	
Ghoul nagyúr	1d4	5				47-48		33-35	43	
Gnoll	1d6*5	2	48-54	33-37		49-51			44-45	42-44
Gyík, óriás	1d12	3	55-59	38-42	42-44	52-55	38-40	36-39	46-48	45-51
Gyíkember	1d10	2					41-43	40-44	49-50	
Gyilkos inda	1d4	4					44-45	45-48	51-53	
Hangya, óriás	1d100	2	60-61	43-44		56-57	46-47		54	
Hárpia	1d12	4		45-46	45-46				55-56	52-55
Hidra	1	8						49-51		
Ifrit	1	11			47	58			57	
Kígyó, kétfejű	1d6	6	62	47-48	48	59-61				56-58
Kígyó, mérges	1d6	2	63-65	49-51	49-50		48-53	52-57	58	59-60
Kígyó, óriás	1d2	4	66-69	52-55	51-54		54-59	58-60	59-62	61-63
Krokodil	1d10	3					60	61-66		
Krokodil, óriás	1d3	7						67-68		
Kutya vagy sakál	4d6	1	70-77	56-65	55-57	62-71			63-65	64-71
Légicápa	3d4	4		66-67	58-61	72-74				72-75
Leopárd	1d2	3					61-63			
Lepke, óriás	2d4	3					64-66			
Lepke, hold	2d4	5					67			
Majom, húsevő óriás	2d4	5					68-71		66-69	
Mechanikus szolga	1d10	5							70	
Múmia	1d3	7							71-72	
Mynxlmynx	1	13		68	62		72		73	
Nága	1	9					73	69	74-75	
Óriás, dombi, küklopsz	1d6	6		69-70	63-65	75-76			76	76-78
Óriás, titán	1	17			66					
Oroszlán	1d12	5	78-84	71-75	67-67					79-81
Orrszarvú	2d6	8	85-88							
Ostorfű	1d2	8					74-75	70		
Pávatrix	1d6	7					76		77	
Pióca, óriás	2d8	2						71-74		
Pók, fázis	1	7		76	68					
Pók, óriás	1d6	4		77-78			77		78	
Raj	1d4	5		79-81			78-81	75-77		
Rák, óriás	2d6	3								82-87
Repülő medúza	2d4	4					82	78-80		
Rúkh	1	15			69-70					88
Sárkány, arany	2d4/1d3/1	változó		82	71	77				
Sárkány, bronz	2d4/1d3/1	változó	89-90	83	72-74	78-79				
Sárkány, kék	2d4/1d3/1	változó			75	80-81			79	
Sárkány, vörös	2d4/1d3/1	változó		84	76				80	
Skorpió, óriás	1d4+1	5	91-92	85-87	77-80	82-86			81-82	
Skorpióember	2d4	9			81	87-88				
Skorpitron	1	11			82	89				
Szárnyas majom	1d8	4		88-90	83-86		83-85		83-85	89-91
Százlábú, óriás	2d8	2		91-92			86-89		86-89	
Szellem	1	11			87	90			90	
Szfinx	1	12		93	88-89	91-92			91	
Teknős, óriás	1d3	8					90	81-83		92-93
Tetemfű	1d4	1	93-94				91	84-85		
Teve	1d10	3	95-96				93-96			
Tigris	1	6						92-94		
Tűcsőrű	3d6	5	97-98	94-95	90-92					94-95
Tűzholló	1d3	5		96-97	93-94		95			96
Ulyuleng	3d4	5		98	95	97			92	97
Vámpír	1	9			96				93-94	
Vénusz légycsapója, óriás	1d4	6					96-98	86-88		
Víziló	2d6	6	99-00				99	89-93		
Zombi	3d8	2		99-00	97-99	98-00	00	94-97	95-99	98-00
Zombi, juju	1d6	4			00			98-00	00	

Tengerek	Szám	ESZ	Északi	Mérs.	Déli
Cápa	4d4	3		01-08	01-05
Cápa, óriás	1	7		09-11	06-08
Dinoszaurusz, pterodaktilus	3d6	3			09-11
Égből jött szín	1d2	9	01-05		
Fojtóhínár	1d4	4			12-13
Hajó, barbárok	1d2	-	06-15	12-14	14-15
Hajó, elátkozott*	1	-	16-20	15-18	16-17
Hajó, hadi	1	-	21-22	19-21	18-20
Hajó, halász	1d3	-	23-32	22-29	21-25
Hajó, kalózkod	1	-	33-37	30-34	26-29
Hajó, roncs	-	-	38-42	35-37	30-33
Hajótörött	1d6	változó	43-45	38-41	34-38
Hárpia	1d12	4		42-44	39-42
Kagyló, óriás	2d4	4		45-46	43-46
Légicápa	3d4	4		47-49	47-50
Paralitikus polip	1	9			51-52
Polip, óriás	1d2	8		50-52	53-55
Repülő medúza	2d4	4		53-55	56-59
Romok, sziget	-	-	46-52	56-60	60-64
Romok, vízalatti	-	-	53-59	61-65	65-69
Rúkh-madár	1	15			70
Sárkány, fehér	2d4/1d3/1	változó	60-64		
Sárkány, zöld	2d4/1d3/1	változó		66	
Sárkány, vörös	2d4/1d3/1	változó		67	71
Sárkány, arany	2d4/1d3/1	változó		68	72
Szárnyas majom	1d8	4		69-71	73-74
Szivárványszínű minta**	1	4	65-67		
Teknős, gigászi	1	-		72	75-76
Tücsörű	3d6	5		73-74	77-78
Uszadék	-	-	68-72	75-79	79-82
Wyvern	1d2	7		80-83	
Zátony	-	-	73-78	84-88	83-87
Zombi, tengeri	3d8	2	79-85	89-92	88-90
Vihar	-	-	86-00	93-00	91-00

* 3d10 csontváz 80%, 3d8 zombi 60%, 2d10 kárhozott lélek 30%, 2d8 ghoul 30%, 2d6 lidérc 20%, magasabb rangú élőhalott vagy démon kapitány

** Mint a varázslat

Nagyváros

Találkozástípus	Előkelő	Bazár	Kikötő	Tolvaj
városlakók	01-60	01-50	01-40	01-40
idegenek és kalandozók	61-90	51-90	41-80	41-70
speciális	91-00	91-00	81-00	71-00

NJK szintje típus szerint	Átlag	Elit	Elit+
kezdő (1)	01-35	01-20	01-10
tapasztalt (2)	36-60	21-50	11-25
veterán (3)	61-80	51-70	26-55
elit (4)	81-90	71-80	56-70
közepes (1d4+4)	91-97	81-95	71-90
magas (1d4+8)	98-00	96-00	91-00

Városlakók	Szám	Osztály	ESZ	Előkelő nappal	Előkelő éjjel	Bazárnegyed nappal	Bazárnegyed éjjel	Kikötőnegyed nappal	Kikötőnegyed éjjel	Tolvajnegyed nappal	Tolvajnegyed éjjel
Árus	1d12	-	átlag	01-05	01	01-10	01-06	01-08	01-06	01-06	01-05
Csepürágó	3d6	-	átlag	06-08		11-14	07-09	09-12	07-12	07-09	06-08
Előkelő	1+50%	Har/Tlv	elit	09-20	02-09	15-19	10-13	13-14	13-15	10-11	09-11
Hivatalnok	1+10%	Har/Tlv	elit	21-32	10-17	20-22	14-16	15-19	16-18	12-13	12-14
Kereskedő	1d3	Har/Tlv	elit	33-42	18-25	23-32	17-25	20-26	19-23	14-17	15-18
Kézműves	2d4	-	átlag	43-45	26-27	33-42	26-29	27-29	24-26	18-22	19-20
Kikiáltó	1	-	átlag	46-48		43-47		30-34		23-25	
Koldus	1d10	-/Tlv	átlag	49-50	28-30	48-53	30-37	35-40	27-34	26-35	21-28
Közember	1d10	-	átlag	51-55	31-33	54-61	38-43	41-48	35-40	36-50	29-38
Munkás	2d6	-	átlag	56-60	34-36	62-67	44-47	49-58	41-47	51-54	39-42

Őrjárat	1d4*5	Har/ljsz	elit	61-70	37-56	68-72	48-57	59-63	48-55	55-57	43
Őrjárat, erősített	2d4*5	Har/ljsz	elit	71-75	57-66	73-75	58-62	64-66	56-59	58-60	44-47
Őrparancsnok	1+25%	Har	elit+	76-78	67-71	76-77	63-64	67-69	60-62	61	48-50
Pap	1d6	Har/Pap	elit	79-83	72-73	78-79	65-66	70-71	63-64	62-65	51-55
Prostituált	1d6	Tlv	átlag	84-85	74-79	80-83	67-74	72-77	65-74	66-73	56-65
Rabszolga	1d6	-	átlag	86-91	80-84	84-89	75-79	78-83	75-79	74-78	66-70
Részeg	1d4	változó	változó	92	85-89	90-92	80-87	84-87	80-87	79-86	71-82
Szemfényvesztő	1d3	Tlv	átlag	93-94	90-92	93-94	88-92	88-90	88-92	87-91	83-88
Tolvaj	1	Tlv	elit	95-97	93-98	95-99	93-99	91-98	93-99	92-99	89-98
Uralkodó	1+90%	változó	elit+	98-00	99-00	00	00	99-00	00	00	99-00

+n%: kíséret (75% őrjárat, 20% megerősített őrjárat, 5% egyéb)

Idegenek és kalandozók				Előkelő negyed		Bazárnegyed		Kikötőnegyed		Tolvajnegyed	
	Szám	Osztály	ESZ	Nappal	Éjjel	Nappal	Éjjel	Nappal	Éjjel	Nappal	Éjjel
Amazon	1d6	Amz	elit+	01-02	01-04	01-03	01-05	01-04	01-05	01-04	01-05
Barbár	1d6	Brb	elit+	03-05	05-09	04-06	06-10	05-08	06-10	05-08	06-10
Dervis	2d6+2	Har	3	06-08	10	07-09	11-12	09-11	11-12	09-13	11-13
Harcos	1d6	Har	elit+	09-16	11-22	10-17	13-20	12-19	13-22	14-23	14-23
Illuzionista	1	Ill	elit+	17-18	23-24	18	21-22	20	23-24	24-25	24-26
Íjász	1d6	ljsz	elit+	19-21	25-28	19-21	23-26	21-23	25-28	26-28	27-30
Karaván	spec	spec	spec	22-29		22-31		24-28		29-31	
Kereskedő	1d3	Har/Tlv	elit	30-34	29-36	32-41	27-41	29-36	29-38	32-36	31-35
Küldöttség	1d3*10	Har/stb	elit	35-39	37-41	42-43	42	37-39	39	37-38	36
Nomád	2d8	Har/ljsz	elit	40-42	41-42	44-47	43-46	40-41	40-41	39-41	37-39
Pap	1	Pap	elit+	43-47	43-48	48-50	47-49	42-45	42-44	42-46	40-44
Tng. / kalóz	1d20	Tng	átlag	48-52	49-50	51-60	50-64	46-60	45-64	47-56	45-54
Tolvaj	1	Tlv	elit+	53-56	51-58	61-66	65-74	61-68	65-74	57-66	55-69
Utazó	1d12	változó	átlag	57-76	59-78	67-86	75-84	69-83	75-84	67-81	70-84
Varázsló	1	Var	elit+	77-80	89-84	87-90	85-90	84-87	85-90	82-85	85-90
Zarándok	1d10*10	-	átlag	81-90		91-95		88-92		86-90	
Zsoldos	1d6	Har	elit	91-00	85-00	96-00	91-00	93-00	91-00	91-00	91-00

Speciális				Előkelő negyed		Bazárnegyed		Kikötőnegyed		Tolvajnegyed	
	Szám	Osztály	ESZ	Nappal	Éjjel	Nappal	Éjjel	Nappal	Éjjel	Nappal	Éjjel
Alakváltó	1	-	5		01-02		01-02		01-02		01-03
Állat, elszab.	1	-	változó	01-12	03-07	01-20	03-07	01-05	03-04	01-05	04-05
Árny	1d12	-	4		08		08-09		05-07		06-09
Csőcselék	4d6	Har	1	13-14	09-10	21-35	10-17	06-20	08-13	06-20	10-14
Démon, árnyék	1	-	8				18		14		15-16
Démon, szukk.	1	-	7		11		19		15		17-18
Eleven szobor	1d10	-	4				20				19-20
Embersakál	1d6+1	-	4	15-16	12-16	36-38	21-25	21-25	16-21	21-25	21-26
Fantom	1	-	8		17		26		22		27
Füstlidérc	1d6	-	7		18		27		23		28-29
Ghoul	2d8	-	3				28		24-25		30-32
Hírnök	1	-	átlag	17-46	19-43	39-58		26-47	26-27	26-27	
Jós	1	változó	elit	47-76	44-53	59-68	29-34	48-69	28-32	28-34	33-37
Kultista	2d6+2	Har	3		54-55		35-39		22-37	35-36	38-45
Kutya	4d6	-	1	77	56-57	69-71	40-45	70-72	38-42	37-41	46-53
Láth. lopakodó	1	-	8		58		46		43		54-55
Lélegzettolvaj	1d4	-	5						44		56-57
Lidérc	2d6	-	5						45		58-59
Orgyilkos	1	Tlv	elit+	78-83	59-68	72-76	47-54	73-77	46-53	42-49	60-67
Patkány, óriás	2d4*5	-	1				55-58		54-57	50-52	68-73
Patkányember	1d4	-	3	84-85	69-74	77-79	59-63	78-82	58-65	53-57	74-79
Rabló	3d8	Har	2	86-90	75-80	80-84	64-73	83-88	66-73	58-72	
Rabszvadász	2d6	Har/Tlv	elit	91-95	81-86	85-94	74-83	89-94	74-81	73-80	
Raj, patkány	1d4	-	4				84-85		82-83	81-85	80-83
Szellem	1	-	11		87-88		86		84		84-85
Vámpír	1	-	9		89-90		87-88		85-86		86-88
Verőlegény	2d8	Har	2	96-00	91-00	95-00	89-00	95-00	87-98	86-00	89-94
Vízköpő	2d4	-	4								95-96
Zombi	3d8	-	2						99-00		97-00

II. Kincsek

A tapasztalati pontok mellett a kalandok során megszerzett vagy fizetségül kapott kincsek jelentik a játék legfontosabb jutalomtípusát. A mesélőnek esetükben is kellő óvatossággal kell eljárnia: a bőséges kincs vonzereje csak addig él, amíg megszerzése nem válik mindennapossá. Ha a játékos karakterek lépten-nyomon aranyhalmokba és mágikus eszközökbe botlanak, a játék könnyen unalmassá válhat. Továbbá – ismét a tapasztalathoz hasonlóan – a csapat rendelkezésére álló vagyon megnöveli hatalmukat, s ez különösen áll a varázstárgyakra. Jobb, ha a kiosztott értékek eleinte csekélyek, és a mesélő csak akkor jár el bőkezűbben, ha már ráértett a kihívások és jutalmak megfelelő egyensúlyára. Ez nem zárja ki hatalmas kincsestárak és csodálatos varázstárgyak létezését, de biztosítja, hogy ha a *karakterek* ilyesmire bukkannak, az a *játékosok* számára is emlékezetes esemény lesz. Alacsonyabb szinten egy-két varázstital és tekerics, ritkábban egy varázspálca, fegyver vagy vegyes varázstárgy is becses kincs!

