

M\*PATCH



TTK

BESTIÁRIUM

VERZIÓ: 0.80

ÍRJA: HULLA

## Kedves Olvasó!

Mindenekelőtt örömmel köszöntelek e szabálykönyv lapjain. Ez egy **nem hivatalos szerepjáték szabálykönyvhöz, a Tiltott Törvénykönyvhöz** tartozó Bestiárium. Legfőbb funkciója, hogy a játék során feltűnő, a világban előforduló különféle ellenfelek játéktechnikai statisztikáit összegyűjtse, illetve a mindenkori Mesélőknek módot kínáljon arra, hogy miképp dolgozhatnak ki a saját történeteikben előforduló ellenfelek, szereplők.

A kiegészítő szabálykönyv négy érdemi egységre tagolódik. Megtalálhatóak benne a különféle bestiák, a varázslatként felbukkanó kreatúrák, a világ meghatározó részét benépesítő hétköznapi szereplők statisztikái. E három részben természetesen az odavágó játéktechnikai szabályok is elérhetővé válnak. Ezen felül a negyedik egységben több, a témához kapcsolódó különféle leírások, illetve az azokhoz kapcsolódó szabályok kaptak helyet.

Fontos megjegyezni, hogy ez nem egy teljesen kész és befejezett anyag. Nagyon számítunk az alábbi anyaggal kapcsolatos rajongói visszajelzésekre. E Bestiárium közreadásának is az az elsődleges célja, hogy ezen keresztül is fejleszthessük az anyag minőségét, játszhatóságát. Ez a verzió elsősorban a játéktechnikára fókuszál, melynek folyamányaként a nyelvezete kifejezetten száraz, nélküli a hangulat megteremtését szolgáló részeket.

A szabálykönyv feldolgozásához és használatához elengedhetetlen a TTK ismerete. Az alább taglalt részek szabályokba, harcrendszerbe illeszthetőségnek ez mindenképp előfeltétele. Ahol némi ellentmondást tapasztalható, ott mindig a frissebb kiadványt tekintsetek mérvadónak. Részünkről tudatos döntés, hogy az anyag a lore-t, a világot csak minimális mértékben érinti. A fókusz a játékon, játszhatóságon van.

Minden szükséges információ és elérhetőség fellelhető a projekt honlapján: <https://magustk.hu/>

Számítunk rátok!

Hulla

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>BESTIÁK.....</b>	<b>4</b>
<b>ADATLAP .....</b>	<b>4</b>
<b>OSZTÁLYOK .....</b>	<b>5</b>
<b>TÍPUSOK .....</b>	<b>6</b>
<b>JELLEMZŐK .....</b>	<b>8</b>
<b>ADOTTSÁGOK .....</b>	<b>9</b>
<b>KÉPESSÉGEK .....</b>	<b>10</b>
<b>SZABÁLYOK .....</b>	<b>11</b>
<b>BESTIÁK JEGYZÉKE .....</b>	<b>12</b>
<b>ÁLLATOK .....</b>	<b>12</b>
<b>DÉMONOK .....</b>	<b>23</b>
<b>ELEMENTÁLOK.....</b>	<b>26</b>
<b>ENTITÁSOK .....</b>	<b>30</b>
<b>ÉLŐHOLTAK .....</b>	<b>33</b>
<b>KIEMELKEDETTEK .....</b>	<b>42</b>
<b>LÉNYEK.....</b>	<b>46</b>
<b>NÖVÉNYEK .....</b>	<b>60</b>
<b>ŐSIEK .....</b>	<b>64</b>
<b>SZÖRNYEK.....</b>	<b>68</b>
<b>LEÍRÁSOK .....</b>	<b>77</b>
<b>ANTISS .....</b>	<b>77</b>
<b>BELSŐ SÍKOK .....</b>	<b>80</b>
<b>HATALOMSZAVAK .....</b>	<b>82</b>
<b>MISZTIKUS JELENSÉGEK.....</b>	<b>89</b>
<b>MÁGIKUS AKTÍV FORMÁK.....</b>	<b>90</b>
<b>AKTÍV FORMÁK JEGYZÉKE.....</b>	<b>92</b>
<b>NEM KALANDOZÓ KARAKTEREK .....</b>	<b>96</b>
<b>KÖZÖNSÉGES KARAKTEREK JEGYZÉKE.....</b>	<b>99</b>
<b>KIEMELKEDŐ KARAKTEREK JEGYZÉKE .....</b>	<b>114</b>

Ebben a fejezetben összegyűjtésre kerültek azok a magyarázatra szoruló fogalmak, melyekkel a TTK használata során találkozhattok. Azok számára is hasznos lehet az alábbi rész előzetes áttanulmányozása, akik még csak ismerkednek ezzel a szabályrendszerrel, hiszen e több fejezetre tagolt anyagban a legnagyobb igyekezet ellenére is előfordulhat, hogy itt-ott olyan fogalmakba fut bele az olvasó, amelyek pontos és részletes tisztázására csak egy későbbi részben kerül majd sor. E részek gyors megértését nagyban segítheti, ha az illető már bír előzetes információkkal a könyvben használt fogalmak jelentéséről.

ADATLAP

Az egyes bestiáknál feltüntetett statisztikák közti könnyebb eligazodás érdekében következzenek mindről egy-egy nagyon rövid ismertető. (Az értelmes, humanoid lények esetében akár az NKK-nél felvázolt statisztikák is alkalmazhatóak.)

**Név:** a Bestia megnevezése, esetleges besorolása.

**Típus:** a Bestia technikai besorolása, amelynek játéktechnikai kihatásai is vannak.

**Osztály:** a Bestia Osztálya (BO) annak erejét, hatalmát hivatott jelezni. (Egyes, a Bestiát célzó misztikus hatások alkalmával szerepet játszó statisztika.)

**Ké:** a Bestia Kezdeményező értéke.

**Fizikum/Fizikai ellenállás:** a Bestia statikus fizikai (Erő, Áll, Egé) Tulajdonságainak átlag értéke, illetve az egyik alapvető misztikus ellenállása.

**Reakció/Elkerülő ellenállás:** a Bestia dinamikus fizikai (Gyo, Ügy, Érz) Tulajdonságainak átlag értéke, illetve az egyik alapvető misztikus ellenállása.

**Szellem/Szellemi ellenállás:** az értelemmel rendelkező Bestia szellemi (Kar, Int, Aka, Asz) Tulajdonságainak átlaga, míg állatok esetében a szellemi készségekről képet adó Ösztön. Az egyik alapvető misztikus ellenállás.

**Ép (vagy Ep):** a Bestia Ép maximum értéke / a meg- vagy feladást jelentő Ép értéke. (Egyes bestiák esetében, ahol

a szó szoros értelmében vett életerő nem jöhet szóba Ep, azaz Esszencia pont e statisztika megfelelője.)

**Fp:** a Bestia Fp maximum értéke / a menekülést jelentő Fp értéke.

**Mp:** a Bestia Mp maximum értéke.

**Pp:** a Bestia Pp maximum értéke.

**TÉ/TÉO:** a Bestia Támadó értéke / fegyveres Támadó érték osztálya.

**VÉ/VÉO:** a Bestia Védő értéke / fegyveres Védő érték osztálya.

**CÉ/CÉO:** a Bestia Célzó értéke / fegyveres Célzó érték osztálya.

Találati helyek egyes **SFÉ értékei.**

**Seb:** a Bestia fegyver szerinti Sebzés kódja.

**Tám:** a Bestia fegyver szerinti körönkénti támadás száma, amely mellett még nem sújtja hátrány.

**Mód:** a Bestiát a körönkénti elsőn felüli támadás esetén sújtó kombinációs (speciális, általában kétkezes) negatív harci módosító mértéke.

**Méret:** a Bestia fizikai méretének megadása, amely 0 esetén az emberi léptéket, 1-nél annak háromszorosát, 2-nél az 1-es háromszorosát stb., stb. jelenti. A negatív értékek pedig harmadolásnak felelnek meg.

**Mozgás:** a Bestia körönkénti / Akció Manőverenkénti legmagasabb, korrigált mozgás távja a Szárazföld, a Levegő és a Víz tekintetében.

**Harci:** a Bestia Harci készségének Képzettségként megfeleltethető fokozata.

**Jellemző:** a Bestia Jellemző készségének Képzettségként megfeleltethető fokozata.

**Misztikus:** a Bestia Különleges (jobbára misztikus) készségének Képzettségként megfeleltethető fokozata.

**Spec:** a Bestia által birtokolt Adottságok felsorolása, illetve egyedi Képességeinek felsorolása.

**Leírás:** a Bestia rövid bemutatása.

Bestia Adatlap

ZAGNOL LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 15/15	Rea/Elk 10/10	Sze/Sze 9/9	Ép: 15 (9)	Fp: 55 (18)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	Ké: 40	TÉ: 65	VÉ: 105	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		8	11	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Kétkezes buzogány		8,5	12	-	-	2k10+3	1	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/8	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan I., Őrjöngés II., Szívós I.							
<b>Leírás:</b>	A zagol egy két láb feletti magasságú, roppant izmos, farkasszerű arcvonásokkal rendelkező humanoid. Kegyetlen, félelmet nem ismerő, barbár népség, amely a többi civilizációtól távol, vad törzsekbe szerveződve él.							

**OSZTÁLYOK**

Minden bestia osztályát a jellemzői, statisztikai alapján határozzuk meg. A Bestia Osztály (BO) meghatározásának gyakorlati szempontból jobbára csak idézések, űzések és szólítások esetén van jelentősége, egyéb esetekben tehát el lehet ettől tekinteni. Egy adott bestia besorolásához ki kell

keresni a lenti táblázatból az egyes statisztikáikhoz, jellemzőikhez tartozó Statisztika kategóriák értékét. Az öt legmagasabb Statisztika kategória alapján kerül meghatározásra a bestia Bestia Osztálya. Egészen pontosan ennek az öt Statisztika kategóriának a lefelé kerekített átlaga adja meg az adott lény Bestia Osztályát.

Stat. kat.	Ké	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés max. <sup>1</sup>	Ép	Fp	SFÉ <sup>1,2</sup>	Pp	Mp	Mozg.	Méret	Fizik./Reakció	Szell./Ösztön	Fiz. Ellk. Sze. Ellenállás	Képz. fok	Képes./Adott. E
-3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	-2	1	1	1   1   1	Nf	-
-2	17	19	49	17	1	3	2		1	1	12		3	3   3   3	-	-	
-1	28	31	81	28	2	6	5		2	5	20	-1	5	5   5   5	-	-	
0	35	38	98	34	3	8	10		5	10	28		7	7   7   7	-	-	
1	39	43	103	37	5	10	20	1	10	20	36	0	9	9   9   9	If	1	
2	44	50	110	41	10	12	30	2	20	40	44		11	11   11   11	AF	2	
3	49	58	118	46	15	14	40	3	30	60	52		13	13   13   13	-	3	
4	56	67	127	51	20	16	50	4	40	80	60	1	15	15   15   15	Kf	4	
5	63	78	138	57	25	18	60	5	50	100	68		16	16   16   16	-	5	
6	71	90	150	64	30	21	75	6	60	120	76		17	17   17   17	-	6	
7	80	103	163	71	35	24	90	7	70	140	84	2	18	18   18   18	Mf	7	
8	90	118	178	79	40	27	105	8	80	160	92		19	19   19   19	-	8	
9	101	134	194	88	45	30	120	9	90	180	100		20	20   20   20	-	9	
10	113	151	211	98	50	34	135	10	100	200	108	3	21	21   21   21	-	10	
11	126	170	230	109	55	38	150	11	110	220	116		22	22   22   22	Lf	11	
12	140	190	250	120	60	42	170	12	120	240	124		23	23   23   23	-	12	

<sup>1</sup> Képzettség és Adottság miatti bónusz nélkül.

<sup>2</sup> Bestiák besorolásánál a legmagasabb SFÉ értékkel kell számolni.

Amennyiben egy bestia esetében a TOP öt Statisztika kategória legmagasabb és legalacsonyabb értékei közt háromnál több pontnyi eltérés van, úgy a KM-nek érdemes ellenőrizni, hogy a Bestia jellemzőinek kialakítása nem túlságosan torz-e.

Követendő elv, hogy a KM az erőltetett bestia-optimalizálás elkerülése végett csak a Bestia részletes kidolgozását követően, végső statisztikáinak megléte után sorolja osztályba őket. Azokat az oszlopokat, ahol a Bestia jellegzetességei folytán az nem rendelkezik értékkel, nem kell figyelembe venni a besorolás alkalmával. Bizonyos bestiátípusok egy hozzájuk előre meghatározott fix értékkel módosítják a végső Bestia Osztályt.

*Például: a korábban bemutatott Zagnol Bestia Osztályba sorolása alkalmával az egyes statisztikákhoz tartozó – alább zárójelben megadott – Statisztika kategóriákból kell kiindulni. Azaz:*

- Ké: 40 (2)
- TÉ: 65 (4)
- VÉ: 105 (3)
- CÉ: 20 (-2)
- Sebzés max.: 20 (4)
- Méret: 0 (1)
- Ép: 15 (3)
- Fp: 55 (4)
- Mozg.: 50 (3)
- Fizikum: 15 (4)
- Reakció: 10 (2)
- Szellem: 9 (1)
- Fiz. Ell.: 15 (4)
- Elk. Ell.: 10 (2)
- Szel. Ell.: 9 (1)
- Harci képz.: Kf (4)
- Jellemző képz.: Af (2)
- Spec: Megállíthatatlan I. (3), Örgöngés II. (4), Szívós I. (2)
- Lény: +0 Bestia Osztály

*A fenti Statisztika kategóriák öt legmagasabb értéke 4, 4, 4, 4, 4, melyek átlaga 20/5=4. Azaz a Zagnol Bestia Osztályba 4+0=4-es.*

A bestiák mindegyike egy-egy típusba soroltatik. Ezek a típusok nem egyszer játéktechnikai következményeket is magukba foglalnak az alábbiak szerint.

### Állat

Hétköznapi vadon vagy urbánus környezetben élő valódi intelligenciával nem bír, csak ösztönök által vezérelt bestia. Jellemzően nem rendelkeznek misztikus háttérű képességekkel.

Minden ilyen típusba tartozó bestiát +3 extra kudarc sújt az *Asztrál-*, a *Mentál-* és a *Nekromágiához* kapcsolódó ellenállásai esetén.

### Démon

Az alsóbb Külső síkok egyikén őshonos fajzat, amely ebből adódóan tekintélyes hatalommal rendelkezik az elsődleges anyagi síkokon honos teremtményekhez képest. Eszmeisége jellemzően gonosz, kaotikus. Bár lélekkel nem, de az annak funkcióját ellátni képes szellemmel rendelkeznek.

*Mágiarezisztens.* Továbbá a varázslatokon felül kizárólag *Misztikus fegyver* segítségével lehet sérülést okozni neki. *Behatástűrő.* *Esszenciális.* *Fájdalomtűrő.* *Lélektelen.* *Másvilági.* Testük anyagában mágikus *Misztikus fegyvernek* minősül.

### Elementál

Az elemi síkok egyikén élő, annak anyagából felépülő ottani őshonos fajzat. Teljesen sajátos vegetációval és szellemi felépítéssel, ennek folytán gondolati sémával rendelkezik. Őselemi testének köszönhetően a hétköznapi fegyverekkel szemben *Tolerancia III.*, a *Mágikus fegyverekkel* szemben *Tolerancia I.* illeti meg őket, míg a többi *Misztikus fegyver* normál módon sebzí őket. Ezen felül az egymást pusztító ellenelemekkel szemben az *Érzékenység II.*, a közömbös ellenelemekkel szemben az *Érzékenység I.* szabályai érvényesülnek. A további elemek normál módon sebzik őket, míg a velük azonos elemekkel szemben a *Tolerancia III.* érvényesül. *Behatástűrő.* *Elemérzék.* *Esszenciális.* *Fájdalomtűrő.* *Lélektelen.* *Másvilági.* *Normál látása* nincs.

### Entitás

Egy az *Asztrál-*, *Mentál-* vagy *Álomsíkon* őshonos fajzat. Mint ilyen nem is tekinthető a szó szoros értelmében élőlénynek, hiszen jellegéből adódóan fizikai testtel, formával nem rendelkező bestia.

Kizárólag a vetületi síkon ténykedő testnélküli bestia. Mint ilyen az elsődleges anyagi sík eszközeivel (pl. elemi mágia, fegyver) nem lehet rá hatást kifejteni. *Behatástűrő.* *Esszenciális.* *Fájdalomtűrő.* Az asztrális entitás *Asztrál-*, a mentál *Mentálérzéssel* bír, ám *Normál látással* egyik sem.

### Élőholt

Egy egykor az elsődleges anyagi síkon élt teremtménynek a természetes körfogásból kikerült és itt ragadt maradványa. Az élőholtaknak több közös jellemzőjük van. *Behatástűrő.* *Fájdalomtűrő.* *Megrendíthetetlen.* Nincs természetes regenerációjuk, így nem gyógyulnak Ép-t. Ezen felül altípusuknak megfelelően további különleges játéktechnikai szabályok vonatkozhatnak rájuk. Többségük extrém mód elvakult, azaz egy 6E vagy afeletti intenzitású késztetés a cselekedeteiknek mozgatórugója.