Az alábbiakban az egyes varázstárgytípusok leírása következik, utánuk véletlen táblázatok olvashatók. Az összefoglaló tábla első négy típusa személyeknél található kincseket sorol föl, a második négy valamivel bőségesebbeket, a harmadik négy pedig egészen jelentős vagyonokat: ilyenek találhatóak például a sárkányoknál, rég meghalt zsarnokok palotáiban vagy csapdák és szörnyek tucatjai által védett kriptákban. Az utóbbi négy típus mindenképpen legyen ritka! A szörnyek effektív szintjét felsoroló táblázatban *javaslatok* olvashatók arra, hogy milyen kincs lehet egyes szörnyeknél. A normál betűtípussal jelölt egyéni kincsek egy vagy kisebb csoportnyi szörnynél találhatóak, a félkövérrel jelölt **csoportos** kincsek olyan helyeken, ahol a szörnyek nagyobb számban fordulnak elő (így pl. egy lidérc sírjában III. típusú kincs van, de egy lidérc lakta labirintus valamelyik termében már VI. típusú is lehet). Általában a vadonban meglelt szörnyodúkban egyéni kincs található, s ugyanez igaz az ideiglenes táborhelyeken talált értékekre. Az általános kincstípusok felsorolását néhány további táblázat egészíti ki, amely segítséget nyújt karavánok generálásában, valamint a különféle értéktárgyak típusainak meghatározásában.



Fegyverek

A varázsfegyverek többsége egészen egyszerűen egy -3 és +3 közötti módosítóval rendelkezik, ami hozzáadódik a támadáshoz és a sebzéshez, valamint semlegesíti bizonyos szörnyek sebzésfelfogását (lásd első rész). A mágikus íjak és lövedékek módosítói összeadódnak. Az átkozott fegyverek értelemszerűen csak a megfelelő varázslattal távolíthatók el; csatában akkor is viselőjük kezében találják magukat, ha az tiszta pillanataiban a tenger fenekére hajította őket vagy másként megszabadult tőlük.

A varázsfegyverek általános értéke: +1 – 1500 at, +2 – 3000 at, +3 – 4500 at; -1 – 500 at, -2 – 750 at, -3 – 1000 at. A lövedékek ára 25 darabra értendő.

Ag nyilai (250): vastollú, narancsfénnel izzó kristályhegyű vesszők. +2-esek és +2d6 tűzsebést okoznak. Találat esetén a nyíl megsemmisül. Egyszerre 1d10 található.

Amazon lándzsa +3 (4500 at): a fegyvert csakis nők képesek forgatni.

Áldott tenger szigonya (2800 at): +1-es háromágú szigonya (1d8+1 sebzés, *2). A szigony kedves Poseidónnak, ezért amíg használója rendszeresen áldoz neki, tengeri útjain sosem éri balszerencse.

Álmok kardja (3500 at): ezzel a +2-es fattyúkarddal rémálmok küldhetők a megjelölt személy ellen. Az álmok olyan szörnyűségek, hogy az áldozat 1d10 sebést szenved és egyáltalán nem frissül föl a pihenéstől.

Baglyok kardja (2500 at): díszes, bagolyforma féldrágakő markolatú hosszúkard. Éjjel +2-es, nappal azonban nem mágikus.

Baziliskuszok kardja (5000 at): +1-es hosszúkard. Kritikus zónába eső találat esetén köszoborrá változtatja a célpontot, ha nem dob Kitarítás mentődobást. Forgatója teljesen védtelen a baziliskuszok, kokatrixok és más kővéváltoztató szörnyetek képességeivel szemben.

Békahozó (1000 at): közönséges +1-es hosszúkard, de viselőjét minduntalan, még a legkellemesebb pillanatokban is óriásbékák és gyilkos békák zaklatják. Ez néha elég kellemetlen lehet.

Békehozó (1000 at): lényegében a *halálos ujj* varázslathoz hasonló hatású nyílvesztő: találat esetén az áldozatnak nehéz Kitarást kell dobnia, vagy meghal. Siker esetén a sebzés 3d8 pont. Egyszerre 1d3+1 található.

Borotvakó (200 at): 15-20/*2-es kritikus tartományú, +1-es parittyakövek. Egyszerre 2d10 található.

Bronwilt buzogánya (5500 at): +3-as könnyű buzogány. Használóját démonokkal küzdve *igazak ereje* szállja meg (mint a varázslat).

Dalnokok íja (4500 at): aranyhúrú +3-as hosszúj. Pengése szimfónia, de csak egy mesterdalnok szólaltatja meg, mindenki más kezében közönséges fegyver.

Égető kard (4000 at): +2-es hosszúkard. A kard állandó lánggal lobog (és így +4-et sebez +2 helyett), a vele ütött sebek pedig örökké látható fekete nyomot hagynak.

Éjszaka nyilai (1000 at): a nyilakat a fekete éjszaka sötétségéből kovácsolták. Ennek megfelelően sebzésük nem fizikai, hanem 2d6 Erő. Aki belehal ereje majd egészsége elvesztésébe, élőhalott árnyékká válik. Egyszerre 1d3+1 található.

Fagykard (3500 at): +2-es szablya. Pengéje olyan dermesztő fagyot áraszt, hogy +2 helyett +4-et sebez.

Fekete bárd (1200 at): éjszótét fémből öntött, nehéz csatabárd. +1-es, de forgatóját fonnyasztó átkok éri, úgyhogy 2d6 hónap leforgása alatt elsovad és lidércké válik.

Feketepenge (5000 at): koromsötét +1-es rövidkard. Első találat a Közepes nehézségű, 2d6 Egs/2d6 Egs erejű mérget juttat a vérbe. Forgatója

kezei előbb-utóbb koromfeketékké és torzakká válnak.

Gátak kardja (3500 at): +1-es kétkezes kard. A kard segítségével mágikus falakat lehet emelni: naponta egy-egy alkalommal *szélfal*, *tűzfal*, *jégfal* és *kőfal* hozható létre, vagy egyszerre mind a négy fal helyett egyetlen *prizmatikus fal* is (aki ezen átlép, a *Lankwiler prizmatikus lövedéke* varázslat összes hatását elszenved). A *prizmatikus fal* felhasználásával a kard elveszti természetfeletti adottságait.

Gyilkosok töre (2000 at): +1-es tör, ami +1d6 seb-zést ad a tolvajok orvtámadásához.

Gyorsaság számszeríja (2500 at): +1-es számszeríj, amivel körönként eggyel többet lehet löni.

Háromszor elátkozott kard (5000 at): ez a +3-as kétkezes kard áttetsző, sötétkék üvegszerű anyagból készült. Felszínét aprócska mélyedések, hibák pettyezik, ahol szilánkok pattantak le róla. Normális mágikus fegyverként funkcionál, de három átkot is hordoz, amelyek megtalálása után egy héttel válnak nyilvánvalóvá. *Először* a kard használójának ellenfelei +2-t kapnak támadásukra és sebzésükre, ha az 10 Hp alá esik. *Másodszor* ha a kard használója elmenekül a csatából, ellene minden sikeres támadás kritikus ütés lesz. *Harmadszor* ha feladja vagy elveszti a fegyvert, felkeresi három színvörös harcos, akik megölik ha nem tudja megvédeni magát. A harcosok 3+3.-5+3. szintűek, 5/+3-as sebzésfelfogással és 16-os varázslatellenállással rendelkeznek. Akkor támadnak, amikor a karakter egyedül van, és ha elfut, újra meg újra felkeresik. Az átkokat egyenként kell eltávolítani különféle küldetések teljesítésével. Az átkok eltávolítása után a kard +3-as kétkezes kardként funkcionál, valamint naponta 5d8 sebzésű hősugarat képes löni amíg a nap látható az égbolton.

Hollócsőr (2500 at): fényes fekete fémből kovácsolt fejű +1-es alabárd. A fegyverrel ejtett sebek körönként 2 ponttal tovább véreznek (minden seb külön-külön). Átkozott: forgatója sebei nem gyógyulnak pihenéssel, csak mágikus úton.

Hóhérpenge (7000 at): ez a rettegett +1-es hosszúkard kritikus ütés helyett mindjárt azonnali halált dob.

Káosz kardja (3000 at): színtiszta káoszából formált, barbár smaragd és rubinmintákkal ékesített kétkezes kard. Minden csata elején 1d6 segítségével kell meghatározni erejét: 1: -3, 2: -2, 3: -1, 4: +1, 5: +2, 6: +3. A kard értelmes és igen impulzív, vagyis kiszámíthatatlan és nem kevésbé veszedelmes.

Kilences (1200 at): a Kilences +3-as nyílvessző, ami kilenc lövedékként ér célba (kilenc támadást kell rá dobni).

Kígyónyelv (2000 at): +1-es rövidkard. Megbízhatatlan fegyver, természetes egyes dobásnál is automatikusan talál, nem csak húszon. Ez azonban nem jár kritikus ütéssel.

Kor sárkánypengéje (5500 at): ez a fekete fémből kovácsolt +3-as fattyúkard bűvös hatással van a fekete sárkányokra, akik megszállottan követik hordozóját.

Kőfaló (5500 at): +3-as csákány. Igen gyorsan bontja a követ és kétszeres sebzést okoz a kőlényeknek (pl. gólemek, szobrok, stb.).

Kövesszők (300 at): az elemi föld anyagából természetes módon kikristályosodott és a föld legmélyebb régióiból felszínre hozott hatszögletű szám-

szérjvesszők. Természetes erejük +1-esekké teszi őket, továbbá minden sebzésfelfogáson áthatolnak. Egyszerre 1d10 található.

Medúzakövek (200 at): veszedelmes +1-es paritytálövedékek. Kritikus találat esetén kőváltoztatják a Nehéz Kitartását elvető ellenfelet. 1d10 található.

Meszték buzogánya (3500 at): +2-es könnyű buzogány. Egyetlen alkalommal mentődobás nélkül kiszáradt holttestté fonyaszt egy ellenfelet. A halott múmiaként, vagy ha elpusztítják a testét, füstlidércként tér vissza az Alvilágból, hogy gyilkosát sanyargassa.

Mérgek töre (3000 at): ez a +1-es tör üreges mint a kígyó foga, és összesen 6 adagnyi mérge (akár több különféle típus) tárolható benne. A mérgek tetszés szerinti sorrendben nyerhetők ki belőle.

Napkard (7500 at): +2-es rövidkard. Hüvelyéből kihúzva élénken ragyogó fényaura veszi körbe. A napfény 5' körben körönként 2d6 sebzést okoz az élőhaltaknak és 4d6-ot a vámpiroknak, akik széné perzselődnek, ha nem menekülnek előre.

Négy szél kardja (3500 at): +1-es handzsár. A kard négy maximális erejű légelementál börtöne, akik kiszabadíthatók és a kard hordozójának parancsára iszonytató rombolásra képesek. Mindegyik szél egyszer kényszerítő szolgálatra. 5% esélye van annak, hogy egyszerre az összes elementál kiszabadul és az ott lévőkkel mit sem törődve mindent elpusztít környezetében.

Olívia vívőtörje (3400 at): elegáns +1-es rapír (statistikái a szabványhoz hasonlóak), de 18-20/*2 helyett 15-20/*2-es kritikus tartománya van.

Oroszlánok pengéje (4000 at): egyenes pengéjű, klasszikus vonalú +3-as hosszúkard. Ha elmenekülnek vele egy csatából ahol volt esély a győzelemre, berozsdáll és csak hőstettekkel állítható helyre valamikori ereje.

Pharesm kardja (3000 at): vörös szattyánnal körbetekert markolatú, aranygombos +1-es fattyúkard. A kard invokálható, vagyis feltartva elnyeli a forgatójára lőtt ártó varázslatokat (mint *mágia megszüntetése*). Ha a varázslat mégsem oltódik ki, -2 jár a mentődobásra.

Rúnafejsze (2000 at): rúnakkal rótt -3-as kétkezes csatabárd. Forgatója minden 20-as dobása automatikusan kritikus ütés, de a rajta ütött kritikusélyes találatok is. A fejsze általában előző használója csontjai között található meg.

Sötét láng buzogánya (3500 at): ezt a nehéz, fekete -1-es buzogányt alvilági lángok övezik. Csapása kritikus találatnál lángra lobbantja az áldozatot. A sötét lángok sebzése körönként 1d6 pont, és mivel mágikusak, csak szenteltvíz vagy az *áldás* varázslat oltja ki őket.

Szent buzogány +1 (5000 at): ez a könnyű buzogány mágikus, valamint különösen hatékony fegyver az élőholt szörnyek ellen. Sikeres találat esetén hordozója (aki csak jó vagy semleges pap lehet) dobhat élőholtak elűzésére; ha a dobás sikeres, az eltalált élőholt megsemmisül.

Szerencse kardja (4000 at): ez a +2-es rövidkard jó szerencsét hoz: +2-t ad viselője mentődobásaira, aki ráadásul egy tetszőleges dobását minden nap újradobhatja.

Szikrapöröly (3500 at): +2-es harci kalapács. Fémet ütve 2d4-et sebző szikrafelhőt hány (a szikrák a

fegyver forgatójára is veszélyesek, ha nem burkolózik vastag ruhákba).

Törpe hajítópöröly +3 (6500 at): a törpe hajítópörölyt csak törpe harcosok forgathatják. Alapszabása 2d6, óriásokon 3d6 pont (és a különböző bónuszok). Eldobva a kör végén visszatér hordozója kezébe.

Tűzkard (3800 at): +2-es handzsár. Pengéje lán-gokkal övezett, így +2 helyett +4-et sebez.

Tyr Wulos kardja (2000 at): ez a +1-es hosszúkard +3-as növényi lények, például csoszogó halom, óriás Vénusz légycsapója, stb. ellen.

Vilet Kanebe kardja (2500 at): Vilet Kanebe elátkozott pengéje -2-es hosszúkard, ugyanakkor eltalált áldozatát is átok éri (Akaraterő). Az átok -2-t ad minden dobásra. Ha a kard forgatóját megölik, azonmód porrá omlik.

Ymmu mancsa (3000): Ymmu mancsa egy mumifikálódott, karmos, bestiális kéz. +1-es, sebzése 1d6, azonkívül 20-on bénulást és kővéálást okoz. Mindkettő ellen külön-külön Kítartás mentődobás dobható. Használatához természetesen le kell vágni az eredeti kezét. Ymmu mancsa átkozott, és viselője nem gyógyul természetes úton.

Yor köve (2000 at): +1-es pattintott kőkés, amit valamilyen áttetsző borostyánszínű anyagból készítettek. Mágikus ereje folytán használója naponta egyszer részesülhet az *isteni erő* varázslatból.

Yulan szegői (180 at): ezek a nehéz, hideg vas nyíl- vagy számszeríjvesszők (80-20%) +3-as erejűek a természetfeletti lények ellen. 1d10 található.

Zorlán íja (3500 at): ebből a +2-es visszacsapó íjból sosem fog el a nyilvessző.

Páncélok és pajzsok

Lényegében a varázsfegyverekhez hasonlóan a pajzsok és páncélok is -3 és +3 közötti módosítóval rendelkeznek, amely hozzáadódik a VO-hoz. A pajzsok és páncélok ereje összeadódik.

A páncélok és pajzsok általános értéke (a felhasznált közönséges páncél értéke nélkül): +1 – 1000 at, +2 – 2000 at, +3 – 3000 at; -1 – 250 at, -2 – 500 at, -3 – 750.

Varázsitalok, olajok és porok

A varázsitalok legtöbbször egy-egy adagot tartalmazó üvegfiolákban, néha kerámiaedényekben vagy kis fémpalackokban található. Színük, szaguk, állaguk és ízük akár azonos típusú italoknál is különböző lehet. A nem azonnali mágikus hatások időtartama általában 1d3*10 perc; akkor is, ha a varázsital konkrét varázslatok erőit utánozza. A varázsitalok hatása ellen a megjelölt eseteket kivéve nem dobható mentődobás, mivel elfogyasztójuk az ital felhajtásával „lemondott” erről. Ugyanez azonban nem áll a porokra (mivel ezeket aktívan kell használni egy ellenfél ellen), de igen az olajokra.

A varázsitalok, olajok és porok értéke általában a felhasznált mágia erejétől függ: 1. szintű – 100 at, 2. szintű – 200 at, 3. szintű – 400 at, 4. szintű – 700 at, 5. szintű – 1100 at.

Áldás olaja (100 at): a szentelt olaj személyek és tárgyak megáldására is alkalmas. Az így megáldott fegyverek egy csata idejére legyőzik az 5/+1-es sebzéselfogást (lásd az első részben olvasható szabályokat).

Átváltoztatás (700 at): a varázsital hatása mindenben megegyezik a *polimorfizáció* varázslattal, ám 10%-uk átkozott hatású, amennyiben felhajtója békává vagy hasonlóná változik.

Betegség gyógyítása (400 at): hatása megegyezik az azonos nevű varázslattal.

Bénítás megszüntetése (200 at): az azonos nevű varázslatnak megfelelően gyógyítja a mágia vagy mérég okozta bénulást.

Csontpor (100 at): élőholt lények csontjaiból örölt keverék, amely 1d4-el csökkenti annak Erejét, aki nem dob ellene Kítartás mentődobást. Egyszerre 1d4+1 adag található.

Éltűnés pora (700 at, 1d3): ez a por teljesen láthatatlanná teszi, akire vagy amire rászórják, s a varázslattal ellentétben a hatás támadáskor sem szűnik meg. Hatása 3d6*10 percig tart.

ESP olaja (200 at): a fejbőrre kenve az olaj lehetővé teszi a felszíni *gondolatok érzékelését*. Ahogy a varázslat, ez sem hatol át 3'-nál vastagabb fán, 1'-nál vastagabb kővön vagy 1/12'-nél vastagabb fémlapon, valamint egyes lények gondolatainak kiolvasása kimondottan veszedelmes lehet.

Esszencia: becses és igen ritka anyag, amely gáznemű, de folyadékhoz hasonló tulajdonságokkal rendelkezik. Az esszenciát ismeretlen eljárásokkal más világok anyagából vonják ki ismeretlenek, akikről több közvetítőn keresztül jut el különféle árusokig. Mind a kilenc típus más színű, és általában egyszerre többféle is található egy helyen (1d20): 1-4 kék, 5-8 sárga, 9-12 vörös, 13-14 zöld, 15-16 bíbor, 17-18 narancs, 19-20 fekete/fehér/negatív. Egyszerre 1d4 adag található.

Az 1x-es típusok (kék, sárga, vörös) keverhetők, a 2x-es típusok (zöld, bíbor, narancs) stabilak és nem elegyíthetők tovább, a három 1x-es keveréke viszont kiadja a 3x-es típusok (fekete, fehér, negatív) valamelyikét. Utóbbi esetben az eredmény az összekeverés közegétől függ. Az étellel kapcsolatban álló helyeken (pl. kert) elkészítve fehér, a halállal kapcsolatban állókon (pl. kripta) fekete, erős mágikus mezők közelében negatív. Meg kell jegyezni, hogy mágikus tárgyakkal jól felszerelt karakterek környékén *mindig* negatív esszencia jön létre!

A típusok leírása:

- **kék esszencia (200 at):** stabilizátor. Lelassítja a test folyamatait, beleértve a mérgeket és a betegségeket, csillapítja az égést, stb. Számos más jelenség és erő megfékezésére alkalmas.
- **vörös esszencia (400 at):** nagyon potens életenergiát tartalmaz. Egy adag teljesen begyógyítja a sebeket és megszünteti a tulajdonságvesztést, betegségeket, mérgezést, stb. Az ereje azonban akkora, hogy az így meggyógyítottak azonnal Kítartást kell dobniuk, vagy nem viseli el a terhelést és szörnyethal. Egy adag esszencia 1d3 adag *közepes sebek gyógyítása* itallá hígható.

- **sárga esszencia (300 at):** hihetetlenül gyúlékony, még a fémeket is megolvastja gyors reakciójával. Sebzése 1d6*10 pont.
- **zöld esszencia (500 at):** a vizet a felszíntől lefelé terjedve zöld üveggé jegecesíti. A belefagyott élőlények azonnali szörnyethalnak. Az üvegesítés mértéke a felülettől függ: egy nagy tóban például csak hártavékony réteg képződik, ami rögvést be is roskad önsúlya alatt.
- **bíbor esszencia (600 at):** fiatalító hatású: 1d6 évet ad vissza.
- **narancs esszencia (700 at):** gyorsítja, serkenti a különféle folyamatokat. Élőlényeken gyorsítás hatása van.
- **fekete esszencia (900 at):** kivonja az élet-erőt (Nehéz Kitartás, 2d6 Egs/2d6 Egs), és egyben szürkés habbá változik. A hab kivont Egységspontként 2 Hp-t gyógyít.
- **fehér esszencia (400 at):** jelenleg még ismeretlen hatású, teljesen átlátszatlan.
- **negatív esszencia (400 at):** megnevezését arról a különös tulajdonságáról kapta, hogy üvegcséjén átnézve minden színt a visszájára fordít. Kinyitáskor azonnal elpárolog, és ezért a pontos hatása ismeretlen.

Fekete özvegy pora (1000 at): halálos mérgező pókok összetört testéből készített por, amely maga is végzetes erejű: Nehéz mentődobást igénylő, 1d6 Egs/2d6 Egs hatású levegőben terjedő mérgező por.

Felfedés pora (100 at): pont ellentétes hatású, mint az *eltűnés pora*. Egyszerre 1d4+1 adag található.

Fulladás pora (1100 at): a por belélegezve azonnali fulladásos halált okoz. Még aki sikeresen Nehéz Kitartást is dob, az is magatehetetlen 1d4+1 körre.

Gázforma (400 at): a varázslattal azonos hatású, de 10% esélye van annak, hogy felszerelése nem követi felhajtóját.

Gyorsítás (400 at): a varázslattal azonos hatású.

Gyógyital: a *kisebbségek gyógyítása* (100 at, 1d8+1 pont), *közepes ségek gyógyítása* (200 at, 2d8+3 pont) vagy a *súlyos ségek gyógyítása* (400 at, 3d8+5 pont) varázslatnak megfelelő ital. A második két típus két illetve három kortyban is elfogyasztható, kortyonként 1d8 gyógyítással.

Hősiesség (700 at): olyan erejű ital, hogy elfogyasztója összes másodlagos értékét (Hp, támadások, mentődobások) 1d3 szinttel növeli a hatóidő alatt.

Igazság (400 at): az ital elfogyasztóját iszonyú fájdalmak támadják meg, ha hazudik (3d6 kábító sebzés, Nehéz Akaraterő vagy Kitartás semlegesíti).

Ifjúság (700 at): ez az igen becses folyadék csak távoli vidékekről szerezhető be, ahol forrásokból tör a felszínre. 1d6 évvel fiatalítja meg felhajtóját. Ha azonban elvételi Kitartás mentődobását, azonnali elmúlik az összes addig felhasznált fiatalító eljárás hatása!

Khalil Azim pora (700 at): ritka fűszerekből és földalól kiásott múmiák belső poraiból őrölt keverék. Légben terjedő „mérge”, Kitartás mentőt igényel, hatása 6d6 Hp/6d6 Hp. Aki belehal, 1d4 kör múlva zombiként éled újjá, és szóbeli parancsokkal uralom alá vonható.

Kicsinyítés (400 at): az ital elfogyasztója eredeti mérete tizedére (az italok 10%-ánál huszadára) zsugorodik össze.

Levitáció (200 at): az ital felhajtója a *levitáció* varázslathoz hasonlóan körönként 20'-al változtathatja helyét, de csak függőleges irányban. Az italok 5%-a átkozott, hatása pedig irányíthatatlan emelkedés egészen addig, amíg a hatóideje le nem jár!

Lélekcsapda (1100 at): ha elfogyasztója nem dob Nehéz Akaraterő mentődobást, lelkét azonnal hatalmába keríti valami nagyhatalmú entitás (isten, démon, elementál-nagyúr, stb.). A test él, de magatehetetlen.

Méreg: ez lényegében a **Mesélői Irányelvekben** leírt mérgek akármelyike lehet. Gyengébbek esetén 1d6, erősebbek esetén 1d3 dózis található.

Méreg semlegesítése (700 at): mint az azonos nevű varázslat.

Méreg lelassítása (200 at): szintén mint az azonos nevű varázslat.

Mung pora (400 at): Mung sötétlelkű szerzetesei készítik és árusítják ezt a démoniákus varázsszert. A por frissen megölt holttestre szórva olyan iszonytató kínokat okoz az elhunytaknak, hogy ha nem dob Nehéz Akaraterő mentődobást, szelleme rögvést válaszol bármiféle kérdésre (mint a *beszéd a holtakkal* varázslat). Kevésbé ismert mellékhatása, hogy a kivallatott szellemek 25%-a füstlidércként vagy fantomként ered kínozója nyomába. Egyszerre 1d4+1 adag található.

Napfény pora (400 at): aranylő üvegdarára hasonlító szemcséi a levegőbe hajtva megállnak és perzselő hőt árasztó kis pontokká válnak. Aki átlép rajtuk, 3d8 sebzést szenved. A leülepedés ideje 1d6 óra. Egyszerre 1d6 adag található.

Óriáserő (200 at): 18-ra növeli a megívó erejét.

Pókmászás (100 at): mint a hasonló nevű varázslat.

Repülés (400 at): mint a hasonló nevű varázslat.

Rozsdapor (400 at): a porral beborított fémtárgyak azonnal elrozsdállnak, ha nem dobnak Kitartás mentődobást. Minden mágikus módosító +2-t ad a rozsdá ellen.

Savbomba (400 at): az üvegcsét feltörve szürkészöld, savas párából álló felhő bontakozik ki. A felhő sebzése minden körben 2d4 pont, és 10 körig tart.

Sikosság olaja (400 at): tökéletesen síkossá teszi, amit beburkolnak vele – legyen tárgy, személy vagy valamilyen felszín. Nyilvánvaló, hogy az így bekent személyt igen nehéz lesz lefogni, megkötözni, arról nem is beszélve, hogy +4-et kap a *pókháló* és hasonló mozgást gátló varázslatok ellen. A többi olajjal/italal ellentétben ennek 1d3 óráig tart a hatása.

Szárazság pora (400 at): a por olyan hatásosan eltünteti a vizet, hogy egyetlen adag pillanatok alatt kiszárít egy vízmedencét vagy kutat, és jelentősen csökkenti egy kisebb tó vízszintjét. Nagyobb felületre a rendelkezésre álló tartalékok miatt nem igazán hatásos. Lenyelve halálos, de a halál Kitartás mentővel megúszható.

Szenteltvíz (25 at): egy alkalommal 2d6 adag szent, vagy 25% eséllyel szentségtelen víz található.

Szerelmi bájjal (400 at): az ital ellen Akaraterő dobható, egyébként viszont végleges hatású.

Teremtés pora (1100 at): a port nedves földdel vagy anyaggal elkeverve pusztá akaraterő segítségével élet teremthető. A por 2d6 csipetből áll, és minden csipetért egy szintnyi lény hozható létre. Az eredmények a teremtő Akaraterő vagy Koncentráció dobásától függenek. Ha az eredmény 5 vagy kevesebb, a lény életképtelen és elpusztul. 7 és 11 között torz, félerejű lény keletkezik. 12 és 17 között normális fizikai tulajdonságokkal felruházott egyed jön létre. 18 és 23 között tulajdonságai kiemelkedők (+3-asak) és rendelkezik az alaplény speciális képességeivel is. 24 fölött riasztóan jó eredmények születnek. Hozzá kell tenni, hogy teremtő és teremtmény viszonya nem feltétlenül lesz felhőtlen. Bizonyos teremtmények elkészítése könnyebb vagy nehezebb feladat is lehet.

Titánerő (700 at): 21-re növeli a megívó erejét. Ez a varázsszer nem készíthető, valamint 10% esély van arra, hogy a félisteni erő halálos teher a szervezetnek (ekkor Hősies Kitartás dobandó).

Tüzes lehellet (400 at): a megívó 1d4 alkalommal tüzes csóvát fúhat, melyek mindegyike 5d4 pontot (sikeres Reflex esetén feleennyit) sebez. Ha azonban a hatóidő lejártakor még nem használta el, az összes sebzést maga szenvedni el. Ekkor *nincs* mentődobás!

Tűzbomba (400 at): lényegében egy palackozott *tűzgolyó*. Ütésre, kinyitásra, felgyújtásra robban, sebzése 6d6 pont. Lenyelés esetén 10d6, és nincs mentődobás.

Víziók (400 at): a *távolbalátás/hallás* varázslathoz hasonló hatású, de 50% esély van arra, hogy a megívó nem uralja vízióinak és valami mást lát, mint szeretne. Adott esetben ez hasznos is lehet...

Yag Amnun rettenetes pora (400 at): a levegőben felleget képző mérgező por (Nehéz, 3d6 Hp/4d6 Hp). Egyszerre 1d6 található.

Zamosz hidrokreatör pora (100 at): kevéske vízzel (vagy akár köpéssel) elkeverve minden adag por 5 liter tiszta vizet eredményez. Egyszerre 2d4 adag található.

Tekercsek

A tekercsek egy vagy több varázslatot tartalmazó iratok, amelyek kivételes eseteket leszámítva úgy funkcionálnak, mintha egy 6. szintű karakter mondta volna el őket. Csak azok a karakterek képesek felhasználni és ezáltal aktiválni őket, akik értenek az adott varázslattípushoz, továbbá *mágia olvasása* varázsigét mondták a tekercsre. A felhasznált varázslatok eltűnnek a tekercsről. Mint a **Kard és Mágia** leírja, a varázstekercsek alkalmasak új *varázslói és illuzionista* varázslatok tanulására. Ebben az esetben a varázshasználónak **[1d20+szint+Int/Ből bónusz]** próbát kell dobnia. A próba nehézsége **[10+2*varázslatszint]**; ha sikeres, a varázslat bemásolható a varázskönyvbe. A tekercs mindkét esetben megsemmisül!