Az Élőholtaknak hét altípusa ismert, melyek:

- **tudattalan élőholt** (holt): a leggyakrabban előforduló és legkönnyebben elpusztítható élőholt típus. Általában csupán egy romlott lélekmaradvány által vezérelt, az általa érzékelt élő elpusztítására törő holttest, és mint ilyen, természetes sérülékenységgű fizikai testtel bír. *Anyagérzék.* *Normál érzéke* nincs. *Lelketlen.* *Tolerancia II.(szűrő)*
- **éji rém** (rém): bár ez a típus is saját fizikai testtel bír, az érdemben csakis *Misztikus fegyver* vagy tűz által sebződik. Az egyszerű holtakhoz képest még veszélyesebbé teszi a rémeket, hogy gondolkodásra képes tudattal rendelkeznek. *Anyagérzék.* *Normál érzéke* nincs. *Tolerancia II.(szűrő)*
- **kóborló dög** (kóborló): ez a típus lényegében egy romlott holt lélek, amely ebben a formájában képtelen hatást gyakorolni az élők világára. Ahhoz, hogy ezt megtehesse egy élő testre van szüksége, ezért *Megszálló.* A másokat megszálló kóborlót csak *Varázsfegyver* minősítésű *Misztikus fegyver* sebzí, ám a megszállt test természetes módon sebződik. A kóborló a megszállás előtt bír a *Lélekérzék* és a *Repül* jellemzőkkel, ám ekkor *Normál érzéke* nincs.
- **vérivó élőholt** (vérivó): a saját fizikai testtel bíró élőholt típusok legveszedelmesebbike, mivel *Életnyelőként* képesek az élőkől Ép-t nyerni, ráadásul *Fertőzőek.* Azaz áldozataik jobbára szintén vérivóvá válnak. Megsebzésükhöz *Misztikus fegyver* vagy tűz szükségeltetik.
- **lidérc** (lidérc): ez a különleges és így szerencsére ritka élőholt a *Normál érzéken* túl *Lélekérzéssel* és *Éteri alakkal* bír, mely utóbbit csakis *Misztikus fegyver* képes érdemben sebezni.
- **szellem** (szellem): ez a romlott holt lélek bír olyan képességekkel, melyekkel hatást tud gyakorolni az élők világának egyes szegmenseire. Továbbá képes élő testeket is megszállni. *Megszálló.* Magát a másokat megszálló szellemet csak *Varázsfegyver* minősítésű *Misztikus fegyver* sebzí, ám a megszállt test természetes módon sebződik. A szellem a

megszállás előtt bír a *Lélekérvék* és a *Repül* jellemzőkkel, ám ekkor *Normál érzéke* nincs.

- **életerővel táplálkozó lidérc** (szipoly): az egyik legveszélyesebb és legritkább élőholt típus, amely mivel *Éteri alakkal* rendelkezik, kizárólag *Misztikus fegyverrel* sebezhető. *Életnyelőként* képes az élőktől Ép-t nyerni, továbbá a normál érzékeken túl bírja az *Anyagérvék* jellemzőt is.

#### **Kiemelkedett**

A felsőbb Külső, azaz isteni síkok lakói. Többségük létezésének célja az adott égi hatalmasságuk szolgálata. Általában tekintélyes hatalommal rendelkeznek az elsődleges anyagi síkok teremtményeihez képest.

*Mágiareziszes. Behatástűrő. Fájdalomtűrő. Másvilági.*

#### **Lény**

Különféle, többé-kevésbé jól szervezett közösségekbe, társadalmakba rendeződő teremtmények ők. Érdemi eltérés lehet az adott faj egyes egyedei közt. Így egy adott bestiánál feltüntetett statisztikák csupán egyfajta irányt, mintát mutatnak ahhoz, hogy ebben a világban elhelyezhetők legyenek a kérdéses faj egyedei.

Semmilyen általánosan alkalmazható játéktechnika sem tartozik az ebbe a típusba sorolt bestiákhoz.

#### **Növény**

Fizikai és szellemi téren is erősen korlátozott, életformák. Így a szó szoros értelmében nem is tekinthetők bestiának.

Korlátozott cselekvőképességgel bíró „ellenfél”. *Behatástűrő*. Részben *Esszenciális*, mivel Ep-i legfeljebb csak tized annyi Ép-nek feleltethetőek meg. *Fájdalomtűrő. Lélektelen.*

#### **Ősi**

Korokkal korábbi fajok ma is élő egyedei, melyek az ősi mivoltuknak köszönhetően sokkal könnyebben képesek misztikus készségeik használatára a világot benépesítő többi teremtményhez képest.

Minden ilyen típusba tartozó bestia képes bizonyos *Hatalomszavak* használatára. A használat hatékonysága nagyban függ az ősi bestia pontos fajtától, illetve vérének tisztaságától.

#### **Szörny**

Általában nagyon hasonló készségekkel rendelkező fajok egyedei soroltatnak ebbe a típusba, melyek az elsődleges anyagi sík szülöttei. Többségében misztikus képességekkel, illetve eredetl bírnak.

Semmilyen általánosan alkalmazható játéktechnika sem tartozik az ebbe a típusba sorolt bestiákhoz.

#### **Bestia típusok osztály módosítói**

<b>Típus</b>	<b>Példa</b>	<b>BO mód.</b>
állat	<i>farkas, bagoly</i>	-1
démon	<i>molamoth, sytix</i>	+3
elementál	<i>tűzharcos, légúr</i>	+1
entitás	<i>lélekorzó, siralomkutya</i>	+1
élőholt		
- holt	<i>izar, zombi</i>	+0
- rém	<i>bosszúálló, démonfattyá</i>	+1
- kóborló	<i>rémlátó, vérfarkas</i>	+1
- vérivó	<i>gahul, vámpír</i>	+2
- lidérc	<i>árny, fantom</i>	+1
- szellem	<i>álmrabló, hekator</i>	+2
- szipoly	<i>hastya</i>	+2
kiemelkedett	<i>küldöttek, dzsinnek</i>	+2
lény	<i>buzzgoblin, tamari</i>	+0
növény*	<i>emberfogó, óriás pöfeteg</i>	nincs
ősi	<i>gho ragg, őssárkány</i>	+3
szörny	<i>ocsány, troll</i>	+0

\* nem tekinthető teljes értékű Bestiának

Értekezés olyan speciális tényezőkről, melyek a Bestia típusából fakadóan kerülnek alkalmazásra.

#### **Anyagérzék**

Az *Anyagérzék* jellemzővel bíró Bestiák speciális módon érzékelik a környezetüket, a fizikai világot. Lényegében a halandók látásával és hallásával beérkező ingerek érzékelésére képesek általa, előnyök vagy hátrányok nélkül. Kivéve, hogy képessé teszi őket arra, hogy az anyagot élettelen, élő és mágikus felosztásban minősége alapján megkülönböztessék egymástól.

#### **Behatástűrő**

A *Behatástűrő* Bestiák azok, melyek immunisak a Mérgekre és Betegségekre. Ennek oka, hogy nem rendelkeznek az elsődleges anyagi sík törvényszerűségeinek megfelelő olyan élő, fizikai testtel, melyeket a fenti tényezők fenyegetni képesek.

#### **Elemérzék**

Az *Elemérzék* jellemzővel bíró Bestiák speciális módon érzékelik a környezetüket, a fizikai világot. Lényegében a halandók látásával és hallásával beérkező ingerek érzékelésére képesek általa, előnyök vagy hátrányok nélkül. Kivéve, hogy az elemeknek az anyagokban jelen lévő koncentrációján és minőségén keresztül érzékelik az anyagi világot, illetve annak rezgéseit (hangjait).

#### **Esszenciális**

Az *Esszenciális* Bestiák nem rendelkeznek Életerő ponttal. Ennek folyományként esetükben értelmezhetetlenek az életerővel manipuláló misztikus hatások, ám játéktechnikai szempontból (*pl. kötelező Ép vesztés*) esetükben az Esszencia pont veendő figyelembe az Életerő pont helyett, viszont náluk nincs sem Esméletvesztés, sem Leütés.

#### **Életnyelő**

Az *Életnyelő* bestia (általában fegyvertelen) támadásának sikeres sebzése után annyi Ép-t nyer vissza az élő ellenfelétől, amennyit sebzett rajta.

#### **Éteri alak**

Az *Éteri alak* jellemzővel bíró bestiának nincs a szó hétköznapi értelmében vett anyagi teste, csupán annak egy éteri projekciója mutatkozik meg a valódi világban. Ez a kivetülés kizárólag a birtokosának akaratlagosságán keresztül tud interaktálni az anyagi világgal. Helyváltoztatása a szilárd felületekhez kötődik.

#### **Fájdalomtűrő**

Az Fp értékkel nem bíró bestiák a kötelező Ép vesztés szabályán keresztül sebezhetőek, így őket *Fájdalomtűrő* Bestiának nevezzük! Ennek oka, hogy nem rendelkeznek az

elsődleges anyagi sík törvényszerűségeinek megfelelő élő, a növényekénél magasabb rendű, fizikai testtel.

#### **Fertőző**

A *Fertőző* jellemzővel bíró bestia keze által megölt halandó az ilyen bestiával azonos típusú élőholtta válhat. Ehhez a bestiának a Szellemi alapú próbájában BO-nyi sikerszinttel felül kell kerekednie az áldozata Összetett ellenállásán.

#### **Lélekérzék**

A *Lélekérzék* jellemzővel rendelkező Bestiák közvetlenül a két alapvető vetületi síkot látják, azaz közvetlenül az Asztrál- és Mentálisíkon megtapasztaltak alapján tájékozódnak. A kizárólag ilyen érzékkel bíró fizikai szereplő fizikai világban való ténykedése kifejezetten körülményes. Ezért a bestia számára -3 HMO-nyi harci hátrányt, továbbá kapcsolódó próbáinál legfeljebb -3 extra kudarcot jelent.

#### **Lélektelen**

A *Lélektelen* bestiák nincsenek jelen a vetületi síkokon, így asztrális, mentális illetve szellemi úton nem – esetleg korlátozottan (lásd Nekro Mágia) – lehet rájuk hatni.

#### **Másvilági**

A *Másvilági* bestiák természetfeletti mivoltuk okán +6 extra sikert kapnak a hatalomszavakkal szembeni ellenállásukra.

#### **Mágiarezisztens**

A *Mágiarezisztens* bestiákat +3 extra siker illeti meg a különféle őket célzó misztikus hatásokkal szemben.

#### **Megrendíthetetlen**

A *Megrendíthetetlen* bestia esetében nem érvényesül sem a Megrendítő találat, sem az Esméletvesztés, sem a Leütés szabálya.

#### **Megszálló**

A *Megszálló* bestia képes átvenni egy élőlény fizikai teste felett a teljes irányítást. A sikeres megszálláshoz a bestiának a Szellemi alapú próbájával felül kell múlnia a célpont által választott Asztrális vagy Mentális ellenállását. A testben ragadt lélek kudarc szintjétől függően – általában 3 kudarc szint alatt – küzdhet még az uralom visszaszerzésért sorsfordító történések esetén. Egy test elhagyása a megszálló számára 1 környi folytatólagos manőverrel történik. A Megszálló bestia fizikai Tulajdonság értékeit limitálják a megszállt test fizikai tulajdonság értékei.

#### **Misztikus fegyver**

A *Misztikus fegyvereknek* két fajtája van. Az egyik az anyaga folytán *Mágikus fegyver*, a másik a varázslattal megtámogatott *Varázsfegyver*. Utóbbin olyan varázslat működik, mely a pusztítást szolgálja, azaz jellemzően bővülés, démoni hatás vagy kifejezetten erre a funkcióra irányuló mágikus kapcsolat a központi mechanizmusa. Bizonyos bestiák kizárólag ilyen eszközökkel sebezhetőek.

---

## ADOTTSÁGOK

---

A különféle bestiák rendelkezhetnek bizonyos különleges készségekkel. Ezek egyik fajtája az Adottságok. Lényegében ezek olyan játéktechnikai előnyök, melyek több bestia esetében is előfordulhatnak. Éppen ezért egységes jegyzékben soroljuk fel ezeket. A különböző bestiák leírásában pedig csupán névleg hivatkozunk rájuk a Speciális részben. Jellemzően minden egyes **Adottságot csakis egy példányban birtokolhat egy bestia!**

Az Adottságok mindegyike három fokozattal rendelkezik. A három fokozatra vonatkozó játéktechnikai hatásokat a leírásban „/”-jel választja el egymástól. Míg a leírásvégi zárójeles érték a Statisztika kategóriák értékéről tájékoztat.

Az adott bestiát irányító Mesélő bármikor eltekinthet egy eseti előnyt biztosító Adottság alkalmazásától!

**Ellenálló** I-III: +1 / +2 / +3 Dobásmódosító a bestia Méregellenállására és a Betegségekkel szemben. (2-3-4)

**Extra reakció** I-III: +1 / +2 / +3 Dobásmódosító a karakter Kezdeményező dobásaira, továbbá egy adott jelenet legelső / első kettő / első három körében +1 CS illeti meg őt. (3-5-7)

**Fejlett érzékszerv** I-III: a bestia megnevezett érzékszervei +1 / +2 / +3 sikerszintet jelentenek az ahhoz kapcsolódó próbáihoz. (2-4-6)

**Fizikai megerősítés** I-III: minden fizikai jellegű ellenállására a bestia +1 / +2 / +3 Dobásmódosítót kap. (1-3-5)

**Fürge** I-III: a Kitérés Manőver használatakor a bestia +0,5 helyett +1 / +1,5 / +2 VÉO-t kap. (2-5-8)

**Képzettség affinitás** I-III: az adott képzettség csoport próbáira a bestia +1 / +2 / +3 Dobásmódosítót kap. (3-4-5)

**Mana uraló** I-III: a bestiának két varázslata közt a normál Lecsengéshez képest 1 / 2 / 3 értékkel kevesebb Cselekedet számot kell kivárnia. (2-3-4)

**Mana vezető** I-III: a bestiának az általa használt varázslatok Varázsidő tényezőinek összegét 1 / 2 / 3 ponttal csökkentheti. (2-4-6)

**Megállíthatatlan** I-III: minden egyes a bestiát érő megrendítő találat esetében az 1 / 2 / 3 Cselekedettel kevesebbet veszít el. (3-5-7)

**Mérgező:** a bestia valamilyen - legfeljebb 3. / 6. / 9. szintű - méreggel rendelkezik. (3-6-9)

**Őrjöngés** I-III: a harci jelenet hátralévő részében +1 / +1,5 / +2 TÉO és -1 / -1,5 / -2 VÉO illeti meg a bestiát. A hatás körkötben aktiválható. (1-4-7)

## Ósi vér:

I. Minden egyes Od használat 1 max. Ép veszteséget okoz a bestia számára.

II. Egy adott körön belüli több Od használat esetén csak a másodikkal kezdődően okoz az Od használat 1-1 Max. Ép veszteséget.

III. Egy adott körön belüli több Od használat esetén csak a negyedikkel kezdődően okoz az Od használat 1-1 Max. Ép veszteséget. (3-6-9)

**Préda** I-III: a bestiát egyetlen, körkötben kijelölt célponttal szemben, +1 / +1,5 / +2 TÉO és VÉO illeti meg, míg minden más ellenfél kapcsán ugyanekkora negatív TÉO és VÉO sújtja. (1-4-7)

**Pusztító** I-III: a bestia fokozatonként +1 közelharc Sebzés okozására jogosult. (2-4-6)

**Reakció megerősítés** I-III: minden reakció jellegű ellenállására a bestia +1 / +2 / +3 Dobásmódosítót kap. (1-3-5)

**Regeneráció** I-III: minden negyed óra / perc / körköt elteltével 1 Ép-ot regenerálódik a bestia. (2-5-8)

**Szellemi megerősítés** I-III: minden szellemi jellegű ellenállására a bestia +1 / +2 / +3 Dobásmódosítót kap. (1-3-5)

**Sebezhetőség Érzékenység/Tolerancia** (Lásd a Szabályok részben)

## Szívós:

I. A bestia számára az Ép vagy Fp veszteségből származó ájulás 1 körrel később következik be. Továbbá a Leütés harci cselekmény kapcsán tett ellenpróbájára +1 Dobásmódosítót kap a bestia.

II. Az ájulás bekövetkezte 2 körrel később történik meg, illetve a Leütés ellenpróba kapcsán +2 Dobásmódosító illeti meg a bestiát.

III. Az ájulás 3 körrel odázódik el és a fenti Dobásmódosító értéke +3 lesz. (2-4-6)

**Utósebző** I-III: a sérülést követő kör befejeztével a bestia által okozott sebzés egyharmadát / kétharmadát / egészét ismételtelen elszenvedi a megsebzett ellenfél. Az utósebzés nem okoz újabb utósebzéseket. (3-6-9)

## KÉPESSÉGEK

Az Adottságok mellett léteznek különleges Képességek is, amelyekkel az egyes bestiák bírhatnak. Ezek többségében bestia specifikus készségek, melyek nem egyszer egyedi, de mégis a szabályrendszerbe illeszkedő mechanizmus mellett jelentenek különféle előnyöket az adott bestia számára.

A legtöbb Képesség az adott bestia adatlapjának végén, a Leírás részben kerül kifejtésre. Arról, hogy az adott bestia bevet-e egy bizonyos Képességet, természetesen minden esetben a Mesélő joga dönteni.

A képességek leírásában felbukkanó fegyvertelen kritérium azt jelenti, hogy külön eszköz nélkül, csak a saját testével vagy testrészével hajt végre támadást a bestia.

Hacsak a leírás mást nem mond, **a Képességek használata 1 CS-be kerül és körönte legfeljebb egy alkalommal bevethető.** A mágiaként kezelendő Képességek – hacsak az adott leírás mást nem mond – a Bestia Osztálynak (BO) megfelelő Erősségű hatásnak minősülnek. Ez a szabály akár a Bestia által indukált misztikus jelenségekre is kiterjeszhető. A leírásvégi zárójeles érték a Statisztika kategóriák értékéről tájékoztat.