A tekercsek értéke a tartalmazott varázslatok összeadott szintjének kétszázszorosa, tehát ha pl. a tekercsen két *tűzgolyó* és egy *Morden hű ebe* varázslat olvasható, a tekercs értéke $(2*3+5)*200$, vagy 2200 at.

Bár csak ritka esetekben fordul elő, elképzelhető, hogy egy tolvaj osztályú karakter a jelek olvasása képzettséggel próbálna elolvasni egy tekercset. Ez

semmiképpen nem szabályellenes, de a próba nehézsége **[18+varázslatszint]**, és balsiker esetén mindig valamilyen káros hatás éri a karaktert.

Átok: ez a tekercs hasznos varázslatok helyett egy átkot hordoz, ami arra száll, aki pecsétjét feltöri, vagy a rajta olvasható szöveget elolvassa. Az átok ellen (általában) Nehéz Akaraterő mentődobás dobható.

Démoni nevek: ez a tekercs démonok, esetleg más nagyhatalmú lények neveit tartalmazza, amelyek hasznosak lehetnek megidézésükben vagy irányításukban. A démoni tekercsek 25%-át valamilyen átok, védővarázslat vagy hasonló erő védi az illetékelen tekintetektől.

Botok és pálcák

A botok és pálcák egy vagy több varázslatot tartalmazó, egyszerű vagy díszes kivitelű varázseszközök. Egy pálca körülbelül alkalmi, egy bot pedig vándorbothoz hasonló méretű. Bizonyos kivételektől eltekintve mindkét típus töltetekkel rendelkezik. A frissen létrehozott tárgyak esetén a töltetek száma $30+1d10$, a használtan találtaknál viszont csak $4d10$. A botokban és pálcákban tárolt varázslatokat csak a megfelelő varázshasználó osztályok képesek felhasználni, a hatások azonban a pálcáknál minden esetben 6., botoknál 8. szinten funkcionálnak.

A varázspálcák értéke a következőképpen számítható ki. A tárolt varázslatok értékét egyenként kell figyelembe venni: 1. szintű – 1000 at, 2. szintű – 2000 at, 3. szintű – 3000 at, 4. szintű – 4000 at, 5. szintű – 5000 at. Minden varázslat „árát” el kell osztani az általa felhasznált töltetek számával. Ha egy adott varázslat 0 töltetet fogyaszt, vagyis végteleszer használható, akkor egyszeres szorzóval, de eggyel magasabb szintű varázslatként kell kezelni. Speciális eseteket kivéve a mesélő ne engedje, hogy a játékosai visszaéljenek ezzel a szabállyal! A pálca összértéke a benne tárolt varázslatok értékének összege. Például: a *büvölés* pálcájának értéke $1000 \text{ at} + 4000/3 \text{ at}$, összesen (kis kerekítéssel) 2300 at. Egy olyan pálca, amely végtelen alkalommal lehetővé tenné a *mágia érzékelése* varázslat felhasználását, 2000 at-be kerülne.

A varázshotok értéke a fentiekől annyiban különbözik, hogy a varázslatok ára magasabb: 1. szintű – 1250 at, 2. szintű – 2500 at, 3. szintű – 3750 at, 4. szintű – 5000 at, 5. szintű – 6250 at.

A kimerült pálcák és botok különféle mágikus eljárásokkal újratölthetők. Ekkor a kezdeti érték $2/3$ -át kitevő értékes anyag felhasználása szükséges, hogy a varázseszköz visszanyerje erejét.

Bénítás pálcája (3500 at): a *bénítás* (1 töltet) és a *szörnyek megbénítása* (3 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Büvölés pálcája (2300 at): a *személyi bübáj* (1 töltet) és a *szörnyek elbájolása* (3 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Erdőségek botja (1700 at): göcsörtös, nyers fából készült +1-es bot. Elplántálva 1d6 óra leforgása alatt évszázados méretű tölgy sarjad ki belőle.

Érzékelés pálcája (3000 at): a *mágia érzékelése* (1 töltet), *méreg érzékelése* (1 töltet), *láthatatlanság*

érzékelése (1 töltet) és tárgy meglelése (2 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Félelem pálcája (4000 at): a félelem varázslatot tartalmazza.

Fény botja (6250 at): a fény (0 töltet), örök fény (1 töltet) varázslatokat tartalmazza, valamint képes fénycsapást mérni egy területre – az ott tartózkodók 2d6 körre megvakulnak (Nehéz Reflex), az élőholtak pedig mentődobás nélkül 8d6 pontot sebződnek (4 töltet).

Fonnyasztás botja (7500 at): a bot érintése egy töltetet fogyaszt és 1d4 ponttal csökkenti a megérintett lény Egészségét valamint Erejét. 20-as dobás esetén a hatás végleges. A bot hatalma ellen nincs mentődobás.

Gyógyítás pálcája (7000 at): a bot a bénítás feloldása (1 töltet), súlyos sebek gyógyítása (2 töltet), betegség gyógyítása (2 töltet) és mérég semlegesítése (2 töltet) varázslatok képességeivel rendelkezik.

Halottidézők botja (5000 at): a bot az élőholtak érzékelése (1 töltet), holtak animálása (2 töltet), és beszéd a holtakkal (2 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Idézés pálcája (7500 at): a pálca a szörnyidézés I. (1 töltet), szörnyidézés II. (2 töltet) és szörnyidézés III. (3 töltet) varázslatokkal rendelkezik.

Illúziók pálcája (5000 at): a kisebb illúzió (1 töltet), illúzió (2 töltet), nagyobb illúzió (3 töltet), illúzió megszüntetése (3 töltet) és kisebb teremtés (4 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Jég botja (7000 at): a jégfal (2 töltet), jégvihar (2 töltet) és fagyos kúp (3 töltet) varázslatokkal rendelkezik.

Kapuk botja (9000 at): a kopogtatás (1 töltet), dimenzióajtó (2 töltet), falon átlépés (3 töltet) és teleportáció (3 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Kígyók botja (4000 at): ennek a nehéz, díszes fémbotnak két típusa van (50-50%). Az első típust jó jellemű papok használhatják. Ez a bot +1-es könnyű buzogányként funkcionál, de a földre hajítva óriás-kígyóvá változik és megtámadja a pap ellenfeleit (természetesen ebben a formájában is +1-es!). Ha a kígyó elpusztul, a bot három napig elveszti ezt az erejét. A második típust gonosz papok használhatják. Ez is +1-es könnyű buzogányhoz hasonlít, de sárgaréz feje naponta egyszer parancsszóra eleven mérges kígyóvá válik (a mérge típusa: Nehéz, 1d10 Egs/1d10 Egs). A megelevenítés időtartama a második típusnál 10 kör.

Kövek botja (6250 at): a bot a kőből iszap (3 töltet), iszaptól kő (3 töltet) és kőfal (3 töltet) erőkkel rendelkezik.

Mellor botja (2500 at): ezt a +1-es botot csak varázslók használhatják. Harci ereje mellett ajtókhöz érintve kopogtatás hatású (naponta háromszor).

Mocsár pálcája (4000 at): rövid, egzotikus fémekből ötvözött rúd. Folyamatos koncentrációval nyirkos növényi anyagok tömegéből 1d6 kör leforgása alatt csoszogó halmot emelhet ki, amit a pálca használója irányíthat. Ha a koncentráció megtörik az irányítás során, a következők történhetnek (1d3): 1 – semmi különös nem történik, 2 – a halom összerokad, 3 – a halom teremtője ellen fordul. A pálca nem rendelkezik töltetekkel, de egy nap biztonságosan csak egy alkalommal használható, másodszer a következők történhetnek (1d3): 1 – a megteremtett

halom normális, 2 – ½ erősségű, instabil halom keletkezik, 3 – ellenséges halom keletkezik.

Pátriárkák botja (6000 at): díszes, +2-es fémbot. Egy szent életű pátriárka (9. vagy magasabb szintű pap) kezében 10' sugarú gonosztól védő kört sugároz, és ha eltalál egy démont, annak Nehéz Akarat-erő mentődobást kell dobnia, vagy azonnal visszatér az Alvilágba illetve oda ahonnan jött.

Polimorfizáció pálcája (4000 at): a pálca egyetlen funkciója a polimorfizáció (1 töltet), aminek mindkét típusát alkalmazhatja a varázshasználó.

Szemfényvesztők pálcája (4000 at): a pálca a hangillúzió (1 töltet), ködfal (1 töltet), láthatatlanság (2 töltet) és tükörkép más (2 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Szél botja (6500 at): a bot a szélroham (1 töltet), szélfal (2 töltet) és elementál megidézése (3 töltet) varázslatokat tartalmazza, de csak légelementálok megidézésére képes.

Templomok botja (4800 at): a bot az ómen (1 töltet), wyvernőr (2 töltet) és gonosztól védő kör (2 töltet) varázslatokat tartalmazza. Az ómenhez a használónak továbbra is biztosítania kell az anyagi komponenseket.

Tűz botja (9300 at): a bot a lángoló gömb (1 töltet), tűzgolyó (2 töltet), tűzfal (2 töltet) és tűzpajzs (2 töltet) varázslatokat tartalmazza.

Tűzgolyók pálcája (3000 at): a pálca egyetlen varázslata a tűzgolyó (1 töltet).

Ütés botja (3750 at): a bot érintése töltetenként 1d6+3 pontot sebez. Egyszerre legfeljebb 3 töltet használható fel. Naponta három töltettel töltődik újra.

Varázslövedékek pálcája (1000 at): a pálca varázslövedékeket lő, alkalmanként egy töltetért.

Varázstörés pálcája (3000 at): a pálca egyetlen varázslata a mágia megszüntetése (1 töltet).

Villámok pálcája (3000 at): a pálca a villám varázslatot tartalmazza (1 töltet).

Gyűrűk

Egy karakter mindkét kezén egy-egy mágikus gyűrűt viselhet. A gyűrűk többsége állandó hatású, egy részük azonban töltetekkel rendelkezik. A töltetek száma frissen megalkotott gyűrűknél 30+1d10, „használtknál” általában 4d10. Ha a mesélő úgy ítéli, bizonyos mágikus eljárással a megfelelő szintű karakterek újratölthetik az ilyen mágikus gyűrűket, mondjuk a teljes érték 2/3-áért. A gyűrűk pénzbeli értéke szubjektív, de lehetőleg igazodjon a lentiekhez.

Békák gyűrűje (3000 at): megfelelő parancsszóval körönként öt 1+1. szintű gyilkos béka (lásd első rész) idézhető a gyűrű segítségével. A békák megölésükig állnak az idéző szolgálatában. Összesen 150 békát lehet így megidézni.

Csillagok gyűrűje (1600 at): a levegőbe feltartott gyűrű körül lassan örvénylő halovány fényű csillagok a hipnózis varázslathoz hasonlóan megbabonáznak 1d6 lényt, akik hajlamosak lesznek az egyszerűbb sugallatok befogadására. Töltetekkel rendelkeznek.

Dzsinnnek gyűrűje (3000 at): a varázsgyűrűvel egy dzsinn hívható a karakter szolgálatába. A dzsinn hetente csak egyszer jelenik meg; ha másodszer

hívják, ismét elvégzi az adott feladatot, de ezután vissza is nyeri szabadságát. A gyűrűk 5%-a nemes dzsinnt tart fogva. Ezek a szellemek egy kívánság teljesítése árán is megszabadíthatják magukat. További 10%-ban nem dzsinnt, hanem ifrit lakozik – nyilvánvaló, hogy az ilyen gonosz lelkek irányítása sokkal kockázatosabb feladat.

Elmepajzs (2000 at): a gyűrű viselője immunis a gondolatolvasásra, a vele szemben alkalmazott érzékelő varázslatokra, valamint +4-et kap a bővülés elleni mentődobásaira. E gyűrűk 5%-a átkozott: amint „átmegy rajtuk” egy bűbájvarázslat, azonnal használhatatlanná válnak.

Erőpajzs (2500 at): a gyűrű viselője pusztá akaraterével egy áttetsző energiapajzsot idézhet maga elé. A pajzs +4-as védelmet ad. Naponta tíz körig tartható fenn.

Gyógyítás (2000 at): töltetekkel rendelkező gyűrű. Minden felhasználó töltet 1d6 pontot gyógyít a megérintett lényen.

Kapuk gyűrűje (4000 at): háromféle funkcióval rendelkező, töltetes gyűrű. Az első funkció a *dimenzióajtó* (1 töltet), a második a *teleportáció* (3 töltet), a harmadik a *dimenziókapu* (5 töltet). Az első kettő a varázslói varázslatok megfelelője, a harmadik pedig egy kívánt idegen síkra viszi a használót és a vele utazókat.

Kékgyűrű (2500 at): a megérintett anyagot vagy lényt kékes, önsúlyától összeroskadó kásával transzformálja (Nehéz Kítartás dobható). Tíz töltettel rendelkezik. Nem készíthető.

Kívánságok gyűrűje (6000 at): ez a látszólag dísztelen aranygyűrű teljesíti viselője három kívánságát, majd elveszti erejét. A kívánságok a dzsinneknél és ifriteknél leírtakhoz hasonló erejűek.

Kos gyűrűje (3000 at): ez a kosfejes gyűrű tölteteivel erős lökéseket küld egy célpont ellen. Minden töltet 1d6 sebzést okoz (egyszerre maximum 3d6-ot), valamint faltörő kosként összezúzza a gyenge akadályokat. Az ökleléshez célzást kell dobni.

Láthatatlanság gyűrűje (7000 at): a gyűrű felhúzásával viselője láthatatlanná válik. Korlátlan alkalmmal használható.

Mágusok gyűrűje (változó): egyike a legbecsebb varázsgyűrűknek. Viselve megduplázza az egy adott varázsszinttel alkalmazható varázslatok számát. Erejét 1d12-vel lehet meghatározni: 1-3 – 1. szintű, 4-6 – 2. szintű, 7-8 – 3. szintű, 9-10 – 4. szintű, 11 – 5. szintű, 12 – két szintet is megdupláz. Értékük sorban: 2000, 4000, 6000, 8000, 10000 arany, az utóbbi típusnál a két szint összege +2000.

Némaság gyűrűje (500 at): átkozott gyűrű; viselője teljesen megnémul. Csak a megfelelő varázslattal távolítható el.

Por gyűrűje (3000 at): még egy átkozott gyűrű, mégpedig igen gonosz darab: a gyűrű viselője szájában minden étel és ital undok porrá válik. Egyedül egyetlen táplálék tartja el, a friss embervér. Másrészt 10/+2-es sebzésfelfogást is biztosít.

Szabad mozgás gyűrűje (3000 at): a gyűrű viselőjét semmilyen mozgást korlátozó varázslat sem akadályozza – így például a *bénítás*, *pókháló*, *lassítás* teljesen hatástalan. Ugyanakkor a fizikai korlátok ellen nem hatásos.

Szellemek gyűrűje (3000 at): a gyűrű segítségével megidézhető az Alvilág szellemei. Ezek a nagyerejű szellemek értékes tanácsokkal szolgál-

hatnak, feltárhatják rég elveszett varázskincsek lelőhelyeit, egy tetszőleges helyre szállíthatják a karaktereket vagy másképpen segíthetik megidézőjük ügyét. A gyűrű használata azonban kockázattal is jár, ha ugyanis a háborgatás túl gyakori vagy a szellemek tiszteletlennek vélik a zaklatást, örökös földalatti rabságra vagy hasonló kellemetlen sorsra ítéltetik a gyűrű viselőjét.