### Általános képességek

**Anyagtalan:** az ilyen bestia fizikai teste II. Fokon légiesnek minősül, így a növényeknél magasabb rendű élő anyagokkal, a bonyolult anyagokkal, a mágikus anyagokkal, illetve a varázstárgyakkal szemben nem minősülnek anyagtalannak. Amennyiben nem bírnak a Repülés képességével, úgy csupán lebegéssel képesek a helyváltoztatásra. (8)

**Infralátás:** az ilyen bestia szemei képesek a hőlátásra is. Azokban a helyzetekben, ahol ez a látás előnyt jelent, a bestia számára 3 HMO-nyi harci hátrányt kompenzál, továbbá kapcsolódó próbáinál legfeljebb +3 extra sikert jelent. (2)

### Egyedi képességek Statisztika kategóriái

Akaratátvitel	8	Érzelemlöket	6	Mana nyelés	4	Szólítás	4
Alakformázás	4	Fagyaura	3	Mentális csapás	6	Szónikus támadás	4
Alakmásolás	8	Fagylehellet	3	Mentális érzékelés	3	Térugrás	6
Alakváltás	5	Fájdalom elszívás	5	Misztikus utazás	4	Testetöltés	12
Állati segítők	5	Fegyverteremtés	2	Okospáncél	5	Tükörutazás	8
Áloműzés	3	Földalapú	8	Őrület	9	Tűzaura	4
Antimágikus	6	Hőaura	4	Rémítés	5	Tűzimmunitás	6
Bénítás	4	Hőcsapás	2	Rontó	9	Tűzkitörés	4
Bénító	4	Illúzióalak	8	Rothadó	3	Tűznyíl	3
Életerő elorzás	3	Illúziókeltés	5	Savaura	3	Tűzutazás	5
Életerő elszívás	6	Kábítás	4	Savköpet	3	Tűzszórás	2
Bénítás	4	Kővédermesztés	9	Siklás	2	Vérkorong	2
Elmelopás	10	Láttatás	5	Sötétaura	4	Vérsav	8
Emlékcseré	8	Mana elszívás	3	Sötétfátyol	8	Villámnyíl	3

**Kopoltyú:** az ilyen szárazföldi bestia a tüdő mellett kopoltyúval is rendelkezik, mellyel korlátlan ideig tartózkodhat a víz alatt is. (3)

**Lélekérzékelés:** az ilyen bestia képes a belsősíkokon (asztrál- és mentálsík) szimultán érzékelni a környezetét. A kizárólag ilyen érzékkel bíró fizikai szereplő fizikai világban való ténykedése kifejezetten körülményes. Ezért a számára -3 HMO-nyi harci hátrányt, továbbá kapcsolódó próbáinál legfeljebb -3 extra kudarcot jelent. Ráadásul minden olyan tevékenység is ellehetetlenül a számára, melyhez élőszavas kommunikáció vagy a normál érzékszervek valamelyike szükséges. (4)

**Mágikus fegyverzet:** az ilyen bestia mágikus anyagú Misztikus fegyverzettel, azaz Mágikus fegyverrel rendelkezőnek számít, vagy a teste eleve annak minősül. (3)

**Mentális kommunikáció:** az ilyen bestia gondolati síkon képes kommunikálni a környezetében tartózkodó értelmes teremtményekkel. A bestia a hatást csak akkor képes fenntartani, ha célpont Mentális ellenállás terén alulmarad a bestia Szellemi alapú jellemző képzettség hatáspróbájával szemben. (2)

**Repülés:** az ilyen bestia önerejéből képes repülni. (3)

**Szónikus észlelés:** az ilyen bestia képes a különféle rezgések, hangok alapján tájékozódni és információt nyerni a környezetéről. Azokban a helyzetekben, ahol ez az érzékelés előnyt jelent, a bestia számára 2 HMO-nyi harci hátrányt kompenzál, továbbá kapcsolódó próbáinál legfeljebb +2 extra sikert jelent. (3)

**Ultralátás:** az ilyen bestia szemei 20 láb távig képesek teljes sötétségben is látni. Azokban a helyzetekben, ahol ez a látás előnyt jelent, a bestia számára 4 HMO-nyi harci hátrányt kompenzál, továbbá kapcsolódó próbáinál legfeljebb +4 extra sikert jelent. (4)

**Varázs fegyverzet:** az ilyen bestia varázslattal megtámogatott Misztikus fegyverzettel, azaz Varázsfegyverrel rendelkezőnek számít. (4)

Értekezés néhány olyan tényezőről, mely szabályrendszer szinten érinti az egyes Ellenfelek játékon belüli kezelését.

A **TTK és a TTKB szabályai kapcsán** előforduló ellentmondások esetében mindig **a legutóbb frissített verziójú kiadványban leírtak a mérvadóak.**

### Játékvezetési tippek

**Egyedi bestiák:** A Mesélő az egyes bestiák jellemzőiben bátran alkalmazhat különféle módosításokat. Ez történhet úgy, hogy egy adott statisztika értéke változik. Esetleg úgy, hogy egy-egy új Adottságot vagy Képességet rendel az adott Bestiához. *Például meglepő és érdekes lehet egy savköpő troll, vagy egy teleportálni képes unikornis felbukkanása.*

### Érzék

Az olyan környezeti tényezők, mint például a fényviszonyok nem játszanak szerepet a három különleges érzék (elem, anyag és lélek) hatékonyságában. Az egyes érzékek érzékelési távolságai a jelenlévő ingerektől, mint környezeti tényezőktől függenek. Ám a Reakció (Érzékelés) tulajdonság lábban kifejezett értékének tízszeresét sosem haladják meg. Ezen kívül ignorálják a láthatatlanságot és minden egyéb fény, szag és íz alapú illúziót.

### Manőver

**Sokkezes harc:** Ezzel a Manőverrel a szokásosnál több végtaggal (testrésszel) bíró Bestiák juthatnak több, egyszerre leadható támadási lehetőséggel. E támadások száma sosem haladhatja meg a Bestia hadrafogható végtagjainak felét. A Sokkezes harc a Kétkezes harc mintájára működik. A Manőver Cselekedet költsége 2+X, ahol az X a támadásra használt végtagok száma.

### Méret

A Méret KM-i döntés alapján pontonként 1-3-as extra siker/kudarc, esetleg 3-9 Fp-nyi sebzés/SFÉ képében befolyásolhatja az egyes fizikai mérethez kötődő tevékenységeket az eltérő Méretű szereplőkkel szemben. Ezen felül egy pontnyi méretkülönbség esetén, amennyiben a kisebb fél nem forgat kétkezes közelharc fegyvert vagy pajzsot, úgy ő fegyvertelennek minősül. Két pontnyi vagy annál magasabb méretkülönbség esetén mindenképp fegyvertelennek minősül.

### Mozgás

A három fő mozgásforma a szárazföldi, a vízi, illetve a légi mozgás. Az ehhez megadott körönkénti max. Mozgás távolságból érdemes kiindulni. Amennyiben a KM szeretné a részvevő felek részéről egy-egy stresszpróbával izgalmasabbá tenni az adott mozgást, úgy azt egy nullás próbaalap mellett rendelheti el. A résztvevők részéről kapott sikerszintek – szárazföldi Mozgás esetén 3, vizinél 2,

míg léginél 6 lábbal – növelik, míg kudarcszintek esetén ugyanennyivel csökkentik az adott szereplő körönkénti max. Mozgását.

### Látás

Minden olyan bestia bír a normál látás képességével, melynek egyedi leírása vagy típusa erről másképp nem rendelkezik. Két speciális látásforma létezik, amelyek: az infra és az ultra. Mindegyik használata a normál látással szimultán történik.

### Legenda pont

A TTK rendszerében az ellenfelek elsősorban passzívan felhasználható Legenda ponttal bírnak. Egy-egy Kaland (Fejezet) esetében a fő ellenfél legfeljebb 3, míg az attól elmaradó fontosságú, ám mégis a KM által kiemeltként kezelt szövetségeseik esetenként 1 vagy 2 Lp-vel rendelkezhetnek.

A Legenda pont egy speciális, kizárólag az ellenfeleket megillető felhasználási módja az **Elszántság**. Ennek használatakor az ellenfél a körköz végén 1Lp-ért eltüntetheti az összes, épp őt sújtó Megrendülést. Ezzel váratlan szituációt teremtve a játékosok számára.

### Sebezhetőség

#### Érzékenység (sebezhetőség)

Bizonyos hatások nagyobb mértékben pusztítják az adott létformát. Ez a Kötelező Ép vesztes mechanizmusán keresztül van leképezve a TTK-ban. Ez akkor is érvényesül, ha a kérdéses Bestia nem rendelkezik Fájdalom ponttal. Az érzékenységnek három fokozata van:

- I. (gyenge): amikor 3Fp/1Ép a kötelező Ép-vesztés üteme.
- II. (erős): amikor 2Fp/1Ép a kötelező Ép-vesztés üteme.
- III. (abszolút): amikor 1Fp/1Ép a kötelező Ép-vesztés üteme. (0-0-0)

#### Tolerancia (sebezhetőség)

Bizonyos fizikai és mágikus behatásokkal szemben nagyobb toleranciát mutatnak egyes Bestiák. Ez a kötelező Ép vesztes mechanizmusán keresztül van leképezve a TTK-ban. Ez akkor is érvényesül, ha a kérdéses Bestia nem rendelkezik Fájdalom ponttal. A toleranciának három fokozata van:

- I. (gyenge): amikor 7Fp/1Ép a kötelező Ép-vesztés üteme.
- II. (erős): amikor 10Fp/1Ép a kötelező Ép-vesztés üteme.
- III. (abszolút): amikor 20Fp/1Ép a kötelező Ép-vesztés üteme. (1-4-7)

**BESTIÁK JEGYZÉKE**

Alább következzenek a Tiltott Törvénykönyv szabályai alapján kidolgozott bestiák. A könnyebb használhatóság kedvéért Típusonként, majd azon belül abc sorrendben soroljuk fel ezeket. Ezek a Típusok az állatok, a démonok, az elementálok, az entitások, az élőholtak, a kiemelkedettek, a lények, az ősiek, a szörnyek illetve a – ténylegesen nem bestiának minősülő – növények.

**ÁLLATOK**

Hétköznapi vadon vagy urbánus környezetben élő valódi intelligenciával nem bíró, csak ösztönök által vezérelt bestiák. Jellemzően nem rendelkeznek misztikus háttérű képességekkel sem.

BARRAKUDA ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 9/9	Rea/Elk 12/12	Ösz/Sze 5/4	Ép: 7 (4)	Fp: 17 (5)	Mp: -	Pp: -
II. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 80	VÉ: 120	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>3-8</sup> : 0	Farok <sup>1-2</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		8,5	12,5	-	-	k5+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : 60/10	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b>		A barrakuda vagy más néven tengeri farkas, egy két-három láb hosszú tengeri hal. Ragadozó, mely rajban kutatja fel és vadászta le a prédáit.						

BÜDÖSGYÍK ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 12/13	Rea/Elk 11/11	Ösz/Sze 7/8	Ép: 17 (11)	Fp: 50 (16)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 75	VÉ: 115	CÉ: 45	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VIII.		9,5	13,5	-	-	3k5+2+3	2	-1 (0)
Lövedék I.		-	11,5	5	20	k2+3	1	-1 (0)
Méret: 2	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/14	Mozg <sup>V</sup> : 85/17	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Kf	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Fejlett érzékszerv I., Mérgező I., Infralátás								
<b>Leírás:</b>		A bűdösgyík egy nagytestű (általában 8-14 láb hosszú) ragadozó, amely többnyire barlangokban, földmélyi tavakban él. Testméretei ellenére kiváló vadász, amely többnyire hangtalanul cserkészi be áldozatait, hogy aztán egy lerohanó támadással végezzen vele. Hallása és látása kiemelkedő. Amennyiben a helyzet úgy hozza, mérgező köpetét is beveti. Utóbbi 3. szintű, 1 kör alatt aktivizálódó kontakt mérgező, mely főhatásként 1,5-ös, míg mellékhatásként 1 HMO harci hátrányként jelentkező kábaságot okoz. A kábaság 6 körön keresztül sújtja a célpontot, ám az elvi aktivitása csupán néhány óra.						

BYZON ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 14/13	Rea/Elk 9/9	Ösz/Sze 7/5	Ép: 17 (11)	Fp: 56 (18)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 60	VÉ: 90	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VII.		7	10	-	-	3k5+2	2	-2 (-1)
Méret: 1	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/17	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Megállíthatatlan I.								
<b>Leírás:</b>		A byzon egy sokfelé elterjedt bivalyféle. Szívós, jól terhelhető növényevő, amelyet egyes vidékeken már háziasítottak. Felbőszítve azonban tekintélyes ellenfél.						

<b>CÁPA</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 14/13	<b>Rea/Elk</b> 11/11	<b>Ösz/Sze</b> 5/4	<b>Ép:</b> 12 (7)	<b>Fp:</b> 28 (9)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>3-8</sup>:</b> 0	<b>Farok<sup>1-2</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b> Test V.		<b>TÉO</b> 9	<b>VÉO</b> 12	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 2k5+3	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Szívós II.							
<b>Leírás:</b>	A cápa egy közel három láb hosszú tengeri ragadozó, amely kimagasló szaglásával kutatja fel prédáját.							

<b>CEPH</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 13/13	<b>Rea/Elk</b> 5/4	<b>Ösz/Sze</b> 4/6	<b>Ép:</b> 14 (9)	<b>Fp:</b> 47 (15)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 85	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>8-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>2-7</sup>:</b> 0	<b>Farok<sup>1</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b> Test VII.		<b>TÉO</b> 6,5	<b>VÉO</b> 9,5	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 3k5+2	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -2 (-1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 15/3	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan II., Szónikus észlelés							
<b>Leírás:</b>	A ceph egy gyakorlatilag egy óriásira (6-8 láb hosszú) nőtt meztelencsiga, mely a lazább szerkezetű talajokban naphosszat fúrja a nyálkával borított, egy láb széles járatait. E többnyire békés állat teljesen vak és igen lomha. Ha mégis harcra kerül a sor, a fején megtalálható csápokkal próbál meg lesújtani ellenfeleire. Előszeretettel kebelez be és emészt el minden útjába akadó szerves anyagot.							

<b>CORONELLA</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 12/11	<b>Rea/Elk</b> 10/11	<b>Ösz/Sze</b> 7/8	<b>Ép:</b> 11 (7)	<b>Fp:</b> 25 (8)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 85	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>7-8</sup>:</b> 0	<b>Szárny<sup>3-6</sup>:</b> 0	<b>Farok<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b> Test IIII.		<b>TÉO</b> 5,5	<b>VÉO</b> 9,5	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> k5+2+3	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 20/4	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 50/10		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Mérgező II., Szónikus észlelés							
<b>Leírás:</b>	A coronella vagy a hétköznapiokban csak homokrájaként nevezett lény a végtelen homokdűnék különleges ragadozója. Az állat hozzátéveleg egy láb mély homokréteg alá ássa be magát, várva arra, hogy a gyanútlan áldozatot meglepje. Általában a farka végén lévő mérgezett tüskével próbálja veszélyes mérget az áldozat szervezetébe juttatni. A mérgező 5. szintű, 1 kör alatt aktivizálódó fegyver mérgező, mely főhatásként bénultságot, míg mellékhatásként 2 HMO harci hátrányként jelentkező görcsöt okoz. A hatás 10 órán keresztül sújtja a célpontot, míg a mérgező aktivitása csupán néhány óra. Az első támadást követően vagy ha a préda ahhoz nem volt elég közel, egész testével kitör a homokréteg alól. Ez egy Erő alapú Harci cselként kezelendő manőver, mellyel szemben a közelben tartózkodók Gyorsaság alapú Harci rutinnal védekezhetnek. A coronella ilyenkor a levegőbe emelkedik és megpróbál legalább egy áldozatán végzetes sebet ejteni, melyet aztán megkísérel a homok alá húzni, hogy azt ezzel ott megfojtsa. A homokrája hagyományos érzékszerveken túl szónikus észleléssel is rendelkezik.							

<b>DENEVÉR</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 5/6	<b>Rea/Elk</b> 10/10	<b>Ösz/Sze</b> 5/5	<b>Ép:</b> 5 (3)	<b>Fp:</b> 9 (2)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 35	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>6-8</sup>:</b> 0	<b>Szárny<sup>2-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b> Test I.		<b>TÉO</b> 3,5	<b>VÉO</b> 10	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> k2+2	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -2 (-1)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 5/1	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 55/11		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Szónikus észlelés							
<b>Leírás:</b>	A denevérek arasznyi nagyságú éjszakai szárnyas ragadozók, melyek - mivel látásuk kifejezetten gyenge - a szónikus észlelésük segítségével tájékozódnak.							

DÖGKÍGYÓ ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 5/5	Rea/Elk 10/10	Ösz/Sze 4/4	Ép: 5 (3)	Fp: 8 (2)	Mp: -	Pp: -
I. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 40	VÉ: 75	CÉ: 0	Fej <sup>8-0</sup> : 0	Test <sup>2-7</sup> : 0	Farok <sup>1</sup> : 0	
Fegyver Test I.		TÉO 4	VÉO 7,5	CÉO -	Táv -	Seb k2+1	Tám 2	Mód -3 (-2)
Méret:-2	Mozg <sup>SZ</sup> : 5/1	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: lf		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec: Méregző II., Infralátás								
Leírás: A dögkígyó egy roppant veszélyes méreggel bíró mérgekígyó. Jellemzően az éj leple alatt cserkészi be melegvérű áldozatait. Az 1k5 kör alatt aktiválódó, 6. szintű mérge súlyos esetben halált, de még enyhébb esetben is teljes testre kiterjedő, 1k5 órán át tartó bénulást okoz.								

DYPHILLA ÁLLAT <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 7/6	Rea/Elk 10/11	Ösz/Sze 6/6	Ép: 6 (3)	Fp: 14 (4)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 50	VÉ: 110	CÉ: 10	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Test <sup>6-8</sup> : 0	Szárny <sup>2-5</sup> : 0	Láb <sup>1</sup> : 0
Fegyver Test II.		TÉO 5	VÉO 11	CÉO -	Táv -	Seb 2k2+1	Tám 2	Mód -3 (-2)
Méret:-1	Mozg <sup>SZ</sup> : 10/1	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 95/15	Harci: lf		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec: Utósebző II., Szónikus észlelés, Szónikus támadás, Repülés								
Leírás: A dyphilla egy nagyobb, akár két láb szárnyfeszítéssel bíró vérszívó denevér. Kimagasló szónikus képességekkel rendelkezik. Ezt a támadási formát folyamatosan, körről körre beveti. Teszi ezt a kiszemelt áldozataival, főképp a közönséges denevérekkel szemben, hisz többnyire utóbbiak közt éli mindennapjait. A dyphilla harapása után fájdalmas sérülés, nehezen csillapítható vérzés jelentkezik. [Szónikus támadás: A bestia képes a szónikus támadásával összezavarni a környezetében (20 láb sugarú körben) tartózkodókat, mely kapcsán Szellemi alapú hatáspróbát tesz. A képesség összezavarja (-2TGT) a környezetében tartózkodókat, mely ellen azok Elkerülő ellenállást tehetnek, ami a hallószervük befogását jelenti. A hatás csupán 1 percen keresztül marad fenn.]								

FARKAS ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 11/10	Rea/Elk 12/12	Ösz/Sze 7/7	Ép: 10 (6)	Fp: 26 (8)	Mp: -	Pp: -
II. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 45	VÉ: 110	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
Fegyver Test III.		TÉO 5,5	VÉO 12	CÉO -	Táv -	Seb k5+2+3	Tám 2	Mód -1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 75/15	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec: Fejlett érzékszerv II., Fűrge I.								
Leírás: A farkasok falkában vadászó ragadozók. Rendkívül szívósak és kitartóak. Szaglásuk és hallásuk kiemelkedő.								

GIDER ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 6/6	Rea/Elk 11/11	Ösz/Sze 5/5	Ép: 5 (3)	Fp: 12 (3)	Mp: -	Pp: -
I. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 35	VÉ: 105	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Test <sup>6-8</sup> : 0	Szárny <sup>2-5</sup> : 0	Láb <sup>1</sup> : 0
Fegyver Test I.		TÉO 3,5	VÉO 10,5	CÉO -	Táv -	Seb k2+2	Tám 2	Mód -2 (-1)
Méret:-2	Mozg <sup>SZ</sup> : 5/1	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 75/18	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec: Repülés, Ultralátás								
Leírás: A gider egy nagyobb fajta barlangi denevér, mely a teljes sötétben is kiválóan tájékozódik.								

HALÁLVARJÚ ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz 6/7	Rea/Elk 12/13	Ösz/Sze 7/8	Ép: 5 (3)	Fp: 10 (3)	Mp: -	Pp: -
II. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 50	VÉ: 105	CÉ: 10	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Test <sup>6-8</sup> : 0	Szárny <sup>2-5</sup> : 0	Láb <sup>1</sup> : 0

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test I.	5	10,5	-	-	k2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 10/1	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 100/16	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fürge II., Repülés						
<b>Leírás:</b>	A halálvarjú egy meglepően intelligens, így fajtársaival együttműködésre képes, kifejezetten agresszív állatfajta.						

KÉKGYÍK ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	14/15	11/11	7/7	18 (11)	65 (21)	-	-
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 3+2	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 3+2	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 3+2
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VII.	8,5	13	-	-	3k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 95/19	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Őrjögés II., Préda II.						
<b>Leírás:</b>	A kékgyík a dzsunglek két lábon járó, nyolc láb hosszúságú csúcsragadozója. Kegyetlen bestia, amely állhatatosan küzd, hogy prédáját leterítse.						

KROKODIL ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	14/14	10/9	5/5	17 (11)	52 (17)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 90	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 4+2	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 4+2	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 4+2
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VII.	6,5	10	-	-	3k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 40/6	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Szívós I.						
<b>Leírás:</b>	A krokodilok közel tíz láb hosszúságúra is megnőni képes hüllők. Könnyörtelen és végtelenül türelmes ragadozók, melyek leginkább a vízben érzik magukat otthonosan.						

KUTYA ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	10/10	13/12	8/7	9 (5)	22 (7)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	4,5	10,5	-	-	k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 65/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Préda I.						
<b>Leírás:</b>	A kutyák fajtától függően igen sokféle statisztikával bírhatnak. Mindről elmondható, hogy a szaglásuk kiemelkedő. Előszeretettel tevékenykednek falkában. Ragadozók és kiváló ösztöneik segítik őket a túlélésben.						

LÓ ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	13/12	12/11	10/9	14 (9)	32 (10)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test V.	5	10,5	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/16	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>							
<b>Leírás:</b>	A ló a legkedveltebb háttasállat, bár vadon élő példányaival is élnek a civilizált területektől távol.						

MAASYM ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	14/14	13/12	6/7	11 (7)	28 (9)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 3+2	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 3+2	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 3+2

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test V.	5,5	11	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/15	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan II., Szónikus észlelés						
<b>Leírás:</b>	A maasym egy átlag négy láb hosszúságúra megnövő, sivatagi óriáshangya. Mivel jellemzően tömegben támad, bevett taktikája, hogy az első sikeres túlütést végrehajtó példány nem ereszti el az áldozatát. Aki ennek következtében jelentős harci hátrányt szenved. Az állat testét kitenpáncél borítja. Kifejezetten rosszul lát, ám a rezgéseket mozgásokat hatékonyan érzékeli. Gigantikus természetvédelmi megőrzése mindennél fontosabb számukra.						

MEDVE ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
14/14	11/12	8/8	14 (9)	48 (15)	-	-	
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 65	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 1+1	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 1+1	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 1+1
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test V.	8	11,5	-	-	2k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló I., Fejlett érzékszerv I., Megállíthatatlan I., Örjögés I., Szívós I.						
<b>Leírás:</b>	A medve a mérsékelt övi erdőségeken élő nagyvad, mely az állatok közt csúcsragadozóknak számít. Szaglásuk kiemelkedő.						

MEDVEHÉJA ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
12/12	14/14	8/7	20 (13)	68 (22)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 50	<b>TÉ:</b> 110	<b>VÉ:</b> 155	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>6-8</sup>:</b> 0	<b>Szárny<sup>2-5</sup>:</b> 0
<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 0							
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VI.	12	16,5	-	-	2k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 25/3	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 165/23	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Repülés						
<b>Leírás:</b>	A medvehéja a sivatagi vidékek csúcsragadozója. E bestia magassága a 4 lábat is elérheti, a legnagyobb példányok szárnyának fesztávolsága pedig a 10 lábat. A földre kényszerülve sokat veszít harci potenciáljából. Látásuk élessége kiemelkedő.						

MÉRGEKÍGYÓ ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
6/5	12/12	5/4	5 (3)	7 (2)	-	-	
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 80	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>8-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>2-7</sup>:</b> 0	<b>Farok<sup>1</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test I.	4	8	-	-	k2+1	2	-3 (-2)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 10/1	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Mérgező I., Infralátás						
<b>Leírás:</b>	A mérgeskígyó hőképeken keresztül tájékozódik. A kígyó mérge annak pontos fajtájától függ, de jellemzően azonnali hatású.						

MOCSÁRFÉREG ÁLLAT <sup>-1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
10/10	6/5	4/5	11 (7)	25 (8)	-	-	
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>8-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>2-7</sup>:</b> 0	<b>Farok<sup>1</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	5	10	-	-	k5+3	2	-2 (-1)
Lövedék I.	-	9,5	3,5	20	k2+3	1	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 5/1	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 20/5	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Pusztító I., Fejlett érzékszerv II., Mérgező I.						

**Leírás:** A mocsárféreg kifejtett példányai egy ember termetét is elérhetik. Rosszul látnak, csak a mozgást érzékelik, ellenben kiváló a szaglásuk. Általában savas köpetük segítségével próbálják leteríteni prédáikat, mely matériának a sebzése a találatot követő körben - amennyiben a váladék átjutott az anyagon - 3k5 Fp.

MOCSÁRLÉGY ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
I. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 25	VÉ: 100	CÉ: 45	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Test <sup>6-8</sup> : 0	Szárny <sup>2-5</sup> : 0	Láb <sup>1</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		3	10,5	-	-	k5+2	2	-2 (-1)
Lövedék I.		-	10	4,5	20	k2+2	1	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/8	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 100/16	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Méregző I., Repülés								
<b>Leírás:</b> A mocsárlégyek emberméretű rovarok, melyek a mocsárféreg bábjaiból kelnek ki. Azokhoz hasonlóan maró köpeteikkel támadják az áldozataikat. E savas emésztőnedv sebzése a találatot követő körben - amennyiben a váladék átjutott az anyagon - 3k5 Fp. Amikor már nem mozdul az áldozat, csak akkor szállnak alá a mocsárlégyek és kezdenek hozzá a táplálkozáshoz.								

MORRONA ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
I. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 40	VÉ: 80	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>7-8</sup> : 0	Szárny <sup>3-6</sup> : 0	Farok <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test I.		4	8	-	-	k2+2	2	-2 (-1)
Méret: -2	Mozg <sup>SZ</sup> : 5/1	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Őrjöngés I., Préda II., Életerő elorzás, Infralátás								
<b>Leírás:</b> A moorona egy arasznyi méretű szárazföldi vérszívó, mely megjelenésében egy szürkésbarna laposhalra hasonlít. A hús, nedves és sötét tájakat kedvelő állat egy fa, sziklafal vagy barlang magasabb pontjáról intéz meglepetésszerű támadását az alatta elhaladókkal szemben. Gyakorlatilag a magasból veti magát áldozatára. Sikeres találat esetén tűhegyes fogai segítségével a prédára tapad. Hőllátásának köszönhetően a látási viszonyok kevésbé zavarják. Általában állatok az áldozatai, melyek képtelenek a testükről eltávolítani e fenevadat, de még a gyakorlott kezek és eszközök esetében is előfordulhat, hogy a gazdatest kellemetlen sérüléseket szenved. Amennyiben lehetőséget kapnak a pár percig tartó táplálkozásra, úgy teleszívják vérrel magukat és önszántukból elengedik a prédát. Egyes kifinomultabb elmék csapdaként tartják a morronát. [Életerő elorzás: A bestia képes minden sikeres fegyvertelen támadásával további 1 Ép-t veszteséget okozni az ellenfelének.]								

NAGYMACSKA ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 50	VÉ: 110	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		6,5	12,5	-	-	2k5+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 75/12	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Fejlett érzékszerv II., Megállíthatatlan II., Préda II., Szívós I.								
<b>Leírás:</b> A nagymacskák élőhelytől függően más-más oroszlán, tigris vagy egyéb ragadozókat jelent. Van, amely falkában van, amely magányosan vadászik. Általában a környék állatainak csúcsragadozója, amely azonban a lehetséges prédák közül általában a leggyengébbeket támadja meg. Hallásuk kiemelkedő.								

NALRETH ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
III. oszt.	KÉ: 55	TÉ: 0	VÉ: 55	CÉ: 55	Törzs <sup>7-0</sup> : 2+1	Lomb <sup>4-6</sup> : 2+1	Gyök <sup>1-3</sup> : 2+1	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Lövedék II.		-	5,5	5,5	40	k5+1	1	-3 (-2)

<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -
<b>Spec:</b>	Mérgező II., Szónikus észlelés, Infralátás					
<b>Leírás:</b>	A nalreth egy kilövellhető tuskéivel vadászó fához hasonlatos állat. Mérge a legtöbb élőlény számára halálos. A közelébe kerülő prédákat a kiadott hangok és rezgések segítségével, illetve infralátásával lokalizálja. Ezt követően próbálja mérgező tuskéit kilövellni rá. Az azonnal ható fegyvermérge 6. szintű és halált vagy bénulást okoz, utóbbi esetben 2k5 órán át hat. Meglepő módon képes a lassú helyváltoztatásra, ami úgy valósul meg, hogy a lombkoronáját a földre helyezi és az égbe emeli a gyökérzetét. Ezt követően ismét helyet cserél a lombkorona és a gyökérzet. Ezzel a módszerrel lassan, de biztosan jut el a leterített prédájához.					

<b>NGANGA</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b> 13/12	<b>Rea/Elk</b> 11/11	<b>Ősz/Sze</b> 8/8	<b>Ép:</b> 15 (9)	<b>Fp:</b> 44 (14)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -	
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 125	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Test V.	8,5	13,5	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Fürge I., Megállíthatatlan I., Őrjöngés I.							
<b>Leírás:</b>	A nganga egy erdei óriásmajom. Általában több fős családokban tevékenykedik. Nem feltétlenül lép fel támadólag, de könnyű felbosszantani.							

<b>NYSTAN</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b> 9/8	<b>Rea/Elk</b> 12/12	<b>Ősz/Sze</b> 6/6	<b>Ép:</b> 6 (3)	<b>Fp:</b> 17 (5)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 90	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test II.	4,5	9	-	-	2k2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Préda I.						
<b>Leírás:</b>	A nystan kistermetű, nagy létszámú falkában vadászó kutyaszerű állatfaj. Igen agresszív territóriumához erősen ragaszkodó, amely bátran támad meg jóval nagyobb élőlényeket is. A falka támadásait általában egy célpontra fókuszálja és sorra végez a prédaival. Szaglásuk és hallásuk kiemelkedő.						

<b>ÓRIÁS SKORPIÓ</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b> 11/12	<b>Rea/Elk</b> 11/11	<b>Ősz/Sze</b> 5/7	<b>Ép:</b> 7 (4)	<b>Fp:</b> 24 (7)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -	
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 50	<b>VÉ:</b> 115	<b>CÉ:</b> 0	<b>Törzs<sup>8-0</sup>:</b> 2+2	<b>Kar<sup>5-7</sup>:</b> 2+2	<b>Farok<sup>3-4</sup>:</b> 2+2	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 2+2
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Test III.	6	12,5	-	-	k5+2+3	2	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Mérgező II.							
<b>Leírás:</b>	Az óriás skorpió egy veszedelmes, sivatagi bestia, amely mérete elérheti a másfél lábat. Testét erős kitinpáncél védi. A mérge 2k5 kört követően aktivizálódó mérge 6. szintű, halált vagy 2k5 órán át tartó testszerte felbukkanó görcsöket (-3 HMO) okoz az áldozatnak.							

<b>ORRSZARVÚ</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b> 15/14	<b>Rea/Elk</b> 9/8	<b>Ősz/Sze</b> 7/7	<b>Ép:</b> 17 (11)	<b>Fp:</b> 58 (19)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 3+2	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 3+2	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 3+2
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VIII.	8,5	11	-	-	3k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/17	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Őrjöngés II.						
<b>Leírás:</b>	Az orrszarvú a savannák négy láb hosszúságú növényevője. Nem sok természetes ellenfele van, de ha felbosszantják, kérélhetetlen ellenfélle válik és megpróbál mindent letarolni maga körül.						

<b>ÖREG MEDVE</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 15/14	<b>Rea/Elk</b> 11/12	<b>Ösz/Sze</b> 8/8	<b>Ép:</b> 16 (10)	<b>Fp:</b> 57 (18)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 1+1	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 1+1	
<b>Fegyver</b> Test VIII.		<b>TÉO</b> 9	<b>VÉO</b> 12,5	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 3k5+2+3	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -1 (0)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/18	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Fejlett érzékszerv I., Megállíthatatlan II., Őrjöngés II., Szívós II.							
<b>Leírás:</b>	Az öreg medve e mérsékelt övi erdőségekben élő nagyvadak legnagyobb és legveszedelmesebb példányai. Szaglásuk kiemelkedő.							

<b>PÁRDUCC</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 13/12	<b>Rea/Elk</b> 13/13	<b>Ösz/Sze</b> 7/7	<b>Ép:</b> 12 (7)	<b>Fp:</b> 28 (9)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 125	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b> Test V.		<b>TÉO</b> 9	<b>VÉO</b> 14	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 2k5+3	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Extra reakció I., Fejlett érzékszerv II., Fűrge II.							
<b>Leírás:</b>	A párdúc egy általában párban élő ragadozó. Kiváló érzékekkel (látás, hallás, szaglás) rendelkezik, illetve nagyon körültekintően cserkészi be áldozatát. Jól mászik és természetes környezetében roppant hatékonyan rejtőzködik.							

<b>PATKÁNY</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 8/8	<b>Rea/Elk</b> 12/12	<b>Ösz/Sze</b> 6/5	<b>Ép:</b> 4 (2)	<b>Fp:</b> 10 (3)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 35	<b>VÉ:</b> 80	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b> Test I.		<b>TÉO</b> 3,5	<b>VÉO</b> 8	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> k2+2	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -2 (-1)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 20/5	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Fűrge I.							
<b>Leírás:</b>	A patkány egy roppant szapora és nagy túlélő képességekkel megáldott faj. Gyakran terjeszt betegségeket.							

<b>PTEROPTA</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 14/13	<b>Rea/Elk</b> 9/8	<b>Ösz/Sze</b> 6/6	<b>Ép:</b> 19 (12)	<b>Fp:</b> 67 (22)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 2+2	<b>Test<sup>6-8</sup>:</b> 2+2	<b>Szárny<sup>2-5</sup>:</b> 2+2	<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 2+2
<b>Fegyver</b> Test VII.		<b>TÉO</b> 8,5	<b>VÉO</b> 13	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 3k5+2	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -2 (-1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 25/6	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/22	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Repülés							
<b>Leírás:</b>	A pteropta egy átlag 7 láb hosszúságú, szárnyas hüllő. Kifejezetten gyengén manőverezik a levegőben, viszont nagy súlyok szállítására is képes. Vastag elszarusodott bőr fedi a testét és hosszúkás, csőrszerű szája illetve éles karmai vannak.							