Telekinézis gyűrűje (4000 at): a töltetekkel rendelkező gyűrű erői azonosak a *telekinézis* varázslatával.

Tollhullás gyűrűje (1500 at): a gyűrűt aktiválni egy pillanat műve – viselője a varázslat hatására olyan könnyű lesz, mint a tollpihe, és nem szenved sebzést a zuhanástól.

Tűzvédelem gyűrűje (2500 at): a gyűrű viselője immunis a közönséges tűz hatásaira, míg a nagyerejű tüzek (láva, varázslatok, lehellet) kockánként 1 ponttal kevesebbet sebeznek rajta. A gyűrűk 25%-a 2 pontot véd.

Utazók gyűrűje (3500 at): a gyűrű viselője baj nélkül átléphet a mágikus falakon. Ez a tulajdonság igen hasznos, de napi egy alkalmon túl kockázatos használni – a második használatkor Könnyű, a harmadikkor Közepes, a negyediknél és a továbbiaknál Nehéz mentődobást kell dobni, vagy a fal hatásai maradéktalanul érvényesülnek. Aki erőfalban ragad, azonnal elvesz egy nullsíkron, aki pedig kő vagy jégfalban, szörnyethal.

Ügyetlenség (500 at): ez az átkozott gyűrű 3-ra csökkenti a karakter Ügyességét, amíg el nem távolítják.

Üstökösök gyűrűje (4000 at): csillagos éjjel napon-ta legfeljebb három üstökösforma lövedéket küld az égből a kiválasztott pontra. Az üstökös egy kör múlva érkezik, sebzése 10' sugarú körben 6d6 Hp (Nehéz Reflex felezi). Zárt terekben 3d4 sebzésű szikrazáport lő, amely ellen Közepes Reflex dobható (kivéve a fémvértet viselőket – ők nem kerülhetik el a sebzést).

Varázslatfordítás (3000 at): ez a gyűrű hatásos védelmező szer ellenséges mágia ellen. Tulajdonosa vagy egy általa megbízott varázshasználó három varázslatot helyezhet el benne. Ezután ha az adott varázslat éri a gyűrű viselőjét, a beléhelyezett varázslat azonnal kioltja a káros hatást; igaz, maga is távozik börtönéből. A gyűrű újratölthető.

Védőgyűrű (változó): a leggyakoribb mágikus gyűrűtípus. A gyűrű által emelt erőtér növeli a viselő VO-ját. A következő típusok találhatóak (1d10): 1-5 - +1, 6-8 - +2, 9-10 - +3. Értékük sorban 1000, 2000 és 3000 arany.

Vízalatti légzés gyűrűje (1500 at): a gyűrű viselője úgy képes lélegezni a víz mélyén, mintha a szabad levegőn volna.

Vegyes varázstárgyak

A vegyes varázstárgyak kategóriája tartalmazza mindazokat a tárgyakat, amelyek nem illetek bele az előző részekbe. Erejük és értékelésük egyaránt szubjektív.

Agosztén feje (4000 at): ez a mumifikálódott fej Agosztén, egy rég meghalt bölcs utolsó földi maradványa. A fej beszél és alkalomadtán tanácsokat ad tulajdonosának, valamint választ adhat bizonyos

talányok megoldására. Ezért cserébe becses füstölők, illatos olajok és hasonlók elégetését kívánja, saját magának pedig kiváló elhelyezést és kellemes környezetet. Hozzá kell tenni, hogy Agosztén nem túl emberbarát, és ennél fogva az sem nagyon érdekli, pontosan mi történik tulajdonosával... vagy hogy az általa szolgáltatott információk *mindig* pontosak-e.

Alvilágba utazás amulettje (3000 at): ez a ritkafém amulett parancsszóra az Alvilág egy kiválasztott birodalmába viszi viselőjét és a körülötte állókat. Csak már ismert szintek látogathatók meg; ellenkező esetben a célállomás egy előre megállapított hely. Az amulett nem segít az Alvilág elhagyásában, sem a rajta keresztül történő utazásban: a föld mélyén egészen egyszerűen nem működik.

Átkok palackja (750 at): a díszes, fémdugóval lezárt vaspalackban 1d6+1 átok tanyázik, amelyek az első felnyitóra szállnak. Minden egyes átok ellen külön Nehéz Akaraterő dobható. Ha a mentődobás sikeres, az átok átszáll a legközelebbi személyre, aki aztán szintén dobhat ellene... Előbb-utóbb mindegyik megtalálja a gazdáját!

Bebörtönzés medálja (1500 at): a varázsmédált nyakába akasztó karakter a föld mélye, egy másik bolygó vagy idegen dimenzió rabjává válik. A bebörtönzött pontos helye megfelelő jóslatokkal meghatározható, kiszabadítására pedig külön expedíció szervezhető. A medál 75% eséllyel követi felvevőjét.

Démonok könyve (4500 at): a díszes varázskönyvben olvasható formulák felhasználásával megidézhető és fogságba zárható vagy szolgálatokra kényszeríthető egy adott démon. A démon irányítása megfelelő kockázatos feladat, de nagyon jövedelmező is lehet! A démon típusa 1d100 segítségével meghatározható: 01-20 keselyű, 21-40 béka, 41-55 kígyó, 56-70 majom, 71-85 Szét leánya, 86-95 hatodik típusú, 96-00 nagyúr.

Ellentétek tükre (9000 at): ez az embrenyi tükör megduplázza azt, aki belenézi. A hasonmás pontosan megegyezik az eredeti lénnel, beleértve felszerelését és varázslatait. Azonnal támad, és ha a két küzdő fél egyike meghal, minden tárgyával együtt semmivé válik. Ha a tükröt eltörik, a tetteben közreműködők mindegyike megkapja a maga hasonmását.

Ellentétes jellem sisakja (1500 at): ez a mágikus, de elátkozott sisak visszajára fordítja felvevője jellemét, vagyis a törvényesből kaotikus lesz, a jóból pedig gonosz. Semlegesekre nincs hatással.

Ezer év doboza (3000 at): ez a nagy és nehéz fémdoboz különös fémekekből készült, felszínét pedig régi jelek borítják. Tartalma ezer év, aminek súlyát azonnal megérzi, aki kinyitja (Hősies Kitartás). Ha a mentődobás sikeres, az ezer év a következő karakterre száll, és így tovább. Aki valamilyen csoda folytán megdobná a mentődobást, annak egy véletlen szellemi tulajdonsága véglegesen félisteni szintűre (21) növekszik!

Ezerszemű köntös (4000 at): színes szemek százaival díszített nehéz palást. Viselője egyszerre minden irányban lát, +4-et kap a Megfigyelés és Keresés képzettségekre, továbbá érzékeli a mágikus vagy természetes úton elrejtett lényeket. A köntös hátránya, hogy a szemek érzékennyé teszik viselőjét a látáson át ható varázslatokra és mágikus hatásokra (pl. *szivárványszínű minta*, de már egy, a

köpenyre mondott *fényvarázs* is 1d4 kör vakságot okoz).

Ézüst kereszt (1200 at): hatékony fegyver az élőhalott szörnyek ellen: feltartva használója szintjével azonos erejű papként megpróbálhatja elűzni vagy megsemmisíteni őket. A kereszt tizenkét töltettel rendelkezik.

Élet amulettje (5000 at): az amulettel öt alkalommal használható a *feltámasztás* varázslat.

ESP medál (3000 at): ez az egyszerű külsejű amulett a *gondolatok érzékelése* varázslathoz hasonló egyszerű gondolatolvasást tesz lehetővé.

Falánk zsák (750 at): a feneketlen zsákhhoz hasonló, vagyis kutyaközönséges zsáknak kinéző, de mágiát sugárzó varázseszköz. Valójában nem valódi zsák, hanem egy multidimenziós entitás szájnyílása. A zsákba helyezett eszközök eltűnnek a nullsíkban, és ha valaki sokat kotorászik benne, a zsák lenyeli és felfalja (Nehéz Erőpróba).

Felderítés és érzékelés amulettje (500 at): ez az amulett az alábbi varázstárgy elátkozott variánsa. Viselője teljesen védtelen minden felderítő, érzékelő és hasonló funkciójú varázslat ellen, ellenségei és különféle éhes szörnyek pedig ösztönösen érzik, merre található.

Felderítéstől és érzékeléstől védő amulett (1000 at): az amulett viselője immunis minden vele szemben alkalmazott érzékelő varázslatra és hasonló mágiára.

Feneketlen zsák (5000 at): ennek a zsáknak a szája egy multidimenziós térbe nyílik, ennélfogva a beléhelyezett tárgyak teljesen súlytalanok és semmiféle helyet nem foglalnak. Mintegy tíz zsáknyi különféle tárgy fér bele, de élesebb dolgokat nem javallott belepakolni.

Férgék könyve (6000 at): e féregrágtá könyv megátkozott oldalainak felolvasásával apró rovarok, férgek és hasonlók serege küldhető egy személy ellen. A sereg mozgása csak 10', de aki az útjába kerül, az búcsút mondhat az életének, ugyanis a szörnyűségek azonnal felfalják. A sereg összesen 1000 Hp-nyi lény elemésztésére képes és neki is ennyi van. Hatótávolsága hosszú. A könyv használata nem teljesen kockázatmentes, mert minden alkalommal 20% esélye van annak, hogy porrá omlik és a férgek az időző ellen fordulnak.

Fojtogató nyaklánc (3000 at): mágikus nyaklánc. Hasznos társaival ellentétben ez a típus halálbiztosan megfojtja viselőjét – a fulladás szabályai érvényesülnek, letépni pedig csak Hősies Erőpróbával vagy *átok eltávolítása* varázslattal lehetséges. A nyaklánc egészen addig nem ereszt, amíg az áldozat csontvázza nem porlad.

Füstölő palack (500 at): nehéz vaspalack, aminek egyetlen mágikus képessége az, hogy dugóját kihúzva sűrű, fekete füstöt áraszt. A füst tömege igen nagy (effektíve végtelen) és hamarosan betölti a rendelkezésére álló zárt tereket.

Halott ember haja (600 at): ezek az ocsmány, penészes hajcsomók parázsra dobva félelmetes hallucinációkat okozó füstöt gerjesztenek. A füstből 1d6, 3. szintű, érintéssel 2d4 pontot sebző rémalak bontakozik ki. Minden alak szétfoszlik egyetlen ütésre (mint a *tükröképmás* varázslat), de egy körre rá újraformálódik. Egyszerre 2d3 adagnyi haj található.

Halotti lepel (1000 at): ez a megsárgult gyolcslepel átkozott, de nem hasznavehetetlen. Viselője nem regenerálódik pihenéssel, sőt, minden nap életerőt veszít azok visszanyerése helyett. Ugyanakkor a lepel +2-es védőköpenyként funkcionál, vagyis +2-t ad viselője VO-jához és mentődobásaihoz.

Helyes út pálcája (2000 at): ez a kihegyezett fa-pálcika tévedhetetlenül megmutatja a kívánt irányba vezető utat, mivel földobva úgy esik le, hogy hegye jófelé mutat. Ha naponta egynél többször használják, minden használatnál 20% kumulatív esélye van annak, hogy az irány rossz lesz – azaz hatodik próbálkozásnál már biztosan!

Hübrisz koronája (750 at): a díszes királyi korona viselőjét mértéktelen gőg önti el. Megalomániája másokkal szemben és saját képességei értékelése során is jelentkezik. Lényegében mindenkiel szemben ellenséges, aki nem hódol be neki és engedelmeskedik szeszélyeinek. A korona átkozott, és ezért csak a megfelelő eljárásokkal lehet tőle megszabadulni. +2-t ad a varázslatok elleni mentődobásokhoz.

Idézés háromlábja (4500 at): ebben a vas háromlábban idézővarázslatok tárolhatók (*szörnyidézés I.-III., elementál megidézése, árnyak megidézése, Morden hű ebe*, stb. Amíg a háromlábban ég a parázs, ezek a varázslatok némi drága füstölő vagy olaj (25 at) rászórásával tetszőlegesen sorrendben és kombinációban előhívhatók. Összesen 14 szintnyi varázslatot képes befogadni.

Invokáció gyertyája (1200 at): ezt a felszentelt gyertyát csak a megfelelő jellemű papok használhatják (01-30 jó, 31-70 semleges, 71-00 gonosz). Memorizáció előtt meggyújtva úgy tanulhatnak varázslatokat, mintha kettővel magasabb szintűek lennének – akár egyébként elérhetetlen varázsszintekről is. A gyertya másik funkciójaként képes isteni segítséget hívni a pap urától. A segítség pontos formájáról az isten dönt. Mindkét funkció a gyertya megsemmisülésével jár; az első esetben a memorizáció végére, a második esetben egyetlen kör alatt.

Ifritek füstölője (6500 at): díszes mintákkal díszített réz vagy bronzfüstölő. Hője olyan rendkívüli, hogy párává olvasztja a beléhelyezett fémeket, amely belelegezve 6d8 sebést okoz. Rézzel, ónnal és hasonlókkal működik. A fémparára *jóslat* mondvá megjelenik egy ifrit, aki megfelelő egyezségekkel vagy fenyegetésekkel szolgálatra bírható.

Iszonyatos halált okozó szkarabeusz (2000 at): külsőre védelmező szkarabeuszra emlékeztető boss, valójában viszont iszonyatos halált okoz, méghozzá úgy, hogy meleg emberi bőr közelségét érezve szörnyűséges bogárrá változik, ami belefúrja magát az élő húsba és 1d6 kör múlva eléri a szívet. A bogár zsákon, ruhán, vékonyabb bőrvérteken is áthatol, és csak a fém, keményfa, csont vagy kerámia akadályozza meg szörnyűséges feladata végrehajtásában. A szkarabeusz célja elérésével ismét bossá változik.

Jóskő (1000 at): az ovális mágikus kő rámondott érzékelő varázslatok (pl. *mágia érzékelése, mérég érzékelése*, stb.) segítségével aktiválható, amire rövid, egy-két mondatos és általában elég kriptikus jóslatot mond. Bár a jóslat hasznosnak tűnhet, valójában véletlenszerű és ezért többnyire irreleváns.

Kecskelábú cipők (500 at): ezek a vaskos fekete bőrcipők kecskelábbá változtatják viselője lábait. Cserébe elég jól tud körül köre ugrálni (+4). Átkozott.

Kolonckő (500 at): ennek az elátkozott kőnek egyetlen funkciója van, mégpedig az, hogy igen nehéz (kb. 30 kg). Csak akkor dobható el véglegesen, ha előtte *átok eltávolítása* varázslatot mondanak rá.

Korok kürtje (3000 at): a díszes, korrodált bronzkürt megszólaltatásával (Közepes Előadás) az előtte kúpforma területen tartózkodóknak Közepes Kitartást kell dobniuk, vagy 2d6 évet öregednek. Ha az Előadás eredménye egy, a kürt használója öregszik 4d6 évet.