<b>QUERDA</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 13/14	<b>Rea/Elk</b> 13/13	<b>Ösz/Sze</b> 8/8	<b>Ép:</b> 10 (6)	<b>Fp:</b> 38 (12)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 90	<b>VÉ:</b> 145	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 1+1	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 1+1	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 1+1	
<b>Fegyver</b> Test V.		<b>TÉO</b> 10,5	<b>VÉO</b> 16	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 2k5+3	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Fejlett érzékszerv I., Préda I.							
<b>Leírás:</b>	A querda az Elátkozott Vidék szokatlanul nagytermetű farkasa. Falkában vadászik és szinte mindenben prédát lát. Kíméletlen fenevad, melynek nyála sok esetben veszedelmes betegségeket is terjeszt. A szaglása kiváló, de a hallásának élessége sem marad el ettől sokkal.							

QVAKKA ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/9	11/11	6/6	6 (3)	12 (3)	-	-
<b>II. oszt.</b>	KÉ: 35	TÉ: 45	VÉ: 115	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test II.		5	12	-	-	2k2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fürge I., Őrjöngés I.							
<b>Leírás:</b>	A quakka egy kisebb termetű vadkutya. Szinte minden esetben falkában vadászik. Képes arra is, hogy ha túl erős ellenféllel kerül szembe, akkor halálfélelem nélkül veti magát a prédájára.							

RACKLA ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		12/12	10/10	6/6	8 (5)	20 (6)	-	-
<b>I. oszt.</b>	KÉ: 30	TÉ: 45	VÉ: 100	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.		5	10,5	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 50/10		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Érzékenység I., Tolerancia I., Repülés, Infralátás, Ultralátás							
<b>Leírás:</b>	A rackal egy nagytestű denevércutya, melyet egyes helyeken hátasállatként használnak. Érzékenységet kap a hidegre, míg toleranciát a tűz és a meleg kapcsán.							

RALUG ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		15/15	10/8	7/9	19 (12)	68 (22)	-	-
<b>IV. oszt.</b>	KÉ: 30	TÉ: 75	VÉ: 115	CÉ: 55	Fej <sup>9-0</sup> : 2+2	Törzs <sup>4-8</sup> : 2+2	Láb <sup>1-3</sup> : 2+2	
<b>Fegyver</b>		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test X.		9,5	13,5	-	-	5k5+2	1	-2 (-1)
Lövedék I.		-	11,5	5,5	20	k2+2	1	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 35/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Mérgező I., Fejlett érzékszerv II.							
<b>Leírás:</b>	A ralug egy legalább tíz láb hosszúságú, viszonylag lassú mozgású gyík. Kiemelkedő szaglásával kutatja fel a prédáját. Képes mérget köpni az áldozataira, amely egy 2. szintű, 1 kör múltán aktivizálódó mérgező, mely 2k5 percen át fejti ki hatását. Súlyosabb esetben a végtagok bénulását, mellékhatásként görcsöt (-4HMO) okoz.							

ROTHRIX ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		7/7	12/13	7/9	5 (3)	10 (3)	-	-
<b>I. oszt.</b>	KÉ: 30	TÉ: 50	VÉ: 105	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Test <sup>6-8</sup> : 0	Szárny <sup>2-5</sup> : 0	Láb <sup>1</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test I.		5	10,5	-	-	k2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 10/2	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/18		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló I., Mérgező I., Fejlett érzékszerv I., Repülés							
<b>Leírás:</b>	A rothrix az Elátkozott Vidék varja. Kifejezetten jól lát. Felettebb agresszív rajokban támad és ha egy-egy keményebb prédába botlik, akkor visszavonulót fúj. Ezzel időt adva, hogy a fajra jellemző mérgező kifejtsse hatását. Szervezete 3. szintű mérgező termel, mely 2k5 perc után fejti ki hatását, amely bénulást vagy mellékhatásként -1,5 HMO-t jelentő gyengeséget okoz. Ez a hatás 2k5 percig érvényesül.							

RUKH ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ősz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		7/10	10/10	6/6	11 (7)	24 (7)	-	-
<b>II. oszt.</b>	KÉ: 40	TÉ: 70	VÉ: 125	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Test <sup>6-8</sup> : 0	Szárny <sup>2-5</sup> : 0	Láb <sup>1</sup> : 0

<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test II.	7	12,5	-	-	2k2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 20/3	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 110/18	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló I., Repülés						
<b>Leírás:</b>	A ruhk egy nagytestű - közel ember méretű - ragadozó madár. Általában nehezen megközelítő sziklákon fészkel. Ha a szükség úgy hozza, a dögevést sem veti meg.						

<b>SAS</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b>	<b>Rea/Elk</b>	<b>Ősz/Sze</b>	<b>Ép:</b>	<b>Fp:</b>	<b>Mp:</b>	<b>Pp:</b>	
	8/10	13/13	7/6	6 (3)	13 (4)	-	-	
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>6-8</sup>:</b> 0	<b>Szárny<sup>2-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Test II.	6	11	-	-	2k2+3	2	-1 (0)	
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 10/2	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 125/25	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Repülés							
<b>Leírás:</b>	A sas egy nagytestű ragadozó madár. Kiváló látásának köszönhetően hihetetlen távolságokról észreveszi prédáját.							

<b>SINGA HAMATA</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b>	<b>Rea/Elk</b>	<b>Ősz/Sze</b>	<b>Ép:</b>	<b>Fp:</b>	<b>Mp:</b>	<b>Pp:</b>
	6/9	9/9	4/5	7 (4)	16 (5)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 90	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>7-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-6</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test II.	4,5	9	-	-	2k2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/14	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Extra reakció I., Mérgező II., Utósebző II.						
<b>Leírás:</b>	A singa hamata egy óriási, sivatagi karolópók. Általában a homok alól, meglepetésszerűen támadja meg ellenfelét, akinek meg kell küzdenie a veszedelmes mérgével is. Ez a 2k5 kört követően aktivizálódó méreg 6. szintű, teljes bénultságot vagy gyengeséget (-1,5 HMO) okoz az áldozatnak 2k5 percen keresztül.						

<b>SIRAMOR</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b>	<b>Rea/Elk</b>	<b>Ősz/Sze</b>	<b>Ép:</b>	<b>Fp:</b>	<b>Mp:</b>	<b>Pp:</b>
	12/12	8/8	5/6	11 (7)	25 (8)	-	-
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 2+2	<b>Törzs<sup>5-8</sup>:</b> 2+2	<b>Láb<sup>1-4</sup>:</b> 2+2
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.	6	10	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 35/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 10/2	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ultralátás						
<b>Leírás:</b>	A siramor egy a föld alatti barlangokban élő, két láb hosszúságú százlábú. Kiválóan tájékozódik a sötétben, jól mászik és még a vízben is feltalálja magát. Életmódját tekintve mindenező, és ha módjában áll az élő prédákra is lecsap.						

<b>SYNMEN-DENEVÉR</b> ÁLLAT <sup>-1</sup>	<b>Fiz/Fiz</b>	<b>Rea/Elk</b>	<b>Ősz/Sze</b>	<b>Ép:</b>	<b>Fp:</b>	<b>Mp:</b>	<b>Pp:</b>	
	7/6	11/11	6/6	6 (3)	11 (3)	-	-	
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 35	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 55	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>6-8</sup>:</b> 0	<b>Szárny<sup>2-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Test I.	3,5	10	-	-	k2+1	2	-3 (-2)	
Lövedék I.	-	10	5,5	20	k2+1	1	-3 (-2)	
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 10/2	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 60/15	<b>Harci:</b> If	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Szónikus észlelés, Savköpet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	A synmen-denevérek a hidegebb vidékeken élő, nagyobb termetű faj. Általában fákon telepsznek meg. Szarka módjára előszeretettel gyűjtögetnek különféle tárgyakat, amit - mivel mellső végtagjuk független a szárnyaiktól - könnyedén magukkal visznek. A közelükbe kerülő lényeket fentről, biztonságos távolból próbálják savas köpeteik segítségével elijeszteni. [Savköpet: A bestia teste természetes savat termel 1 kör / adag ütemben, amely a vele érintkezőknek 2k5 sebzést okoz. Ezt a bestia a fegyveres támadásával, lövedékként juttathatja célba.]							

TEVE ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		14/13	8/7	7/6	13 (8)	27 (8)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 30	<b>VÉ:</b> 75	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		4	8,5	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 65/16	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fizikai megerősítés II.							
<b>Leírás:</b>	A teve egy sivatagi haszon-, igás- és hataállat. Rendkívül igénytelen és szívós állat.							

WARG ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		13/13	13/13	7/6	12 (7)	38 (12)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 1+1	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 1+1	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 1+1	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		7	11,5	-	-	2k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/15	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Préda I., Szívós I.							
<b>Leírás:</b>	A warg egy hatalmas termetű farkasféle. Szaglásuk kiemelkedő. Általában falkában vadászik és roppant taktikusan gyűri le a legveszedelmesebb prédáit is. Bundája vastag, szaglása kiemelkedő.							

WYVERN ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		13/13	11/12	7/7	17 (11)	56 (18)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 65	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 3+3	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 3+3	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 2+2	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VII.		8,5	12,5	-	-	3k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 20/3	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 155/25	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Méregző I., Repülés							
<b>Leírás:</b>	A wyvern egy ragadozó sárkányfajzat. Pikkelyes törzsének hossza a négy lábat is elérheti. Olykor orkok is befogják őket, hogy a hátukon az égbe emelkedjenek. Marásuk mérgező. A 2k5 kört követően aktivizálódó méreg 3. szintű, halált vagy 2k5 körig tartó gyengeséget (-1,5HMO) okoz.							

YMORRE ÁLLAT <sup>-1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Ösz/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		5/5	8/7	3/3	4 (2)	6 (1)	-	-
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 90	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 3+1	<b>Törzs<sup>3-8</sup>:</b> 3+1	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 3+1	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test I.		4	9	-	-	k2+1	2	-3 (-2)
Lövedék I.		-	9	4	20	k2+1	1	-3 (-2)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 15/3	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> lf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Savköpet							
<b>Leírás:</b>	A ymorre egy másfél arasz méretű, roppant kemény kitinpáncéllal rendelkező sivatagi rovar. Legfőbb veszély vele kapcsolatban, hogy nagy tömegben veti magát áldozataira, illetve hogy köpetének sikeres találatával erős savat juttat az áldozatának testére. [Savköpet: A bestia teste természetes savat termel 1 kör / adag ütemben, amely a vele érintkezőknek 2k5 sebzést okoz. Ezt a bestia a fegyveres támadásával, lövedékként juttathatja célba.]							

## DÉMONOK

Az alsóbb Külső síkok egyikén őshonos fajzatai, amelyek ebből adódóan tekintélyes hatalommal rendelkeznek az elsődleges anyagi síkokon honos teremtményekhez képest. Eszmeiségük jellemzően gonosz, kaotikus. Bár lélekkel nem, de az annak funkcióját ellátni képes szellemmel rendelkeznek. Az itt élő bestiák hierarchiája az alábbi felosztás szerint alakul: Közdémonok, Démonurak és Démonhercegek. Az utóbbi két osztály lényei mindenkor egyedi kreatúrák.

A démonok többsége eltérő fokon, de jártas a pszi használatában. Ennek megfelelően egyedi pszi iskolával rendelkeznek, mely a képzettségfoktól függően az alábbi diszciplínákat biztosítja a számukra:

### Démoni pszi iskola

**If:** Dinamikus ellenállás, Energiagyűjtés<sup>1</sup>, Pszi roham<sup>2</sup>

**Af:** Elkerülés<sup>3</sup>, Kiáltás<sup>4</sup>, Tulajdonság javítás

**Kf:** Aranyharang, Jelentéktelenség, Slan pajzs

**Mf:** Belső idő, Chi-harc, Halálos ujj

<sup>1</sup> a diszciplína leírásában szereplő fokokhoz képest egy fokozattal korábban biztosítja a démon számára az adott hatást. Az Energiagyűjtés Lf pedig ötödik metódust teszi elérhetővé, ahol 1 Cselekedetnyi akció manőver keretében 1 Pszi-pontért és 1 Esszencia pontért 20 Mana pont nyerhető a démon számára.

<sup>2</sup> a diszciplína leírásában szereplő fokokhoz képest egy fokozattal korábban biztosítja a démon számára az adott hatást. A Pszi roham Lf 10 támadásra érvényes hatást ad.

<sup>3</sup> a diszciplína leírásában szereplő fokokhoz képest egy fokozattal korábban biztosítja a démon számára az adott hatást. Az Elkerülés Lf hatására 5 Pp-onként +3 VÉO illeti meg a démont.

<sup>4</sup> a diszciplína leírásában szereplő fokokhoz képest egy fokozattal korábban biztosítja a démon számára az adott hatást. A Kiáltás Lf esetén az Mf-es hatáson túl a sebző kockák száma is +1-el nő.

DARONNE, AZ ÁRNY DÉMON <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 16/16	Sze/Sze 15/15	Ep: 12 (7)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: 45
IX. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 80	VÉ: 160	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		9	17	-	-	k5+2+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 80/13	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>	Érzékenység I., FÜRGE II., Mérgező II., Repülés, Sötétfátyol							
<b>Leírás:</b>	A daronne egy közdémon. Valódi alakja egy szárnyas humanoid, melynek két lába helyén egyetlen, veszedelmes kampóban végződő fark található. E démont tartós elemi sötétség aura veszi körül. Gyűlöli a fényt, sőt, az elemi fény - melyre Érzékenységet kap - még sebezni is képes őt. Kedvelt harci taktikája, hogy kihasználja azt, hogy a sötétség hátráltatja a mindenkori ellenfeleit. Farka e világ lakói számára mérgező, amely azonnali hatású méreg 6. szintű mérget jelent. Mely fő hatásként 2k10 Fp sérülést, mellékhatásként -1,5 HMO-t jelentő gyengeséget okoz. Mindkét hatás 2k5 órán keresztül marad érvényben. A daronne Démoni pszi iskolában Közép fokon jártas. [Sötétfátyol: A bestiát 8E-nyi elemi sötét aura veszi körbe 5 láb sugárban, amelyet naponta egyszer képes előhívni, de egy teljes napig fennmarad.]							

FURUD, A VADÁSZ DÉMON <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 17/17	Rea/Elk 15/15	Sze/Sze 14/14	Ep: 14 (9)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: 42
IX. oszt.	KÉ: 65	TÉ: 95	VÉ: 145	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VII.		11,5	16,5	-	-	3k5+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 105/13	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Mf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Préda II., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A furud egy közdémon. Megjelenésében egy hatalmas - három láb hosszúságú - oroslánra emlékeztet, melynek részben emberi arcvonásai vannak. A vadászat e démon létezésének központi eleme. Páratlan lelkesedéssel és precizitással cserkészi be a prédáit. Hallása és szaglása kiemelkedő. A Démoni pszi iskolában Közép fokon jártas.							

<b>MOLAMOTH, A SZOLGA</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 12/12	<b>Rea/Elk</b> 15/15	<b>Sze/Sze</b> 10/12	<b>Ep:</b> 8 (5)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> 30
<b>VII. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 110	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		6	11,5	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
Rövidkard		6,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Egykezes buzog.		6,5	11,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b>	Mérgező I., Ultralátás, Mágikus fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	A molamoth egy közdémon. Egy másfél láb magas humanoid, kampós orral, hatalmas fülekkel, hosszú, karmokban végződő méretes kezekkel. Karmai alatt azonnali hatású, 3. szintű mérgező termelődik. Ennek főhatása kábulatot, mellékhatása 4k5Fp veszteséget okoz 2k5 perc időtartamra. Amennyiben Mágikus fegyverzetét forgatja, úgy arra is jut a méregből. A Démoni pszi iskolában Közép fokon képzett.							

<b>MORQUOR, A TŰZKÖPŐ</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 14/15	<b>Rea/Elk</b> 13/14	<b>Sze/Sze</b> 15/15	<b>Ep:</b> 11 (7)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> 90	<b>Pp:</b> 60
<b>VIII.oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 65	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		7,5	13	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Mf/Kf	
<b>Spec:</b>	Érzékenység I., Mana uraló II., Mana vezető II., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A morquor egy közdémon. Két láb magas, pikkelyekkel teli, hulló vonásokkal megáldott humanoid. A hierarchiában felette álló démonok gyűlölik és megvetik. Sajátos kapcsolat fűzi az elemi tűzhöz, mely abban nyilvánul meg, hogy a Magasmágiában Mester fokon jártas. Ám ezt a tudását kizárólag elemi tüzekkel kapcsolatosan képes alkalmazni. Érzékeny az elemi víz alapú behatásokra. A Démoni pszi képzettségben Közép fokon jártas.							

<b>SEYRINE, A GYÖTRŐ</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 9/10	<b>Rea/Elk</b> 13/13	<b>Sze/Sze</b> 16/16	<b>Ep:</b> 9 (5)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> 100	<b>Pp:</b> 48
<b>VIII.oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		4,5	12,5	-	-	k5+2	2	-2 (-1)
Tőr		5	12	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Kf	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás III., Mágikus fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	A seyrine egy közdémon. Első ránézésre egy gyönyörű nőnek tűnhet, bár túhegyes fogai és vörös pupillái elárulhatják. Fegyverzete mágikus. A halandók lelkének manipulálásában élen jár, ezért a Képzettség affinitás előnyei a Szociális próbái kapcsán illetik meg őt. Ezen kívül Mester fokon jártas a Boszorkány mágiában, illetve Közép fokon a Démoni pszi iskolában.							

<b>SHEREB, A KATONA</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 16/16	<b>Rea/Elk</b> 14/14	<b>Sze/Sze</b> 9/10	<b>Ep:</b> 17 (11)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> 16
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ:</b> 90	<b>VÉ:</b> 140	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VI.		10,5	15,5	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 95/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Af	
<b>Spec:</b>	Fürge II., Megállíthatatlan II., Mérgező II., Szívós II., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A shered egy közdémon. Teste egy csupa izom, rémületes állkapoccsal megáldott, éjfekete farkaséra emlékeztet. A harc a lételeme. Harapása 5. szintű, azonnali hatású mérget juttat az áldozat szervezetébe. Ennek főhatása 8k5, míg mellékhatása 6k5 Fp 2k5 körre való elvesztését jelenti. A Démoni pszi iskolában csupán Alap fokon jártas.							

<b>SYTIX, A PUSZTÍTÓ</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 15/15	<b>Rea/Elk</b> 17/17	<b>Sze/Sze</b> 11/12	<b>Ep:</b> 22 (14)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> 22
<b>X. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 65	<b>TÉ:</b> 85	<b>VÉ:</b> 140	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b> Test VI.		<b>TÉO</b> 10	<b>VÉO</b> 15,5	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 2k5+2+6	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 100/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Af	
<b>Spec:</b> Pusztító III., Órjöngés III., Megállíthatatlan III., Infralátás								
<b>Leírás:</b> A sytix egy közdémon. Hat, brutális karmokban végződő végtaggal (két láb, négy kar) rendelkező sakálfejű szörnyeteg. Legalább három láb magas, gyilkolásra született fürtelem. Amikor vérgőzös Órjöngésbe kezd, halálfélelem nélkül veti magát a küzdelembe. A Démoni pszi iskolában csupán Alap fokon jártas.								

<b>WIRG, AZ ELVETEMÜLT</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 7/9	<b>Rea/Elk</b> 16/17	<b>Sze/Sze</b> 14/14	<b>Ep:</b> 6 (3)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> 80	<b>Pp:</b> 42
<b>VIII.oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 50	<b>VÉ:</b> 125	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Test<sup>6-8</sup>:</b> 0	<b>Szárny<sup>2-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b> Test II.		<b>TÉO</b> 5	<b>VÉO</b> 12,5	<b>CÉO</b> -	<b>Táv</b> -	<b>Seb</b> 2k2+2	<b>Tám</b> 2	<b>Mód</b> -2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 30/5	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/15	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Mf/Kf	
<b>Spec:</b> Fürge II., Mana vezető II., Reakció megerősítés II., Repülés								
<b>Leírás:</b> A wirg egy közdémon. Külsőre leginkább egy torz emberi fejfel rendelkező nagytestű denevérhez hasonlít. A földön esetenül mozog. Az öncélú gonoszkodás a lételeme. A Magasmágiában Mester fokon jártas, de ezt a tudását kizárólag anyagmágikus varázslatok létrehozására képes alkalmazni. A Démoni pszi képzettségben Közép fokon jártas.								

<b>XING, A HALÁLHOZÓ</b> DÉMON <sup>+3</sup>		<b>Fiz/Fiz</b> 18/18	<b>Rea/Elk</b> 18/18	<b>Sze/Sze</b> 15/16	<b>Ep:</b> 23 (15)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> 60
<b>X. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 70	<b>TÉ:</b> 95	<b>VÉ:</b> 150	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b> Kar III. Slan kard Slan tör		<b>TÉO</b> 12,5 14 12,5	<b>VÉO</b> 17 17 16	<b>CÉO</b> - - -	<b>Táv</b> - - -	<b>Seb</b> 2k5+5 2k5+2+5 k10+5	<b>Tám</b> 3 2 3	<b>Mód</b> +1 (+2) +1 (+2) +1 (+2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Lf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf	
<b>Spec:</b> Fizikai megerősítés II., Képzettség affinitás III., Megállíthatatlan II., Reakció megerősítés II., Szellemi megerősítés II., Mágikus fegyverzet								
<b>Leírás:</b> A xing egy közdémon, bár erejét tekintve még egyes démonurak is félik azt. Ránézésre egy erős testalkatú férfinak tűnik, leszámítva a kéken izzó szemeit. A méltó ellenfeleket, a fair párharcot keresi és megveti a misztikus praktikák minden ezt ellehetetlenítő formáját. Affinitásuk a harci képzettségekre vonatkozik. Mágikus fegyverzetet használ. Legfőbb készsége a Démoni pszi iskola, melyben Mester fokon jártas.								

**ELEMENTÁLOK**

Az elemi síkok egyikén élő, annak anyagából felépülő ott őshonos bestiák. Teljesen sajátos vegetációval és szellemi felépítéssel, gondolati sémával rendelkeznek. A négy alapvető elemi sík a föld, a tűz, a víz és a levegő síkjai. Az itt élő lények hierarchiája az alábbi felosztás szerint alakul: Szolgák, Harcosok, Urak és Nagyrak.

FÖLDELEMENTÁL (HARCOS) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 16/16	Rea/Elk 10/10	Sze/Sze 10/13	Ep: 14 (9)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 115	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 6+2	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 6+2	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 6+2	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 6+2
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VI.		8,5	12,5	-	-	2k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Regeneráció II., Szívós II.								
<b>Leírás:</b> A föld elementálharcos egy három és fél láb magas, robosztus, humanoid bestia, mely a föld síkjának érdemesült lakója. Elsősorban a kétkezi feladatok, munkák végzésében, ilyen szakmákban járatos. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.								

FÖLDELEMENTÁL (SZOLGA) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 13/14	Rea/Elk 7/7	Sze/Sze 8/11	Ep: 10 (6)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 65	<b>VÉ:</b> 110	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 4+1	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 4+1	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 4+1	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 4+1
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		7	11,5	-	-	2k5+1	2	-3 (-2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> lf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Regeneráció I., Szívós I.								
<b>Leírás:</b> A föld elementálszolga egy bő két láb magas, robosztus, humanoid bestia, mely a föld síkjának hétköznapi lakója. Szellemi készségei korlátozottak, ezért inkább a jól körülírt feladatok végrehajtására alkalmas. Elsősorban a kétkezi feladatok, munkák végzésében járatos. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.								

FÖLDELEMENTÁL (ÚR) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 18/18	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 15/15	Ep: 24 (15)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>VIII.oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 95	<b>VÉ:</b> 130	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 8+3	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 8+3	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 8+3	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 8+3
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VIII.		12	15,5	-	-	4k5+3	1	-1 (0)
Óriás Kétkezes buzog.		12,5	15	-	-	3k10+3	(1)	-1 (0)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Regeneráció III., Szívós III., Mágikus fegyverzet								
<b>Leírás:</b> A föld elementálúr egy öt láb magas, robosztus, humanoid bestia, mely a föld sík társadalmi hierarchiájának felső részén található. Az ottani arisztokrácia belőlük szerveződik, ezért ismereteik - az evilági nemesekhez hasonlóan - igen sokrétűek. A kétkezi, alkotó tevékenységek, szakmák végzésében a leginkább járatos. Közelharc Mágikus fegyverzetét saját anyagából formázza, ám arra is képes, hogy síkjának fegyverzetét használja az összecsapásai során. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.								

LEVEGŐELEMENTÁL (HARCOS) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 10/10	Rea/Elk 16/16	Sze/Sze 10/13	Ep: 10 (6)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 70	<b>TÉ:</b> 80	<b>VÉ:</b> 130	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	8,5	13,5	-	-	k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 100/11	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fürge II., Regeneráció II., Repülés						
<b>Leírás:</b>	A levegő elementálharcos egy alig két láb magas, vékonyka, humanoid bestia, mely a levegő síkjának érdemesült lakója. Elsősorban a keresésben, őrködésben, megfigyelésben és az azokhoz kapcsolódó tevékenységekben járatos. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.						

LEVEGŐELEMENTÁL (SZOLGA) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ep:	Fp:	Mp:	Pp:	
	7/7	13/13	8/11	8 (5)	- (-)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Test II.	7	12	-	-	2k2+1	2	-3 (-2)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/12	<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Fürge I., Regeneráció I., Repülés							
<b>Leírás:</b>	A levegő elementálszolga egy alig egy láb magas, kifejezetten vékony, szinte embergyermekszerű, humanoid bestia, mely a levegő síkjának hétköznapi lakója. Szellemi készségei korlátozottak, ezért inkább a jól körülírt feladatok végrehajtására alkalmas. Elsősorban a keresésben, őrködésben, megfigyelésben és az azokhoz kapcsolódó tevékenységekben járatos. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

LEVEGŐELEMENTÁL (ÚR) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ep:	Fp:	Mp:	Pp:	
	12/12	18/18	15/15	18 (11)	- (-)	-	-	
<b>VIII. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 65	<b>TÉ:</b> 80	<b>VÉ:</b> 160	<b>CÉ:</b> 55	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Test IIII.	9	17	-	-	k5+2+3	2	-1 (0)	
Kétkezes csatab.	10,5	16,5	-	-	2k10+3	1	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 135/16	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Fürge III., Regeneráció III., Repülés, Mágikus fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	A levegő elementálúr egy bő két láb magas, sudár, humanoid bestia, mely a levegő sík társadalmi hierarchiájának felső részén található. Az ottani arisztokrácia belőlük szerveződik, ezért ismereteik - az evilági nemesekhez hasonlóan - igen sokrétűek. Kiváló megfigyelő, gyors észjárású és mozgású, impulzív bestia. Közelharc Mágikus fegyverzetét saját anyagából formázza, ám arra is képes, hogy síkjának fegyverzetét használja az összecsapásai során. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

TÜZELEMENTÁL (HARCOS) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ep:	Fp:	Mp:	Pp:	
	12/12	14/14	10/10	12 (7)	- (-)	-	-	
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 50	<b>TÉ:</b> 85	<b>VÉ:</b> 115	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Test IIII.	9,5	12,5	-	-	k5+2+5	2	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 50/7	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Pusztító II., Regeneráció II., Repülés							
<b>Leírás:</b>	A tűz elementálharcos egy két láb magas, arányos, humanoid bestia, mely a tűz síkjának érdemesült lakója. Elsősorban harci feladatok végrehajtására alkalmas, de ha a szükség úgy hozza, komplexebb feladatokat is képes ellátni. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

TÚZELEMENTÁL (SZOLGA) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 9/9	Rea/Elk 11/11	Sze/Sze 8/8	Ep: 9 (5)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 75	VÉ: 105	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		8	11	-	-	k5+3	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/7	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 30/5	Harci: Af		Jellemző: If	Misztikus: -	
Spec:	Pusztító I., Regeneráció I., Repülés							
Leírás:	A tűz elementálszolga egy másfél láb magas, sudár, humanoid bestia, mely a tűz síkjának hétköznapi lakója. Szellemi készségei korlátozottak, ezért inkább a jól körülírt feladatok végrehajtására alkalmas. Leginkább a harcban járatos. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

TÚZELEMENTÁL (ÚR) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 14/14	Rea/Elk 16/16	Sze/Sze 15/15	Ep: 21 (13)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
VII. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 90	VÉ: 145	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		11	16,5	-	-	2k5+7	2	0 (+1)
Pallos		12	17	-	-	3k5+7	1	0 (+1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 65/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 70/11	Harci: Mf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Pusztító III., Regeneráció III., Repülés, Mágikus fegyverzet							
Leírás:	A tűz elementálúr egy három láb magas, szálfatermetű, humanoid bestia, mely a tűz sík társadalmi hierarchiájának felső részén található. Az ottani arisztokrácia belőlük szerveződik, ezért ismereteik - az evilági nemesekhez hasonlóan - igen sokrétűek, ám a harcot műveli a legmagasabb fokon. Közelharc mágikus fegyverzetét saját anyagából formázza, ám arra is képes, hogy síkjának fegyverzetét használja az összecsapásai során. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

VÍZELEMENTÁL (HARCOS) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 14/14	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 10/13	Ep: 13 (8)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
V. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 70	VÉ: 120	CÉ: 40	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		8	13	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
Fagybárd		-	12	5	15	k5+2+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/9	Mozg <sup>V</sup> : 60/12	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Megállíthatatlan II., Regeneráció II.							
Leírás:	A víz elementálharcos egy két láb magas, testes, humanoid bestia, mely a víz síkjának érdemesült lakója. Elsősorban az elméleti (tudományos) ismeretei a meghatározóak. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Egyedi képessége, hogy ez akár egy kisebb dobó fegyver (fagybárd) is lehet. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

VÍZELEMENTÁL (SZOLGA) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 11/11	Rea/Elk 9/9	Sze/Sze 8/11	Ep: 8 (5)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 65	VÉ: 105	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test IIII.		6,5	10,5	-	-	k5+2+1	2	-3 (-2)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 30/5	Mozg <sup>V</sup> : 60/10	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: If		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Megállíthatatlan I., Regeneráció I.							
Leírás:	A víz elementálszolga egy bő másfél láb magas, testes, humanoid bestia, mely a víz síkjának hétköznapi lakója. Szellemi készségei korlátozottak, ezért inkább a jól körülírt feladatok végrehajtására alkalmas. Elsősorban az elméleti (tudományos) ismeretei a meghatározóak. Közelharc fegyvereit saját anyagából formázza. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

VÍZELEMENTÁL (ÚR) ELEMENTÁL <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 16/16	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 15/15	Ep: 21 (13)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>VII. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 85	<b>VÉ:</b> 145	<b>CÉ:</b> 55	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VI.		10	16	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
Szigony		10	16,5	-	-	2k5+1+3	(1)1	-1 (0)
Fagylándzsa (dobó)		-	16	7	20	2k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 65/10	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan III., Regeneráció III., Mágikus fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	A víz elementálúr egy három láb magas, testes, humanoid bestia, mely a víz sík társadalmi hierarchiájának felső részén található. Az ottani arisztokrácia belőlük szerveződik, ezért ismereteik - az evilági nemesekhez hasonlóan - igen sokrétűek. Tekintélyes és sokrétű elméleti ismeretekkel rendelkeznek. Közelharcú Mágikus fegyverzetét saját anyagából formázza, ám arra is képes, hogy síkjának fegyverzetét használja az összecsapásai során. Egyedi képessége, hogy a testéből formázott fegyver akár egy nagyobb dobófegyver (fagylándzsa) is lehet. Amennyiben tartósan azonos elemmel érintkezik, úgy élvezheti a Regeneráció adottság előnyeit.							

**ENTITÁSOK**

Egy az Asztrál-, Mentál- vagy Álomsíkon őshonos fajzatok. Mint ilyenek, nem is tekinthetők a szó szoros értelmében élőlényeknek, hiszen jellegükből adódóan fizikai testtel, formával nem rendelkező bestiák. A két teljes értékű Belső sík (Asztrál- és Mentálsík) esetében az itt bemutatásra kerülő bestia statisztikák a megszokottól eltérő jelentéstartalommal bírnak, így elengedhetetlen az idevágó játéktechnikai részek ismerete. (Lásd: Leírások fejezet). Szintén több rendhagyó szabály kerül terítékre a harmadik entitás altípusnak helyet adó Antiss kapcsán, amely szintúgy a fent említett fejezetben található.

Az Asztrál- és Metálsíkon őshonos lények hierarchiája az alábbi felosztás szerint alakul: Síkparányok (más néven Kóborlók), Síklények (avagy Szellemnépek) és Síkurak.

ASHAM ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 17/18	Rea/Elk 17/16	Sze/Sze 18/16	Ep: 18 (11)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>IX. oszt.</b>	KÉ: 60	TÉ: 0	VÉ: 0	CÉ: 0	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 95/11	Harci: Mf		Jellemző: Mf	Misztikus: Mf	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> Az Asham néven ismert asztrál síkúr a harmónia őre. Korok óta létező, tekintélyes hatalmú entitásnak számít. Szívesen, akár évszázadokon keresztül is ténykedik egy adott helyen élők érzelmein. Ott egy önfenntartó rendszert, egy róla mit sem sejtő nyáját épít ki magának. Tisztában van vele, hogy kitől és mennyit vehet el, és hogy mit nyújt érte cserébe. Ellenben birtokán nem tolerálja a negatív érzelmek (3 vagy magasabb Erősségű) kitöréseit. Az ilyen vagy a szerinte ezekért felelős betolakodókat megkísérli eltávolítani. Ehhez Mester fokú misztikus képességével olyan emberfeletti pozitív érzelmeket plántál beléjük, mint a szeretet, a tisztelet vagy a gyengédség. Mivel a valódi világról neki sincs fogalma, ezeket egy másik, általában véletlenszerűen kiválasztott érző lény felé fogja érezni a renitens. Nagyritkán előfordul, hogy még az ő hatalma is kevés a közvetlen beavatkozáshoz. Ilyenkor a birtokán élők egy érdemi részét uszítja, pozitív érzelmekkel terhelve a delikvensre. A természetellenes beavatkozásai akár napokig is fennmaradnak, ám intenzitásuk napról napra (1-1 E-vel) csökken. Persze Ashama folyamatosan figyelemmel kíséri az ilyen számára kellemetlenséget okozók érzelmvilágát és nem vonakodik ismételt, akár némileg más megközelítéssel beavatkozni.								

CSELLENGŐ ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 10/10	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 10/10	Ep: 10 (6)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>III. oszt.</b>	KÉ: 35	TÉ: 35	VÉ: 95	CÉ: 35	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Alak III.		3,5	9,5	-	-	k5+1	1	-3 (-2)
Alak (távolsági) III.		-	9,5	3,5	0	k5+1+1	1	-3 (-2)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: lf		Jellemző: lf	Misztikus: lf	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A csellengők az álomsík egyik legegyszerűbb és legkisebb hatalmú lényei. Megjelenési formájuknak csak a fantázia szab határt. Békés természetű entitások, akiket mindennél jobban vonzanak a halandók fényt és meleget adó álmái. Ennek következtében elsősorban sűrűn lakott helyeken ténykednek. Nem jártasak az álommágiában, illetve önerejükben még mások álmába sem képesek behatolni. Ezt annak köszönhetik, hogy misztikus készségeik csak az Antissjárás induló fokának feleltethetőek meg.								