Kozmikus kocka (5000 at): a nehéz fémkocka lapjait cirkalmas labirintusmotívumok díszítik. Ha valaki ránéz, Nehéz Akaraterőt kell dobni, vagy „belezuhan” és addig nem szabadul, amíg ki nem talál az útvesztőből. Három Közepes nehézségű Intelligenciapróbára van szükség. Három siker esetén 1d6 körig, két siker esetén 1d6 óráig, egy siker esetén 1d6 napig, három balsiker esetén 1d6 hétig tart kijutni. Az utóbbi két esetben nem árt, ha a karakternél van élelem és víz.

Ködkürt (1500 at): ezzel a kürttel naponta tetszőlegesen alkalommal a varázslathoz hasonló paraméterekkel leírható *ködfelhőt* lehet fújni.

Kristálygömb (6000 at): az egyetlen kristályból csiszolt gömb igen hasznos jóslóeszköz, mert pusztán koncentrációval alkalmazható rajta keresztül a *távollátás/hallás* varázslat. A gömb ereje bizonyos korlátokkal (pl. fémlemez használata) és eljárásokkal semlegesíthető. A gömbök 10%-a naponta képes a *jóslás* varázslat használatára.

Kristályhipnózis gömbje (500 at): ez a varázstárgy külsőre teljesen megegyezik a kristálygömbbel, de valójában egy baljós akarat (például nagyhatalmú varázsló, lich, démon vagy félisten) eszköze engedelmes rabszolgák szerzésére. Használatakor a gömb elbűvöli áldozatát (Nehéz Akaraterő), aki ezután hűségesen követi a távolról adott parancsokat. A bűbáj egyfajta megszállottságként jelentkezik, vagyis az áldozat erőszakos, ha megpróbálnák kiszabadítani.

Levitáló cipők (3000 at): a díszes saru viselője a varázslatnak megfelelően képes *levitálni*.

Lélekcsapda tükör (10000 at): ez az embernagyságú varázstükör bebörtönzi és tárolja azokat, akik belenéznek és elvetik Nehéz Akaraterő mentődobásukat. Összesen kilenc személy bebörtönzésére alkalmas; ha egy tizediket elragad, valaki kiszabadul. Ha összetörik, egyszerre mindenki visszanyeri szabadságát.

Mászás kötele (2500 at): a kötél parancsszóra felkapaszkodik a kijelölt helyre és megköti magát. Teherbírása kiváló és csomói miatt könnyen fel lehet rá mászni.

Mechanikus szolga (2000 at): kalapált bronzlemezekből és pár ritka fém (elsősorban obdirium) felhasználásával készített motivátorból álló gépmember. Nem értelmes, de hűen követi tulajdonosa parancsait. Tulajdonságai a szörnyek között olvashatók. A mechanikus szolga sérülései párórás munkával kikalapálhatók, ha nem szenvedett visszafordíthatatlan sebesülést.

Meditatív füstölő (1200 at): ezt a füstölőt csak papok használhatják, mégpedig akkor, amikor varázslataikért imádkoznak. Az így memorizált varázslatok számszerű hatása maximális lesz (tehát pl. a *közepes sebek gyógyítása* 2d8+3 helyett 19 pontot gyógyít). Egy hasáb füstölő 1d2 alkalommal használható. A füstölők 5%-a mérgező hatású (Nehéz Akaraterő, 1d6 Egs/1d6 Egs).

Megsemmisítés gömbje (15000 at): a megsemmisítés gömbje minden bizonnyal az egyik legveszedelmesebb mágikus eszköz. Lényegében egy 2' átmérőjű, tökéletesen fekete gömb, ami levitálva közlekedik, sírontúli hideget áraszt és puszta érintése mentődobás nélkül és visszafordíthatatlanul megsemmisíti az élő és holt anyagot. A gömb körölként 5' sebességgel automatikusan sodródik az élőlények felé, és csak az erőterek képesek megfékezni. A gömb ugyanakkor tudatosan irányítható Akaraterő mentődobás segítségével. Közepes eredmény esetén az irányítás sebessége 10', Nehéz eredmény esetén 20', Hősies eredmény esetén 30'. Két egymásnak feszülő akarat esetén ellenpróbát kell dobni.

Méregtől védő amulett (2500 at): az amulett viselője teljesen immunis a természetes és mágikus mérgekre.

Mérgezett köpeny (2000 at): ez a mágikus aurát sugárzó köpeny igen veszélyes átkozott varázstárgy. A köpenyt magára öltő karakterre iszonyú halál vár a méreggel átitatott anyag érintésekor, hacsak nem dobja meg Hősies Kitartását. A köpeny csak az *átok eltávolítása* és a *méreg semlegesítése* varázslat együttes használatával segítségével távolítható el az áldozatról – akinek a feltámasztása szintén csak egy újabb *méreg semlegesítését* követően lehetséges.

Orvosságos zacskó (2000 at): ez a ritka fűvekkel és porokkal teli szűtyő amulettként viselhető. Felgyorsítja a természetes gyógyulást, így viselője 1 Hp/szint/nap helyett 2 Hp/szint/nap gyorsasággal gyógyul.

Óriáserő kesztyű (2500 at): ez a kemény bőrkesztyű 18-as Erőt ad viselőjének.

Pusztító kürt (6000 at): a mágikus kürt megfújva rendkívüli erejű csapást mér a szája előtti rövidtávú kúp alakú területre. A csapás 5d6 pontot sebez és

18-as Erővel rombolja le az útbaeső akadályokat. Napi egynél több használat esetén kumulatív 20% esélye van annak, hogy felrobban és 10' körben 2d6*5 pontot sebez.

Repülő szőnyeg (6000 at): a repülőszőnyegek 80%-a négy, 20%-a hat személy szállítására alkalmas.

Rettenetes rothadás talizmánja (2000 at): a rettenetes rothadás talizmánja külsőre és mágikus érzékelésre a hasznos varázstalizmánok egyikének tűnik, de birtokosa egy nap múlva elkap egy betegséget, ami elevenen elrothasztja áldozatát. Minden héten 1-1 Erő, Ügyesség és Karizma vész el (ez a veszteség végleges). A talizmán csak *átok eltávolítása* és *betegség gyógyítása* együttes alkalmazásával távolítható el.

Szellemek palackja (3000 at): a gondosan lezárt palackban 1d3 szellem rejtőzik. A szellemek jellege véletlenszerű; 30%-uk jó, 40%-uk semleges, 30%-uk pedig gonosz.

Szentek könyve (3500 at): a szent írásokat tartalmazó könyv szövegeinek folyamatos recitálásával távolíthatók a démonok és az idézett lények – ha nem dobnak Hősies Akaraterőt, képtelenek 20'-nál közelebb férkőzni a karakterhez. Támadás esetén azonban ez a hatás szertefoszlik.

Szélzsák (2500 at): a zsákban lakozó erős szelek naponta egyszer *szélroham* varázslathoz hasonlóan kiszabadíthatók.

Telepátia sisakja (5000 at): a csúcson sisak viselője képes a gondolatok érzékelésére (mint a hasonló nevű varázslat), telepátikus üzeneteket küldhet és fogadhat egy látóterében álló személytől és naponta egyszer használhatja a *sugallat* varázslatot. A sisak ugyanakkor védtelenné tesz bizonyos elmére ható varázslatokkal és képességekkel szemben.

Tolvajfogó kötél (1000 at): ez az erős kötél parancsszóra rátekeredik a kiválasztott célpontra (+5-ös manőver, Tám +10) és gúzsbaköti. Szintén parancsszóval el is oldozható.

Tűzgolyók nyakláncja (változó): első pillantásra közönséges nyaklánc, de viselője kicsiny aranygömböket fedez fel rajta. A gömbök eltávolíthatók és tűzgolyókként elhajíthatók. Pusztító erejük és számuk nyakláncenként eltérő. A nyakláncok értéke típusonként 1000 at.

Nyaklánc típusa

1d20		10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6
1-5	I. típusú	-	-	-	-	-	1	-	2	-
6-9	II. típusú	-	-	-	-	1	-	2	-	2
10-12	III. típusú	-	-	-	1	-	2	-	4	-
13-15	IV. típusú	-	-	1	-	2	-	2	-	4
16-17	V. típusú	-	1	-	2	-	2	-	2	-
18-19	VI. típusú	1	-	2	-	2	-	4	-	-
20	VII. típusú	-	2	-	2	-	2	-	2	-

Tűzkürt (2000 at): ezzel a kürttel lángnyelvek fújhatók – sebzésük a *lángoló kezek* varázslathoz hasonló, azaz 16 pont, sikeres Reflex mentődobás esetén 8 pont. Összesen 30 alkalommal használható.

Valhalla kürtje (4000 at): ez a rúnákkal díszített kürt naponta egy alkalommal 3d4 3+1. szintű barbár harcost hív tulajdonosa segítségére. Minden további használatnál kumulatív 20% esély van arra, hogy a kürt megreped és használhatatlanná válik.

Varázssitalok lombikja (4000 at): ez a lombik összesen 4d4 adag varázssitalt tartalmaz. A varázssital típusa véletlenszerű, és 1d4 alkalom után változik. Megfelelő alkímikus eljárással (Hősies Alkímia) 500 at árából újratölthető, de ha az eljárás sikertelen, a lombik tartalma hatástalan, maga a tárgy pedig 20% eséllyel elpattan.

Varázskulcs (3000 at): ez a kulcs minden zárba beleillik és nagyhatalmú mágikus erővel lezárja azt

– a kinyitás nehézsége +6-tal nő. A varázsszár a kulcs segítségével el is távolítható. Ugyanakkor a kulcs nem nyitja ki a már bezárt ajtókat, bár „hozzáadhatja” a varázsszárát.

Vaspalack (8000 at): a vaspalack természetfeletti lények bebörtönzésére alkalmas varázsszer. Minden palackhoz tartozik egy megfelelő varázsszó, amelynek kimondásával a kívánt lény (pl. démon, szellem, stb.) a palackba kényszeríthető – ezellen Nehéz Akaraterő dobható. Ha a palackot kinyitják, a fogoly entitás a parancsszó kimondásával egy óras szolgálatra kényszeríthető – e szó nélkül saját elképzelései szerint cselekszik. Amennyiben valaki másodszor is a palackba zárna az entitást, az +2-t kap a mentődobására és automatikusan ellenségessé válik. A frissen talált vaspalack a következők egyikét tartalmazza (1d100):

01-50 üres

51-53 démon, béka

54-55 démon, hatodik típusú

56-58 démon, keselyű

59-61 démon, kígyó

62-64 démon, majom

65 démon, nagyúr

66-67 démon, Szét leánya

68-70 démon, szukkubusz

71-74 dzsinn

75-76 elemi erő

77-79 földelementál

80-83 ifrit

84-86 láthatatlan lopakodó

87-90 légelementál

91-92 mynxlmynx

93-94 szellem

95-97 tűzelementál

98-00 vízelementál

Védelmező szkarabeusz (3000 at): ez a bogárformájú bross védelmet nyújt az azonnali halállal járó mágikus erők – például halálvarázs, kövéváltoztatás – továbbá az élőhalottak életerősívása ellen. A szkarabeusz összesen tizenkét ilyen támadástól ad védelmet, majd azonnal porrá omlik.

Védő karpánt (változó): a védő karpántok misztikus jelekkel vésett tárgyak, amelyek erőterükkel lényegében páncélokhoz hasonlóan működnek – de azokkal szemben nem megterhelők és nem akadályozzák viselőjüket a szabad mozgásban, így a varázslatok elmondásában sem. A karpánt védelme a gyűrűkével és köpenyekével ellentétben nem hozzáadódik a karakter VO-jához, hanem egy adott értékre állítja azt. Ezért például vértekek kombinálva nem is használható. Típusok (1d20): 1-6 – VO 12, 7-12 – VO 14, 14-16 – VO 16, 17-18 – VO 18, 19-20 – VO 20. Értékük sorban 1000 at, 2000 at, 3000 at, 4000 at és 5000 at.

Védőköpeny (változó): a védőköpeny puha, könnyű de igen erős és mágikus anyagból szőtt védelmező varázstárgy. Nem csak a VO-t, hanem a viselő karakter mentődobásait is megnöveli. Típusok (1d10): 1-5 - +1, 6-8 - +2, 9-10 - +3. Értékük sorban: 1500, 3000 és 4500 at.

Védtelemné tevő karpánt (500 at): ez a köpeny a védelmező típusok egyikének tűnik, de valójában átkozott és 10-re csökkenti a karakter VO-ját.

Villódzó színek köntöse (5000 at): ezt a díszes (vagy éppen ellenkezőleg, hófehér) köntöst csak erős akaratú karakterek képesek használni: sikeres

Nehéz Koncentráció próbával viselője villódzó, vakító színek kavalkádjával övezheti föl magát. A színek három funkcióval rendelkeznek. Egyrészt 30' sugarú körben megvilágítják a viselő környezetét. Másrészt elvakítják, aki ránéz – sikertelen Akaraterő esetén 1d4+1 körig nem képesek cselekedni. Harmadrészt elrejtik a viselőt a támadások elől. Az első körben 10% eséllyel tévesztenek célt az ellene intézett támadások, a másodikban 20%-kal, és így tovább egészen 50%-ig. A köntös naponta 10 körig használható.

Vízöntő korsó (2000 at): ebből a közönségesnek tűnő rézkorsóból korlátlan mennyiségű tiszta víz önthető. Ha kimondják a megfelelő parancsszót, akkor ez rövid időtartamra egy hegyi patak vízmenyiségévé változtatható – az ilyen erővel előtörő víz már elég erős ahhoz, hogy egy átlagembert ledöntsön a lábáról (Erő vagy Egyensúlyozás próba).

Technológiai eszközök

Futurisztikus fegyverek: a lézerfegyverek végtelen penetrációval rendelkeznek, de nagyon precíz célzást igényelnek. Ennek értelmében a páncélok, pajzsok, sőt, természetes védelmek is haszontalanok velük szemben (az Ügyesség és a mágia azonban továbbra is érvényesül), viszont egy kiszámíthatatlanul mozgó karakter elkerülheti a sugarakat, ha sikeres Reflexmentőt dob Közepes nehézség ellen. Természetesen eközben minden figyelmét a mozgásra kell összpontosítani, így tehát más cselekedetre nem képes. Az előny egy ellenfél ellen nyújt védelmet. Ha többen támadnak sugárfegyverekkel, az első mentő normális értékű, a másodikra -4 jár, és így tovább.

Amennyiben a sebzés értéke maximális (pl. 0 az egyik d10-en), újabb kocka dobható és eredménye hozzáadható az összesített sebzéshez. A sebzésnek nincs elméleti felső határa.

A lézerek használatában gyakorlatlan karakterek találati esélyei mindaddig bizonytalanok, amíg be nem tanulják a biztos célzást. A mesélő minden támadásdobásuk után 1d6-ot dob, és ha az eredmény páratlan, levonja a végső értékből. Szerencsére a lézerek kezelését elsajátítani pofonegyszerű; három megnyert konfrontáció után a levonás megszűnik. Bizonyos régi példányok a meghibásodás határára vannak: egy természetes 1-es támadásdobás esetén az összes energiájuk lemerül egyetlen elhibázott lövésben.