EMLÉKBÁRÓ ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 14/12	Rea/Elk 12/11	Sze/Sze 12/10	Ep: 14 (9)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>V. oszt.</b>	KÉ: 35	TÉ: 0	VÉ: 0	CÉ: 0	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 70/14	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>								

**Leírás:** Az emlékbáró egy kifejezetten erős mentállény. Az intellektualitás, a mély gondolkodás nyomában jár. Ez leggyakrabban valami misztikus vagy tudományos tevékenységet jelent. Mentállényként mindent megtesz azért, hogy minél értékeesebb prédához jusson. Figyel, keres. Célja érdekében jellemzően harccal férkőzik az áldozat tudatába, ott pedig türelmesen várakozik arra, hogy a szerencsétlen ismét magas intellektualitású tevékenységet végezzen. Ekkor használja a Közép fokú misztikus képességét és ragadja el az áldozat gondolatait, helyükre általában a szerencsétlen saját, közelmúltbéli emlékeit írva. Egy emlékbáró akár az áldozat életének végéig is képes így élőködni. A külvilág számára ezek a gondolkodók a zavarodottság, a szenilitás jeleit mutatják, nagy felfedetésekre, nagy szellemi áttörésre hiába számítanak tőlük.

GROOZ ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ep:	Fp:	Mp:	Pp:
		15/15	14/14	14/14	15 (9)	- (-)	42	-
VIII.oszt.	KÉ: 84	TÉ: 86	VÉ: 144	CÉ: 84	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Alak V.		8,5	14	-	-	k5+2+3	1	-1 (0)
Alak (távolsági) IIII.		-	14	8	0	k5+1+3	1	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 80/8	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A Grooz nevezetű antisslány eredendő alakjában egy éjfékete szőrű, természetes nagymacsckára hasonlít, melynek feje a testéhez képest aránytalanul nagy. Ragadozó életformát folytat és a crantai idők óta járja az álmoföldeket. Óvatos és körültekintő entitás, amely ha mindennek ellenére veszélybe kerül, megpróbálja kibeszélni magát. Végző esetben inkább menekülőre fogja a dolgot, de bosszúálló lelkületű. Viszonylag erős teremtmény, mely még az antissmágia alapjaiban is jártas, lévén misztikus képességei az Antissjárás Közép fokának felelnek meg.								

HIDGRAM ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ep:	Fp:	Mp:	Pp:
		19/20	19/19	20/20	22 (14)	- (-)	-	-
XII. oszt.	KÉ: 75	TÉ: 0	VÉ: 0	CÉ: 0	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 105/11	Harci: Lf		Jellemző: Lf	Misztikus: Lf	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A Hidgram nevezetű mentál síkúr, azaz a Töprengő létezéséről talán egyetlen halandó sem tud. Páratlan képességű, talán a sík legelső entitásainak egyike ő. Annyi tudatot látott, annyi tapasztalást gyűjtött magába a korok során, hogy számára szinte már nincs új minta a nap alatt. Az elmúlt évezredet a civilizációtól távol egy külvilágtól mágikusan elzárt kyr romvárosban töltötte. A legtöbb halandó tudata egy nyitott könyv a számára. Mentáltestének összetettsége páratlan. Amikor valaki mégis felkelti az érdeklődését, az csak olyan, mint amikor a pyarroni szerzetes elmélkedése során egy hangyát pillant meg a homokban. Szórakozottan játszik vele, valamit ad neki, valamit elvesz tőle, ám aztán ismét magába fordul. A változtatás természetesen sosem örök, a Hidgramtól kapott tudás, az általa az alany mentáltestén elvégzett beavatkozás pár nap múltán elenyészik. Legenda fokú misztikus készség birtokosa.								

LÉLEKORZÓ ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ep:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/8	9/7	8/7	10 (6)	- (-)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 0	VÉ: 0	CÉ: 0	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 60/15	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: Af	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A lélekorzó egy az átlagnál fejlettebb asztrálparány. Több alfaja ismert attól függően, hogy mely érzelemre szomjaznak. Ezek az érzelmek a féltékenység, az önbecsülés vagy a bűntudat hármasából kerülnek ki. A lélekorzó az áhított érzelem felbukkanásakor szinte mindig agresszíven lép fel. Előbb harccal a védelmen belülről próbál jutni, majd Alap fokú misztikus készségével elnyeli az adott érzelmet. Amennyiben sikerrel jár, helyette enyhe (1E) nyugtalanságot hagy helyette, mely az elnyelt érzelem intenzitásától függően akár napokig is elkísérheti az áldozatot. Ellenben, ha a nyugtalanság hatására sem jelentkezik újfent a lélekorzó kedvenc tápláléka, úgy a kóborló újabb préda után indul.								

SÍRALOMKUTYA ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 13/12	Ep: 12 (7)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
VI. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 0	VÉ: 0	CÉ: 0	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 75/12	Harci: Af		Jellemző: Mf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A siralomkutya egy kifejezetten gyakori asztrállény. A környezetéből általában azt szemeli ki áldozatául, aki a legmagamutogatóbb vagy a legerőszakosabb érzelmeket éli meg. Előbbiből búskomorságot, utóbbiból bánatot szabadít az áldozat asztráltestére alig gyengébb intenzitással, mint amit elfogyasztott. Mivel asztrális érzékenységgel kifejezetten hatékony, viszonylag távolról meglelik a prédájukat. Ha tehetik, haladéktalanul misztikus táplálkozásba kezdenek és újabb érzelmforrások hiányában egy-két napon belül tovább is állnak. A védelem feltörésével, azaz harccal csak akkor próbálkoznak, ha nincs más célpont a közelükben, vagy tényleg roppant csalogató az őket odavonzó érzelm intenzitása. Misztikus készségük Közép fokú.								

TÉBOLYKELTŐ ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 7/8	Rea/Elk 6/8	Sze/Sze 10/10	Ep: 7 (4)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 20	TÉ: 0	VÉ: 0	CÉ: 0	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : -/-	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 40/10	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: Af	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A tébolykeltő egy kifejezetten veszedelmes, ám szerencsére ritka mentálpárány. Az áldozatai érzékszervei közül általában a látás vagy a hallás központra van hatással. A konkrét egyed ilyen jellegű eszenciáját plántálja az áldozat tudatába. Mivel parányként sem a harci sem a misztikus készségei nem túl acélosak, elsősorban gyenge vagy legyengült mentális védelemmel rendelkező áldozatokat keres. Alap fokú misztikus képességeit csak a védelmen belülré jutva próbálja bevetni. A gazdatestként funkcionáló áldozat érzékszervi tapasztalásaival táplálkozik és helyettesíti azokat az eszenciáját jelentő mentális elemmel. Ténykedésének kellemetlen mellékhatás, hogy áldozatait - kik folyton ugyanazt a senki más által nem látott vagy nem hallott dolgot érzékelik - nem egyszer az őrületbe kergeti ezzel.								

VELIN ENTITÁS <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 14/14	Ep: 12 (7)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
V. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 76	VÉ: 138	CÉ: 40	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Alak IIII.		7,5	13,5	-	-	k5+1+2	1	-2 (-1)
Alak (távolsági) IIII.		-	13,5	4	0	k5+1+2	1	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: Af	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> Velin egy ilanori szellemlátó végső álmából maradt hátra az antisson. Külsőre egy paripa fejű, de női testű humanoid. A test maga kifejezetten elhízott, és a szellemlátók hagyományos ruházatát viseli. Ez az antisslány, mivel csak az Alap fokú Antissjárás képzettségének megfelelő készségekkel bír, nem képes az álomsík mágiáját az uralma alá vonni. Elvben képes arra, hogy álmokba hatoljon be, de ezt önszántából - tartva a veszélyektől - csak nagyon ritkán teszi meg. Nemzetségének álmoföldbéli kivételését járja, korlátozott képességei mellett vigyázva az utódok álmát. Régi ilanori nyelvjárásban kommunikál, mely miatt - hacsak valaki nem jártas az álommágiában - nehéz lehet szövege elegyedni vele.								

**ÉLŐHOLTAK**

Lényegében az egykor az elsődleges anyagi síkon élt teremtménynek a természetes körfogásból kikerült és így itt ragadt, jellemzően romlott maradványai, melyek önálló tudatra keltek. Ebben az állapotukban szinte kivétel nélkül gonosz, az élet elpusztítására törekvő bestiák. Az élőholtaknak több, egymástól eltérő készségekkel bíró altípusa is ismert.

ANSINATIS ÉLŐHOLT (SZELLEM) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
VII. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 35	VÉ: 100	CÉ: 30	6 (3)	- (-)	-	50
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 60/10		Harci: lf	Jellemző: Kf	Misztikus: Mf	
<b>Spec:</b> Szellemi megerősítés III.								
<b>Leírás:</b> Az ansinatis egy élőholt szellem. Keletkezésük arra vezethető vissza, amikor misztikus erők segítségével az élő testükben lakozó lelküket egy tárgyba kötötték. Ezzel arra kárhoztatva őket, hogy haláluk után lelkük ne távozhasson el erről a világról. Ahhoz, hogy egy ilyen lélekből ansinatis váljon, legalább egy koron keresztül kell a tárgyban lakoznia. Minden ilyen élőholt anno nagy erejű, Mester fokú pszi használó volt. Ennek köszönhetően képesek disziplinát használni a tárgyba zárva is. Megszállással kizárólag akkor próbálkozhatnak, amikor valaki fizikailag megérinti a börtönükként funkcionáló tárgyat. Általában drágakövet, szobrot, ékszert, fegyvert. Az új testbe kerülő élőholt elmeállapotától függ, hogy miképp cselekszik ezután, ám az kijelenthető, hogy minden ilyen szellem az őritt.								

ÁLOMKRISTÁLY ÉLŐHOLT (SZELLEM) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
VIII.oszt.	KÉ: 45	TÉ: 40	VÉ: 100	CÉ: 40	12 (7)	- (-)	120	50
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
	Lándzsa	5	11	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)
	Hosszúkard	5	11	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
	Tőr	5	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/7	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Mf	Misztikus: Mf/Mf	
<b>Spec:</b> Manavezető III., Szellemi megerősítés III.								
<b>Leírás:</b> Az álomkristály egy élőholt szellem. Pontosabban, egy crantai boszorkányherceg romlott lelkét tartalmazó hegyi kristályról van szó. Az egykor élt varázstudó lelkét tartalmazó kristály többnyire egy elfeledett kamra vagy barlang mélyén pihen, ahol a benne lakozó lélek ma is aktív, bár az elmúlt évezredek számottevő változásokat idézhettek elő rajta. A lelkek sok egyéb mellett Mester fokon jártasak a Magasmágia Asztrál-, Mentál, Idő-, Tér mágiaformáiban, illetve a Pszi Kyr iskolájában. További különleges képessége a megszállás, melynek köszönhetően a Mentális ellenállását 3 kudarcszinttel elvétő alany fizikai porhüvelyébe költözik át a boszorkányherceg lelke. Ez kizárólag a kristályt fizikailag megérintőkkel történhet meg, melynek következtében a testben lakozó két lélek Akaraterejétől függ, hogy ki képes elnyomni a másikat. A boszorkányhercegi lélek az így megszállt test halála után mindig visszatér a számára készült kristályba, feltéve, hogy az továbbra is sértetlen. A fizikai jellemzők egy átlagos elszabású test megszállásakor számításba vehető értékeket jelentik, ha a teljeskörű uralmat a boszorkányhercegi lélek gyakorolja.								

ÁLOMRABLÓ ÉLŐHOLT (SZELLEM) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
VI. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 30	VÉ: 95	CÉ: 30	12 (7)	- (-)	-	-
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 50/10		Harci: lf	Jellemző: Af	Misztikus: Mf	
<b>Spec:</b> Álomúzás								
<b>Leírás:</b> Az álomrabló egy élőholt szellem. Jellemzően az válik álomrablóvá, aki - gyakran antissjáróként - az Álomsíkon élte ki romlott hajlamait. Első lépésben álmatlansággal sújtja az áldozatait. Amikor a célpontot eléggé legyengíti a kialvatlansága, megszállja. Az álomrabló képes arra, hogy az általa megszállt élőlényt elkísérje az antissra. Ott - mint Mester fokú antissjáró - az álmában, annak életére tör. Az álomsíkra vonatkozó statisztikáit - 0-ás alakdobás mellett - a Tulajdonság értékei alapján kell meghatározni. Ezzel a módszerrel előbb-utóbb a valóságban is sikerrel jár, hiszen az								

áldozat képtelen kipienni magát a sorozatos rémálmok miatt. Akkor pedig soha többé nem ébred fel. [Áloműzés: A bestia képes arra, hogy meggátolja a célpont elalvását. A képesség óránként egyszer használható és fél napig tartó álmatlanságot okoz. A siker érdekében a bestiának Szellemi hatáspróbában kell legyűrnie a célpont Mentális ellenállását.]

ÁRNY ÉLŐHOLT (LIDÉRC) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/10	13/12	8/12	15 (9)	- (-)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 55	VÉ: 110	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		6,5	11,5	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/11	Mozg <sup>V</sup> : 55/11	Mozg <sup>L</sup> : 55/11	Harci: Kf		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Érzékenység II., Bénító							
Leírás:	Az árny egy élőholt lidérc. Külsőre egy ember nagyságú, testet öltött, fekete árnyéknak tűnik. Általában nekromágikus hatások áldozatai válhatnak árnyá. Minden érintésével képes "megfagyasztani áldozat szívét", mely a Bénító képességében nyilvánul meg, ahol Fizikai hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont Fizikai ellenállásával szemben. Érzékenysége a fényvel szembeni, mely így sebezni is képes rajta. [Bénító: A bestia a célpontot 1 nap időtartamig további +1 MGT-vel sújtja (max. Bestia Osztály). Ehhez adott hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont adott ellenállásával szemben.]							

BOSSZÚÁLLÓ ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/10	10/10	14/15	8 (5)	- (-)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 40	VÉ: 100	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4,5	10	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Hosszúkard		5	11	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Furkósbót		4,5	10,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-1)
Tőr		5	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Kés		4,5	10	-	-	k5	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/12	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Préda II.							
Leírás:	A bosszúálló egy élőholt rém. Gyakorlatilag egy holttestről beszélünk, mely valamely misztikus hatás következtében, jellemzően pár napon belül vagy valamiféle együttállás alkalmával feltámad, hogy bosszút álljon elveszejtőin. Mindenkivel erőszakosan lép fel, aki az útjába áll. A Préda adottság előnyeit csak azokkal szemben kapja meg, akik a bosszúja célját képezik. E személyeket, ha szemé elé kerülnek, azonnal felismeri. Hétköznapi ismeretei, képességei az életében birtokoltnak megfelelőek, ám misztikus készségeit elveszti.							

CARNOMAK ÉLŐHOLT (SZELLEM) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/10	10/11	12/12	7 (4)	- (-)	-	-
V. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 0	VÉ: 60	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/11	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 30/6	Harci: Nf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Bénítás, Illúziókeltés							
Leírás:	A carnomak egy élőholt szellem. Vízbe fúltak válhatnak ilyen élőholtnál. A szellem a holttesthez kötődik, attól legfeljebb 20 láb távolságra távolodhat el. Ráadásul önszántból csak kényszerből száll meg bárkit. Gonosz módszere azt, hogy az általa keltett illúziók segítségével a vízbe csalogatja áldozatait és ott testüket megbénítva, a halálukat okozza. Amennyiben a carnomak maradványait megbolygatják, vagy az adott távnál messzebb eltávolodik tőle a lélek, akkor minden képességét elveszti és idővel eltávozik. [Bénítás: A bestia képes a zónáján belüli célpont mozgását 1 perc időtartamra képes megbénítani. Ehhez Szellemi hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont Mentális ellenállásával szemben.] [Illúziókeltés: A bestia képes egy, legfeljebb nagy tárgy léptékű intelligens látvány illúziót a zónáján belül életre hívni. Az illúzió egy percen át marad fenn és a hozzá kapcsolódó hatáspróba a bestia részéről egy Szellemi képességpróba.]							

CRANTAI KÓBORLÓ ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 14/14	Rea/Elk 13/14	Sze/Sze 14/14	Ép: 17 (11)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: 35
V. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 85	VÉ: 125	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 7+3	Törzs <sup>6-9</sup> : 4+3	Kar <sup>3-5</sup> : 4+3	Láb <sup>1-2</sup> : 4+3
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		10	13	-	-	k5+2+5	3	-1 (0)
Lovagkard (varázs)		11	14,5	-	-	2k5+3+5	1	-1 (0)
Tőr (varázs)		10,5	14	-	-	k5+3+5	3	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/12	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b> Pusztító II., Varázs fegyverzet								
<b>Leírás:</b> A crantai kóborló egy élőholt rém. Egy rég elbukott birodalom katonája, mely a háborúk sorát átvészelve továbbra is itt maradt. Gyakorlatilag egy feketelunír pikkelyvértbe zárt fertelem, mely bár nem keres prédát, de minden közelébe tévedőnek életére tör. Zavarja a fény, ezért a napfény -3 HMO büntetést jelent számára, míg ennél enyhébb világosság arányosan kevesebbet. Varázs fegyverzettel bír. A pyarroni pszi iskolában Közép fokon jártas.								