Automatizált lézerek általában ősrégi földalatti létesítményekben található; rögzített, 2+2 szintű, 18-as VO-val rendelkező támadókként kezelhetők.

A **lézerpisztolyok** kapacitása 30 lövés, de a használtan találtakban általában csak 2d10+10 van. A nagyobb méretű **lézervető** másfélszeres ütemben fogyasztják a tölteteket. A fegyverek kicsiny, hengerszerű, egyenként 15 lövésre való energiával rendelkező töltényekkel feltölthetők.

A **tri-lézerek** (másnéven legyezőlézerek) három csővel rendelkeznek, és nem hordozhatók, ezért általában stratégiai pontokon találhatók meg.

A **lézerkardok** és **lézerlándzsák** közelharcú vagy dobófegyverek. Maximális kapacitásuk 15 egység (egy töltény). Átütőképességük a lézeréhez hasonló, de kimerültük után csak 1d6-os ill. 1d8-as seb-

zessel rendelkeznek. A fegyverforgató eldöntheti, hogy akarja-e használni fegyvere erejét. Egy töltet 5 körig funkcionál.

A **krómkesztyű** csillogó, kézre húzható eszköz; lényegében lézerpisztolyként funkcionál.

A **lángszórók** területre ható fegyverek, maximum 6 töltetre való napalmmal. Hatásuk ellen Reflex mentődobás dobható (½ sebzés). Szintén mozdíthatatlan fegyverek, viszonylag rövid hatótávolsággal. Szinte mindig védőpajzsok mögött találhatóak, mivel

a koncentrált hő (mint például egy lézernyaláb) hatására *tűzgolyóként* felrobbannak (3d6 sebzés és 10' sugár minden megmaradt töltényért).

Az **elektrokorbácsok** elit rendfenntartó alakulatok eszközei. A korbács alapfokozaton csak kábító sebzést okoz, de szükség esetén rendes sebzésre állítható. Az első esetben 10 kör alatt fogyaszt el egy egységnyi energiát, a másodikban kétszeres sebességgel teszi ezt. Maximális kapacitásuk 15 egység (egy töltény).

Futurisztikus fegyverek	Ár*	Sebzés	Kritikus Táv (láb)
Lézerpisztoly	2000 at	2d10+	*3 100'
Lézervető	3000 at	3d10+	*3 100'
Tri-lézer	6000 at	3*2d10+	*3 100'
Lézerkard	1500 at	2d6+	18-20/*2 -
Lézerlándzsa	1500 at	1d12+	*2 20'
Krómkesztyű	2000 at	2d10+	*3 100'
Lángszóró	2500 at	6d6	- 20'x60' terület
Elektrokorbács	1200 at	3d4+ spec	*2
Töltény	400 at		

* Hozzávetőleges érték; eredeti környezetükben általában kevésbé értékesek. Az ár egy teljesen feltöltött példányra vonatkozik (tehát egy kifogyott lézerpisztoly 1200 at-t érne).

AG doboz (4500 at): 5'x5' méretű, a gravitáció és a sűrűlódás hatása alól mentesített fedeles fém doboz, ami a beléhelyezett tárgyakat is súlytalanná teszi. A dobozt kezelni – pont tulajdonságai miatt – nem mindig egyszerű feladat.

AG öv (3000 at): ez az antigravitációs eszköz a futurisztikus fegyverekhez hasonlóan töltetekkel működik; kapacitása 15 egység (egy töltény). Egy töltet felhasználásával a *levitáció* varázslathoz hasonló függőleges, három töltettel a *repüléshez* hasonló szabad mozgást tesz lehetővé. A hatóidő az első esetben 1 óra, a másodikban 1 óra + 1d6*10 perc. Minden használatkor 2% esély van, hogy a hatóidő egy véletlenszerű pontján meghibásodik.

Akvaszel (150 at): vízhez hasonló kinézetű, de annál tízszer nehezebb folyadék. Folyadékokkal érintkezve hatékonyan komponenseire bontja azokat; az egyes összetevők sűrűség szerinti rétegeket alkotnak egymás fölött. Ennek megfelelően eredeti hatásuk is megszűnik; a mérgek és varázslatok hatástalanná válnak. A folyadék újakeverése nem lehetséges. Általában 1d6 adag található.

Antitoxin (700 at): kis tapasz, ami minden természetes és mágikus mérget eltávolít a szervezetből.

Argens (1800 at): csillogó fémhengerben tárolt folyadék, ami levegővel érintkezve azonnal 20' sugarú ezüstösen csillogó gázfelhővé fejlődik. A gáz erős idegméreg (Nehéz Kitartás, spec/3d6 Egs); az első dobást elrontók zombik módjára cselekszenek és egyszerű parancsokkal irányíthatók. 2d3 óra leforgása után kerül sor a második dobásra. Az argens ezüstös nyomokat hagy maga után, de ez a reziduum már ártalmatlan.

Diambroid (500 at): robbanóanyag; egy alkalommal 1d4 adag található. A diambroid sebzése adagonként 6d6 Hp; a robbanás sugara adagonként 20'. Erős ütésre és elektromos, 1:6 eséllyel elektromágneses impulzusokra is robban. Magában és számos csomagolásban (tapadókoronggal falra erősíthető, távolról működésbe hozható, időzített, stb.) megtalálható.

Doktrinátor (800 at): A homlokhoz vagy halántékhoz nyomva a koponyába süllyeszthető fémcsap. A doktrinátor egy tetszőlegesen tág vagy szűk, beprogramozott doktrína szerinti cselekvésre sarkallja a tulajdonost. Ha deviációt vagy túl gyenge lelkesedést érzékel, pokoli kínok formájában fegyelmező eszközöket alkalmazhat (Nehéz Kitartás vagy Akaraterő mentődobás attól függően hogy melyik a magasabb). Egyes esetekben kisméretű detonátorral és robbanótöltettel is rendelkezik.

Galtan Pontos Sábeszdeklije (600 at): talán a leggyakoribb technológiai eszköz; nagy mennyiségben maradt a jelen korra. Íves, rézszínű fémötvözetből hajlított és bonyolult vésetekkel díszített fejedő, a kényelem érdekében gyakran bársonnyal vagy szövettel körülvéve, esetleg turbánba rejtve. A szerkezet állandó kapcsolatban áll a bolygó körüli geostacionárius műholdrendszerrel, ezért viselője bármikor megtudhatja, a világ melyik szektorának (régiónak) melyik Szolón szerinti koordinátáján (hexén) áll. Zárt terekben nem működik, és az ősi műholdak kihagyásai, hiányosságai miatt nem mindig nyújt (megbízható) szolgáltatást.

Hipnotikus doboz (6000 at): fekete, csillogó fémötvetből készült, nehéz doboz. A dobozzal hatalmas tömegek irányíthatók vagy készíthetők egyszerű parancsok végrehajtására. A hatás a *megbabonázás* és a *szívárványszínű minta* kombinációja. A hatás tetszőleges ideig fenntartható, bár a nagyon hosszú ideig rabságában tartott tömegek kitörhetnek a befolyásolás alól.

Integrátor (200 at): egyszer használatos vékony, fekete fémpálcák, amelyek rendkívüli, pontban kibocsátható hőenergiát tárolnak. A pálcá hegesztésre, fémlemezok szétvágására és hasonló feladatokra alkalmas; sebzése 8d6 Hp, de mivel nem fegyvernek készült és a kontaktpont kicsi, -4 pont jár a forgatására.

Isten-doboz (3000 at): Lényegében kapcsolat egy földmélyi, remélhetően ép számítógépes adatbankhoz. A doboz megválaszolja a neki feltett kérdéseket, bár a válaszok terminológiája, megfogalmazása

és referenciái nem mindig érthetők a mai kor emberek számára; figyelembe veendő továbbá az adatbank korlátai és esetleges meghibásodásai is. A kapcsolat mögött nincs értelmes válaszadó, ezért a precíz, megfelelően feltett kérdések elengedhetetlenek a hasznos és releváns válaszhoz.

Kommunikátor (1000 at): kicsiny, kerek fémkoronák és fül dugók. A száj környékén ruhára rögzített, illetve fülben elhelyezhető kommunikátorok akár a suttogást is közvetítik mindenkinek, aki 10 sztadión távolságon belül hasonló felszereléssel rendelkezik. Az erős mágneses terek és vastag fémfalak elfojtják, vagy akár semlegesíthetik is a hatást.

Kromatrop (600 at): Prizmákat és lencsákat tartalmazó henger; az egyik végén szivárványszínű fényt bocsát ki, ami permanens, véletlenszerű de rejtett szabályszerűségekkel rendelkező színes kristályos mintát éget a kiválasztott felületre. A kromatrop összesen 12 alkalommal használható. Az élénk színeket bármilyen lágyabb anyagra fel lehet vinni; emberbőrön viszonylag fájdalmas folyamat és a sugárzás 20% eséllyel 1 Egészség végleges elvesztését eredményezi (Kitartás).

Polimorfikus bázis (1500 at): Hengeres, önhűtött fémtartályokban tárolt téztaszertű massa. A polimorfikus bázis anyaga embereké, állatokké vagy más teremtményekké formálható; gyakorlattól függően a primitívtől a kifinomult szervezetekig szinte bármi létrehozható belőle. Egy hengernyi egy emberméretű, alapesetben 3. szintű lényre elég; precíz műszerekkel és vegyszerekkel laboratóriumban sokkal hatékonyabb munka is végezhető. A teremtés folyamata a **teremtés poránál** (v.ö. varázssitalok, olajok és porok) leírtakhoz hasonló, de a próbára +2 jár.

Raptogén (250 at): levegőn gyorsan gázzá alakuló lilásfekete sókristályok. Belélegzése azonnali eszméletvesztést okoz (Nehéz Kitartás).

Reverzál (800 at): ennek a szemnek valaha a pusztasá birtoklásáért halálbüntetés járt. A reverzál kompakt fecskendőformában tárolt hatóanyag, ami a mentődobásukat (Nehéz Kitartás) elveto alanyokban fordított evolúcióra emlékeztető folyamatokat indít el. Általában a visszalépés 1-2 fok az evolúciós lépcsőn, a megfelelő fizikai és mentális degenerációval. A reverzál hatása végleges, és nem fordítható vissza.

A sötét szem (6000 at): a régi időkben szigorúan tiltott eszköz volt. A fekete, gömbölyű fémtárgy egy szintén feketén csillogó kristálylencsével ellátott mesterséges szem, ami a homlokhoz érintve beágyazódik a koponyába, és tökéletes látást biztosít akár a teljes sötétségben is. A szem energiáit mások kiszippolyozásával lehet feltölteni; naponta háromszor 3d6+3 Hp-t elvonó szürkésfekete fénnyalábot képes kibocsátani. Az áldozatok minden esetben véglegesen elveszítenek 1d3 Hp-t, amit a szem tulajdonosa ideiglenesen megkap; ha Hp-jük 0 alá esik, a szem az összes életenergiájukat lecsapolja és a 0 alatti 5 pontot a tulajdonosba táplálja. Bár a szem használatával megszerezhető életenergiának nincsenek elméleti korlátai, az emberi szervezet véges befogadóképessége miatt veszélyek is felléphetnek. Ha a mohó szemet nem táplálják elég gyakran, felfalja a tulajdonos agyát. Ennek előjelei a homlokra gyakorolt tompa nyomásban érzékelhetők.

Stim (50 at): Lényegében egyfajta elsősegélytápasz; sebesülések után közvetlenül felhasználva 1d4 Hp-t ad vissza.

Véletlen táblázatok

Típus	Ezüst*	Elektrom	Arany	Platina	Drágakő	Műkincs	Mágikus
I.	1d6*10 50%	3d6 50%	3d6 30%	-	-	-	-
II.	2d4*10 50%	1d6*5 50%	1d6*5 30%	-	-	-	-
III.	1d6*5 50%	1d6*10 50%	2d4*5 25%	3d6 10%	1 15%	1# 10%	-
IV.	-	2d4*50 50%	1d6*50 50%	1d6*5 20%	1d4 20%	1# 20%	1 25%
V.	-	1d12*50 25%	2d4*50 50%	1d6*10 10%	1d4 10%	1 20%	1d3 20%
VI.	-	-	1d12*50 50%	1d6*10 25%	1d6 20%	1 25%	1d4 25%
VII.	1d6*100 50%	2d6*50 50%	2d6*50 50%	1d6*5 10%	1d4 20%	1d2 25%	1d4 25%
VIII.	1d6*100 50%	2d4*100 50%	2d4*100 40%	1d6*10 10%	1d6 30%	1d3 25%	1d6 25%
IX.	2d4*500 30%	2d4*500 20%	2d4*100 50%	2d4*10 20%	1d6 30%	1d3 30%	1d6 30%
X.	1d6*500 35%	1d12*500 35%	3d4*100 35%	3d4*10 15%	1d8 50%	1d4 25%	2d4 40%
XI.	1d4*1000 50%	1d4*1000 50%	1d6*1000 50%	1d6*50 20%	1d12 50%	1d6 30%	2d6 50%
XII.	1d12*1000 50%	1d12*1000 50%	2d6*1000 50%	1d12*50 30%	3d6 80%	2d4 50%	2d6 80%

* És tetszőleges mennyiségű réz

#Csak könnyen hordozható értéktárgyak

%	Dkövek és mükincsek értéke
01-20	1d10*5
21-50	1d10*10
51-70	1d10*50
71-85	1d6*100
86-95	1d6*500
96-00	1d6*1000

%	Mükincsek típusa
01-05	amulett
06-08	csat
09-11	falikárpit
12-15	fegyver
16-18	fejpánt
19-21	fülbevaló
22-23	gömb
24-28	gyűrű
29-31	idol
32	jogar
33-37	karkötő
38-40	karpánt
41	korona
42-46	korsó
47-48	könyv
49-53	kupa
54	láda
55-59	lánc
60-62	medál
63-66	nyaklánc
67	parázstartó
68-72	szelence
73-77	szent szimbólum
78-80	szobrocska
81-84	szőnyeg
85-87	tál
88-89	tekerces
90-93	tőr
94-96	tükör
97-98	tű
99-00	zeneszerszám

%	Karavánok áru
01-10	állatok
11-20	anyagok
21-30	edények és házi felszerelés
31-33	egzotikus anyagok
34-38	eszközök
39-44	fegyverek és páncélok
45-49	fűszerek
50-51	kincs
52-53	különös tárgyak
54-58	mükincsek
59-68	olaj / viasz
69-74	rabszolgák (2-3/100 at)
75-84	szesz / drogok
85-97	szövet
98-00	vallásos felszerelés

%	Varázstárgyak típusa
01-10	Kardok
11-20	Más varázsfegyverek
21-25	Lövedékek
26-35	Páncélok és pajzsok
36-60	Varázssitalok, olajok és porok*
61-75	Tekercsek
76-80	Botok és pálcák
81-85	Gyűrűk
86-00	Vegyves varázstárgyak I-II.

* Általában 1d4 adag

%	Varázskardok	Ár
01-25	+1-es kard	1500
26-42	+2-es kard	3000
43-50	+3-as kard	4500
51-60	-1-es kard	500
61-63	-2-es kard	750
64-65	-3-as kard	1000
66-67	Álmok kardja	3500
68-69	Bağlyok kardja	2500
70	Baziliskuszok kardja	5000
71	Békáhozó	1000
72-73	Égető	4000
74-75	Faqykard	2700
76-77	Feketepenge	5000
78	Gátak kardja	3500
79	Háromszor elátkozott kard	5000
80	Hóhérpenge	7000
81-82	Káosz kardja	3000
83-84	Kígyónyelv	2000
85-86	Kor sárkánypengéje	5500
87	Napkard	7500
88-89	Négy szél kardja	3500
90	Olivia vívőtörje	3000
91-92	Oroszlánok pengéje	4000
93-94	Pharesm kardja	3000
95	Szerencse kardja	4000
96-97	Tűzkard	2800
98	Tyr Wulos kardja	2000
99	Vilet Kanebe kardja	2500
00	Yor köve	2000

%	Kardok típusa	Ár
01-10	Handzsár	50
11-20	Kard, rövid	10
21-55	Kard, hosszú	15
56-70	Kard, kétkezes	50
71-85	Kard, fattvú	35
86-00	Szablya	15

%	Más varázsfegyverek	Ár
01-30	+1-es fegyver	1500
31-42	+2-es fegyver	3000
43-46	+3-as fegyver	4500
47-54	-1-es fegyver	500
55-58	-2-es fegyver	750
59-60	-3-as fegyver	1000
61-63	Amazon lándzsa +3	4500
64-66	Áldott tenger szigonya	2800
67-68	Bronwilt buzoqánya	5500
69-70	Dalnokok íja	4500
71-72	Fekete bárd	1200
73-75	Gyilkosok töre	2000
76-77	Gyorsaság számszeríja	2500
78-79	Hollócsőr	2500
80-81	Kőfaló	5000
82-83	Meszték buzoqánya	3500
84-86	Mérgek töre	3000
87-88	Rúnafejsze	2000
89-90	Sötét láng buzoqánya	3500
91-92	Szent buzoqány +1	5000
93-94	Szikrapöröly	3500
95-96	Törpe hajítópöröly +3	6500
97-98	Ymmu mancsa	3000
99-00	Zorlán íja	3500

%	Más fegyverek típusa	Ár
01-08	Alabárd	10
09-10	Bot	0
11-15	Buzogány, könnyű	5
16-25	Buzogány, nehéz	8
26-32	Buzogány, láncos	8
33-42	Csatabárd	10
43-47	Csatabárd, kétkezes	20
48-49	Dárda	10
50-51	Fejsze	6
52-54	Fejsze, törpe	30
55-59	Íj, hosszú	75
60-64	Íj, rövid	30
65-69	Íj, visszacsapó	100
70-73	Kalapács, harci	12
74-75	Kalapács, harci kétkezes	25
76-78	Lándzsa, rövid	1
79-81	Lándzsa, hosszú	5
82-87	Számszeríj, könnyű	35
88-90	Számszeríj, nehéz	50
91-00	Tőr	2

%	Lövedékek	Ár
01-25	+1-es nyilak (3d10)	60
26-40	+2-es nyilak (2d10)	120
41-45	+3-as nyilak (1d10)	180
46-60	+1-es számszeríjvesszők (3d10)	60
61-67	+2-es számszeríjvesszők (2d10)	120
68-70	+3-as számszeríjvesszők (1d10)	180
71-80	+1-es parittyakövek (3d10)	60
81-83	Aq nyilak (1d10)	250
84-85	Békehozó (1d3+1)	1000
86-88	Borotvakó (2d10)	200
89-91	Éjszaka nyilak (1d3+1)	1000
92-93	Kilences (1d3+1)	1200
94-96	Kövesszők (1d10)	300
97-98	Medúzakövek (1d10)	200
99-00	Yulan szegei (1d10)	180

%	Páncélok és pajzsok	Ár
01-30	+1-es páncél	1000
31-50	+2-es páncél	2000
51-55	+3-as páncél	3000
56-65	+1-es pajzs	1000
66-71	+2-es pajzs	2000
72-74	+3-as pajzs	3000
75-84	-1-es páncél	250
85-91	-2-es páncél	500
92-94	-3-as páncél	750
95-97	-1-es pajzs	250
98-99	-2-es pajzs	500
00	-3-as pajzs	750

%	Páncélok típusa	Ár
01-15	Bőr	5
16-20	Kivert bőr	15
21-45	Láncing	50
46-50	Pikkelyvért	30
51-70	Láncvért	75
71-80	Mellvért	100
81-82	Rácsvért	200
83-85	Szalaqvért	250
86-95	Lemezvért	400
96-00	Teljes lemezvért	800

%	Varázslatok, porok és olajok*	Ár
01-03	Áldás olaja	100
04-05	Átváltoztatás	700
06-07	Betegség gyógyítása	400
08-10	Bénítás megszüntetése	200

11-12	Csontpor	100
13-14	Eltűnés pora	700
15-16	ESP olaja	200
17-20	Esszencia	400
21-22	Fekete özvegy pora	1000
23	Felfedés pora	100
24	Fulladás pora	1100
25-26	Gázforma	400
27-28	Gyorsítás	400
29-35	Gyógyital, kisebb sebek	100
36-39	Gyógyital, közepes sebek	200
40-41	Gyógyital, súlyos sebek	400
42	Hősiesség	700
43-44	Igazság	400
45	Ifjúság	700
46-48	Khalil Azim pora	700
49-50	Kicsinyítés	400
51-53	Levitáció	200
54	Lélekcsapda	1100
55-59	Méreg	változó
60-62	Méreg semlegesítése	700
63-65	Méreg lelassítása	200
66	Mung pora	400
67	Napfény pora	400
68-70	Óriáserő	200
71-72	Pókmászás	100
73-74	Repülés	400
75-76	Rozsdapor	400
77-78	Savbomba	400
79-80	Síkosság olaja	400
81-82	Szárazság pora	400
83-84	Szenteltvíz	25
85-86	Szerelmi bájtal	400
87	Teremtés pora	1100
88	Titánerő	700
89-91	Tűzes lehellet	400
92-94	Tűzbomba	400
95-96	Víziók	400
97-98	Yaq Amnun rettenetes pora	400
99-00	Zamosz hidrokreatör pora	100

Tekercsek

%	Varázslatok száma
01-20	1 varázslat
21-50	2 varázslat
51-70	3 varázslat
71-80	4 varázslat
81-85	5 varázslat
86-90	6 varázslat
91-95	Átok
96-00	Démoni nevek

%	Varázslat típusa
01-30	Pap
31-80	Varázsló
81-00	Illuzionista

%	Varázslatok szintje
01-10	1d2
11-30	1d3
31-55	1d2+1
56-70	1d3+1
71-85	1d2+2
86-95	1d3+2
96-00	1d2+3

%	Botok és pálcák	Ár
01-06	Bénítás pálcája	3500
07-10	Bűvölés pálcája	2300
11-14	Erdőségek botja	1700

15-20	Érzékelés pálcája	3000
21-25	Félelem pálcája	4000
26-27	Fény botja	5000
28-29	Fonnyasztás botja	7500
30-31	Gyógyítás pálcája	7000
32-33	Halottidézők botja	5000
34-35	Idézés pálcája	8500
36-39	Illúziók pálcája	5000
40-41	Jég botja	7000
42	Kapuk botja	9000
43-45	Kígyók botja	4000
46-47	Kövek botja	6250
48-51	Mellor botja	2500
52-54	Mocsár pálcája	4000
55-56	Pátriárkák botja	6000
57-60	Polimorfizáció pálcája	4000
61-62	Szél botja	6500
63-64	Szemfényvesztők pálcája	4000
65-66	Templomok botja	4800
67	Tűz botja	9300
68-73	Tűzgolyók pálcája	3000
74-77	Ütés botja	3750
78-87	Varázslövedékek pálcája	1000
88-94	Varázstörés pálcája	3000
95-00	Villámok pálcája	3000

%	Gyűrűk	Ár
01-04	Békák	3000
05-09	Csillagok	1600
10-13	Dzsinnek	3000
14-18	Elmepajzs	2000
19-20	Erőpajzs	2500
21-25	Gyógyítás	2000
26-28	Kapuk	4000
29-31	Kék	2500
32-33	Kívánságok	6000
34-36	Kos	3000
37-38	Láthatatlanság	7000
39-41	Mágusok	változó
42-43	Némaság	500
44-46	Por	3000
47-48	Szabad mozgás	3000
49-53	Szellemek	3000
54-58	Telekinézis	4000
59-63	Tollhullás	1500
64-68	Tűzvédelem	2500
69-72	Utazók	3500
73-76	Ügyetlenség	500
77-78	Üstökös	4000
79-80	Varázslatfordítás	3000
81-95	Védelem	változó
96-00	Vízalatti légzés	1500

%	Vegyes varázstárgyak I. (1-3)	Ár
01-02	Aosztén feie	4000
03-06	Alvilágba utazás amulettje	3000
07-09	Átkok palackja	750
10-11	Bebörtönzés medálja	1500
12-14	Démonok könyve	4500
15	Ellentétek tükre	9000
16-19	Ellentétes jellem sisakja	1500
20	Ezer év doboza	3000
21-22	Ezerszemű köntös	4000
23-29	Ezüst kereszt	1200
30-31	Élet amulettje	5000
32-36	ESP medál	3000
37-39	Falánk zsák	750
40-43	Felderítés és érzékelés amulettje	500
44-48	Felderítéstől és érzékeléstől védő	1000
49-50	Feneketlen zsák	5000

51	Férgek könyve	6000
52-54	Foitoqató nyaklánc	3000
55-57	Füstölő palack	500
58-60	Halott ember haja	600
61-63	Halotti lepel	1000
64-67	Helyes út pálcája	2000
68-70	Hübrisz koronája	750
71-74	Idézés háromlábja	4500
75-79	Invokáció qvertvája	1200
80-82	Ifritek füstölője	6500
83-86	Iszonyatos halált okz. szkarabeusz	2000
87-90	Jóskő	1000
91-93	Kecskelábú cipők	500
94-96	Kolonckő	500
97-99	Korok kürtje	3000
00	Kozmikus kocka	5000

%	Vegyes varázstárgyak II. (4-6)	Ár
01-03	Ködkürt	1500
04-05	Kristálygömb	6500
06-08	Kristályhipnózis gömbje	500
09-12	Levitáló cipők	3000
13	Lélekcsapda tükör	10000
14-17	Mászás kötele	2500
18-22	Mechanikus szolgál	2000
23-27	Meditatív füstölő	1200
28	Megsemmisítés gömbje	15000
29-32	Méregtől védő amulett	2500
33-34	Mérgezett köpeny	2000
35-38	Óriáserő kesztyű	2500
39-41	Orvosságos zacskó	2000
42-43	Pusztító kürt	6000
44-47	Repülő szőnyeg	6000
48-50	Rettenetes rothadás talizmánja	2000
51-52	Szellemek palackja	3000
53-54	Szettek könyve	3500
55-57	Szélzsák	2500
58	Telepátia sisakja	5000
59-60	Tolvajfogó kötél	1000
61-62	Tűzgolyók nyaklánc	változó
63-65	Tűzkürt	3000
66-67	Valhalla kürtje	4000
68-70	Varázsitálok lombikja	4000
71-73	Varázskulcs	3000
74-75	Vaspalack	8000
76-79	Védelmező szkarabeusz	3000
80-85	Védő karpánt	változó
86-91	Védőköpeny	változó
92-94	Védtelemné tévő karpánt	500
95-96	Villódzó színek köntöse	5000
97-00	Vízöntő korsó	2000

%	Technológiai eszközök	Ár
01-05	Lézerpisztoly	2000
06-08	Lézervető	3000
09-11	Lézerkard	1500
12-14	Lézerlándzsa	1500
15-16	Krómkesztyű	2000
17-19	Elektrokorbács	2500
20-25	Töltények	400
26-27	AG doboz	4500
28-29	AG öv	3000
30-37	Akvasztel	150
38-45	Antitoxin	700
46-47	Argens	1800
48-52	Diambroid	500
53-55	Doktrinátor	800
56-63	Galtan Pontos Sábesszdeklíje	600
64	Hipnotikus doboz	6000
65-70	Integrátor	2000

71	Isten-doboz	3000	83-87	Raptoqén	250
72-75	Kommunikátor	1000	88-90	Reverzál	800
76-81	Kromatróp	600	91	A sötét szem	6000
82	Polimorfikus bázis	1500	92-00	Stim	50



Jogi Függelék

This version of *Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek* is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity as provided in section 1(e) of the Open Game License: Any and all explanatory material, the E.M.D.T. designation as well as all proper names and examples of play contained in this product are hereby claimed as Product Identity, excluding material derived from Open Game Sources.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and

means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products

contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any

Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades Players Handbook 2nd printing, Copyright 2006 by Troll Lord Games, Inc.; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades Monsters & Treasure, Copyright 2005 by Troll Lord Games, Inc; Authors Robert Doyel and Stephen Chenault.

Eldritch Sorcery Copyright 2005, Necromancer Games, Inc.; Authors Patrick Lawinger, Scott Greene, and David Mannes, with Erica Balsley, Chris Bernhardt, Casey W. Christofferson, Bill Collins, Jim Collura, Chad Coulter, Patrick Goulah, Skeeter Green, Jeff Harkness, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Richard Hughes, Robert Hunter, Al Krombach, Rob Mason, Matt McGee, Clark Peterson, Michael Proteau, Greg Ragland, Gary Schotter, Joe Walmsley, and Bill Webb.

Kard és Mágia Copyright 2006 by Gabor Lux.

Original Spell Name Compendium Copyright 2002 Clark Peterson; based on NPC-named spells from the *Player's Handbook* that were renamed in the System Reference Document. The *Compendium* can be found on the legal page of www.necromancergames.com.

Player's Guide to the Wilderlands Copyright 2003, Necromancer Games, Inc. and Judges Guild; Authors Bob Bledsaw and Clark Peterson based on original material by Bob Bledsaw, Bill Ower and Bryan Hinnen.

Temple of Pazuzu Copyright 2002 by Gabor Lux.

Aerial Servant from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Amphisbaena from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bonesucker from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Erica Balsley.

Caryatid Column from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Clam, Giant from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Frog from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Jackalwere from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leech, Giant from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Lithonnite, the Riders of Yuun and Ulyuleng from **Monsters of Myth**, 2006. These monsters are copyright by Matthew J. Finch, and used with permission.

Piercer from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Slug, Giant from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Spidergoat from **Mutant Future**, Copyright 2008 by Daniel Proctor and Ryan Denison.

Strangle Weed from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tsathar from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Authors Scott Greene and Clark Peterson.

Turtle, Giant Snapping from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Vampire Rose from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Tom Moldvay and Jean Wells.

Wilderlands of High Fantasy Campaign Setting Copyright 2005, Necromancer Games, Inc., and Judges Guild, Inc., Authors Bob Bledsaw, Clark Peterson, James Mishler, Robert Conley, Greg Geilman and Patrick Lawinger, based on original material by Bob Bledsaw and Bill Owen, with Bryan Hinnen, Scott Fulton, Daniel Hauffe, Paul Jaquays and the original Judges Guild staff.

Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek © Copyright 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.