DÉMONFATTYA ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 7/13	Rea/Elk 7/13	Sze/Sze 7/13	Ép: 12 (7)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 20	TÉ: 30	VÉ: 95	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		3	9,5	-	-	2k2+3	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/11	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Pusztító I., Utósebző I., Mágikus fegyverzet								
<b>Leírás:</b> A démonfattyá egy élőholt rém. Általában a démonok által elpusztítottakból válik démonfattyá. Teste részben átveszi elpusztítójának anyagát. Megjelenése és nem túl potens készségei alapján egyszerű holtaknál vélhető az, aki összefut vele, de ez a tévedés sok fejfájást okozhat. Egy cél hajtja, az élők elpusztítása. Teste Mágikus fegyverzetként funkcionál.								

FANTOM ÉLŐHOLT (LIDÉRC) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 10/10	Rea/Elk 10/11	Sze/Sze 13/13	Ép: 16 (10)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
V. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 50	VÉ: 95	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		5,5	9,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/11	Mozg <sup>V</sup> : 55/11	Mozg <sup>L</sup> : 55/11	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
<b>Spec:</b> Érzelemlöket								
<b>Leírás:</b> A fantom egy élőholt lidérc. Külsőre egykori emberi megjelenésére emlékeztet, ám színek nélkül, a szürke különféle árnyalataiban. Általában sorsmágikus hatások áldozatai válhatnak fantommá. Képességével előszeretettel erősíti fel a környezetében megfordulókat negatív érzelmeit. [Érzelemlöket: A bestia képes egy zónáján belül tartózkodó lény érzelmeit szélsőséges mértékben felerősíteni. Ehhez Szellemi alapú hatáspróbát tesz a célpont Asztrális ellenállásával szemben. A löket Erőssége 6E, mely a mágiellenállásnak megfelelő léptékben realizálódik és a körülményektől függően legalább 1 percen át tart.]								

FEKETELÁNG ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 10/10	Sze/Sze 15/15	Ép: 15 (9)	Fp: - (-)	Mp: 110	Pp: 40
VI. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 75	VÉ: 120	CÉ: 55	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		8,5	12,5	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Lángkard		8,5	13,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Tőr		9	12,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/11	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Mf	Misztikus: Mf/Kf	
<b>Spec:</b> Érzékenység I., Képzettség affinitás II., Mana uraló II., Mana vezető II., Tűznyíl								

**Leírás:** A feketeláng egy élőholt rém. Általában tudatos döntés következményében válik egy Sogron hitű szereplő feketelánoggá. Megjelenésében hasonlít egykori önmagára, ám teste szénfekete, szemei vörösben izzanak. Tudása megegyezik azzal, amit még életében birtokolt. A Tűzmágiában, melyre az affinitása is vonatkozik, Mester, a pyarroni pszi iskolában Közép fokon jártas. A más rémeknél megszokottakhoz képest ez az élőholt a tűz helyett vízzel sebezhető. Az Érzékenysége is arra vonatkozik. [Tűznyíl: A bestia képes a célzófegyver szabályai szerint egy 3E-s tűznyíllal célba venni valakit. (Ez nem minősül támadásnak.)]

GAHUL ÉLŐHOLT (VÉRIVÓ) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
VI. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 50	VÉ: 95	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		6,5	10	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Őrjöngés III., Rothadó							
<b>Leírás:</b>	A gahul egy élőholt vérivó. Ránézésre egy rothadó tetem, mely minden élőt megtámad. Mint vérivó ÉP-t akkor nyer vissza, ha élőből táplálkozik. Amennyiben potenciális áldozatra lel, az Őrjöngés adottságát mindenkor alkalmazza. [Rothadó: A bestia közelében tartózkodókon, míg ott vannak rosszullet (-1,5HMO) lehet úrrá. Ezt leküzdeni a bestia Fizikum tulajdonságpróbájával szembeni sikeres Fizikai ellenállással lehet.]							

HATYSA ÉLŐHOLT (SZIPOLY) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
VII. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 85	VÉ: 110	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		9,5	11,5	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Hosszú kard		10	12,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 55/9	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Extra reakció I., Képzettség affinitás I., Illúzióalak							
<b>Leírás:</b>	A hatysa egy élőholt szipoly. Éteri teste egy összeaszott emberi tetem. Ami roppant veszedelmessé teszi, hogy az illúzió képessége segítségével képes bárki, hozzá hasonló testalkatú szereplőt leutánozni. Intelligens, így könnyen kerül a gyanútlan emberek bizalmába. A Képzettség affinitása a szociális képzettségekre vonatkozik. A saját testével végrehajtott támadásból fakadó Ép veszteségeket képes befogadni. [Illúzióalak: A bestia képes egy órára bárki megjelenését (beleértve annak hangját, tapintását, szagát is) magára öltetni, ha annak méretei érdemben nem maradnak el vagy haladják meg az övétől. ]							

HEKATOR ÉLŐHOLT (SZELLEM) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
V. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 35	VÉ: 75	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		3,5	7,5	-	-	k5+1	3	-3 (-2)
Tőr		4	7,5	-	-	k5+2+1	3	-3 (-2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/15	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 60/15	<b>Harci:</b> lf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás I.							
<b>Leírás:</b>	A hektor egy élőholt szellem. Általában annak jut e sors, aki már életében sem volt normális. Aki valami célt hajszolt megszállott módjára. Képzettség affinitása is tragikus életéhez kötődik, általában a világi vagy a tudományos képzettségekre vonatkozik. Ezeket a lelkeket a halál sem tántoríthatja el, viszont azért, hogy beteljesítsék életcéljukat, találniuk kell az élők közül valakit, akinek ehhez elbitorolhatják a testét.							

IZAR ÉLŐHOLT (HOLT) <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
I. oszt.	KÉ: 20	TÉ: 30	VÉ: 75	CÉ: 0	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.	3,5	7,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 40/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>							
<b>Leírás:</b>	Az izar egy élőholt holt. Egy, a bomlás különféle stádiumában lévő holttest. Roppant egyszerű, csak az élő pusztulását áhító szörnyeteg. Általában azokból válik izar, akikkel egy életerővel táplálkozó szerzet végzett.						

KÁOSZLÉNY ÉLŐHOLT (HOLT) <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	15/14	13/13	8/8	15 (9)	- (-)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 90	<b>CÉ:</b> 15	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 2+2	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 2+2	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 2+2 <b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 2+2
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VI.	8	10	-	-	2k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>							
<b>Leírás:</b>	A káoszlény élőholt holt. Lényegében mágikus módszerekkel összeforrasztott és módosított, különféle állati testrészekből összeállított élőholtak. Kialakításukkor minden esetben egyetlen cél, a pusztítás lebegett a megalkotójuk szem előtt.						

LÁNGLIDÉRC ÉLŐHOLT (LIDÉRC) <sup>+1</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	6/6	12/12	10/10	11 (7)	- (-)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0 <b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar I.	4,5	9,5	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 50/10	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Fagyaura, Szólitás							
<b>Leírás:</b>	A lánglidérc egy élőholt lidérc. Egy változó méretű kékes láng, amely humanoidszerű formával bír. Abból válik lánglidérc, aki fulladásos halált halt a mocsárban. E bestia ugyanezt a sorsot szánja a vele találkozókkal, amikor kísérletet tesz arra, hogy képességeit kihasználva az ingoványba csalja azokat. [Fagyaura: A bestia testét tartósan egy 1E-s fagyaura veszi körül, amely azokra hat, akik közelharc távolságon belül kerülnek hozzá.] [Szólitás: A bestia a zónáján belüli célpontban 1 perc időtartamra vágyat kelt (3E) arra, hogy kövesse őt. Ehhez Szellemi hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont Asztrális ellenállásával szemben.]						

LESATH ÉLŐHOLT (SZELLEM) <sup>+2</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	12/12	14/14	17/17	15 (9)	- (-)	150	65
<b>X. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 115	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0 <b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.	5	11,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Hosszúbot	5,5	12,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-1)
Tőr	5,5	11,5	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 65/13	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Mf	
<b>Spec:</b> Képzettség affinitás III., Mana uraló III., Mana vezető III., Regeneráció I., Testetöltés							
<b>Leírás:</b>	A lesath egy élőholt szellem. A nagyhatalmú, fekete mágiát űző varázstudókból válhat lesath, melyek aztán megőrzik misztikus tudásukat. A lesath tevékenykedhet szellemként vagy akár életében használt alakját is felöltheti. Legkésőbb, amikor a test Ep-i elfogynak a lesath hátrahagyja azt. Természetesen birtokolja a megszállás képességét is. Továbbá Mester fokon jártas egy életében űzött mágiafajtának, illetve egy általa egykoron űzött pszi iskolának. Előbbi használatára csak egy megszállt vagy képességével létrehozott testben képes. Affinitásuk a mágikus képzettségekre vonatkozik. [Testetöltés: A bestia képes naponta egyszer eredeti testét felölteni egy nap időtartamra. Ez a Fizikumnyi Ep-vel rendelkező test kizárólag misztikus fegyverrel és tűz által sebezhető.]						

MEGSZÁLLOTT ÉLŐHOLT (HOLT) <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 7/7	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 16/16	Ép: 7 (4)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ: 40</b>	<b>TÉ: 35</b>	<b>VÉ: 100</b>	<b>CÉ: 20</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4	10	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		4,5	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 50/8</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Af</b>		<b>Jellemző: Mf</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás II.							
<b>Leírás:</b>	A megszállott egy élőholt holt. Gyakorlatilag egy olyan halandó, aki annyira elhivatottan, már-már mániákusan küzd az életcéljáért, hogy észre sem veszi önnön halálát. Kijelenthető, hogy minden megszállott természetesen módon, végelgyengülésben hal meg. A szó szoros értelmében vett örültek, akik ellentmondást nem tűrően, éjt nappallá téve küzdenek a rögeszméjük beteljesítéséért. Általában egy szakma vagy tevékenységi kör magasabb szintű művelői. Erre vonatkozik a Képzettség affinitás is.							

MÚMIA ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 11/12	Sze/Sze 16/16	Ép: 11 (7)	Fp: - (-)	Mp: 120	Pp: 45
<b>V. oszt.</b>	<b>KÉ: 35</b>	<b>TÉ: 65</b>	<b>VÉ: 120</b>	<b>CÉ: 20</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		7	12	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Egykezes buzog.		7,5	12,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Rövidkard		7,5	12,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Tőr		7,5	12	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 50/10</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Af</b>		<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: Kf/Kf</b>	
<b>Spec:</b>	Érzékenység II., Képzettség affinitás II., Mana uraló II.							
<b>Leírás:</b>	A múmia egy élőholt rém. Gonosz vallások vezeklő vagy eltévelyedett papjai válhatnak múmiává. Általában a csontokra aszott, fehér bőr és túlvilági fényt árasztó szempár jellemzi őket. Közép fokon továbbra is birtokolják szakrális varázshatalmukat, illetve jobbára a pyarroni pszi iskolát. Affinitásuk a mágikus képzettségükre vonatkozik. Érzékenységük a tűz kapcsán érvényesül.							

ŐRZŐ ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 13/13	Rea/Elk 15/15	Sze/Sze 13/14	Ép: 16 (10)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: 30
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ: 35</b>	<b>TÉ: 95</b>	<b>VÉ: 145</b>	<b>CÉ: 35</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 3+3</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 3+3</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 3+3</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 3+3</b>
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		11,5	15,5	-	-	k5+2+6	3	0 (+1)
Hosszúkard		11,5	16,5	-	-	2k5+1+6	2	0 (+1)
Rövidkard		11,5	16	-	-	k10+6	2	0 (+1)
Egykezes csatab.		11,5	15,5	-	-	2k5+1+6	2	0 (+1)
Láncos buzog.		12,5	14,5	-	-	2k5+2	1	0 (+1)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 70/14</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Mf</b>		<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: Kf</b>	
<b>Spec:</b>	Pusztító II., Fejlett érzékszerv II.							
<b>Leírás:</b>	Az őrző egy élőholt rém. Általában uruk oldalán, annak védelmében elesett harcosok válnak őrzővé, amennyiben uruk mellett helyezték porhüvelyüket nyugalomra. Maradnak és folytatják a szolgálatot. Kivételt képeznek abból a szempontból, hogy megőrzik józan tudatukat és nem hajtja őket semmi beteges vágy a pusztításra. Csupán akkor reagálnak, ha környezetükbe, a sírkamrába vagy kriptába idegenek érkeznek. A fosztogatókat kérdés nélkül megtámadják, de a tisztességes szándékúak érveit akár meg is hallgathatják. Megvezetni nehéz őket, mivel jártasak az emberi lélek rejtelmeiben. A pyarroni pszi iskolát Közép fokon űzik. Érzékszerveik kiválóak.							

RAGÁLYHALÁL ÉLŐHOLT (LIDÉRC) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz 10/10	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 12/12	Ép: 11 (7)	Fp: - (-)	Mp: -	Pp: -
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ: 30</b>	<b>TÉ: 55</b>	<b>VÉ: 85</b>	<b>CÉ: 10</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.	6	8,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 55/11	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Rontó						
<b>Leírás:</b>	A ragályhalál egy élőholt lidérc. Megjelenésében egy lepelbe burkolódzó csuklyás alaknak tűnik. Jellemzően az válhat ragályhalállá, aki egy Rontás folytán fejezte be evilági pályafutását. Minden esetben azzal a rontással fertőzheti meg áldozatait, amelytől ő maga anno elhalálozott. [Rontó: A bestia képes körönkénti első érintésével, azaz sikeres fegyvertelen támadásával Rontást terjeszteni, amellyel szemben Egészség próba tehető, míg a bestia részéről egy Szellemi alapú hatáspróba érvényesül.]						

RÉMLÁTÓ	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
ÉLŐHOLT (KÓBORLÓ) <sup>+1</sup>	8/8	8/9	13/13	8 (5)	- (-)	-	-	
<b>V. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 25	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar I.	2,5	10	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 45/11	<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Láttatás							
<b>Leírás:</b>	A rémlátó egy élőholt kóborló. Általában azok válhatnak rémlátóvá, akik szélsőségesen élénk és beteges fantáziával bírtak életükben. Ahhoz, hogy használni tudja a képességét, meg kell szállnia valakit. Ha sikerrel jár, akkor annak környezetét rémséges jelenetek láttatásával kínozza, míg a mit sem sejtő szerencsétlenek önkezükkkel véget nem vetnek életüknek, vagy egymást le nem mészárolják. [Láttatás: A bestia képes egy órán át tartó látomásokkal sújtani a zónáján belül tartózkodó célpontot. Ehhez Szellemi próbával felül kell kerekednie az áldozat Mentális ellenállásán. A képességét percenként egy alkalommal veheti be.]							

SYVAN	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
ÉLŐHOLT (RÉM) <sup>+1</sup>	9/9	13/13	14/14	9 (5)	- (-)	75	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 60	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar II.	6	10	-	-	k5+1	3	-3 (-2)	
Rövidkard	6,5	10	-	-	k10+1	2	-3 (-2)	
Tőr	6,5	10	-	-	k5+2+1	3	-3 (-2)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 45/9	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf		
<b>Spec:</b>	Mana vezető I.							
<b>Leírás:</b>	A syvan egy élőholt rém. Ránézésre egy két lábon járó holttest. Épp úgy, mint a többi alacsonyabb hatalmú élőholt. Ám ez egy kifejezetten gonosz és alattomos fertelem. Sok társával ellentétben taktikus, számító fajta. Valószínűleg idejekorán elbukott boszorkánymesterekből válhat syvan. Ezt vizionálja az is, hogy Közép fokon úzik a boszorkánymesteri mágiaformákat.							

TORTOR SPIRITUS	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
ÉLŐHOLT (LIDÉRC) <sup>+1</sup>	8/8	13/12	11/11	12 (7)	- (-)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 60	<b>VÉ:</b> 85	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar I.	6	8,5	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 55/11	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Emlékcseré							
<b>Leírás:</b>	A tortor spiritus egy élőholt lidérc. Kinézetében egykori önmaga, miközben azon szörnyűséges kínok gyötörték, amelyek a halálához vezettek. Jellemzően azok válnak tortor spiritussá, akik embertelen kínok közt lehelték ki lelküket. Az élőholt képessége mindazokra érvényesülhet, akiket az adott körben elsőként érintett meg. [Emlékcseré: A bestia képes a célpont elmúlt egy napjára emléket egy napra elragadni és a bestia saját halálának emlékével helyettesíteni. A képesség akkor érvényesül, ha az áldozat elvét a Mentális ellenállását a bestia Szellemi alapú hatáspróbájával szemben. Csere következményeképp egy napig tartó kábulat (-2HMO és 2TGT) sújtja a célpontot.]							

TORZ ÉLŐHOLT (KÓBORLÓ) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		9/9	10/10	9/12	10 (6)	- (-)	-	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 45	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4,5	9,5	-	-	k5+1	3	-3 (-2)
Egykezes buzog.		4,5	9,5	-	-	2k5+1+1	2	-3 (-2)
Furkósbót		4,5	9,5	-	-	k10+1	(2)1	-3 (-2)
Tőr		4,5	9,5	-	-	k5+2+1	3	-3 (-2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 50/10	<b>Harci:</b> lf		<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b> A torz az élőholt kóborlók legegyszerűbbike. Abban az esetben keletkezhet, amikor nekromantikus hatások következtében vesztí életét egy halandó. A holt léleknek, hogy az élők elpusztítására törhessen, minden esetben meg kell szállnia egy halandót. Ha az irányítása alá került test elpusztul, késlekedés nélkül másik után néz. Ez teszi igazán veszedelmessé ezt az élőholtat.								

VÁMPÍR ÉLŐHOLT (VÉRIVÓ) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		17/18	18/18	15/15	18 (11)	- (-)	-	-
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 130	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		9	14	-	-	2k5+3	3	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Akaratátvitel, Alakmásolás, Állati segítők, Anyagtalan								
<b>Leírás:</b> A vámpír egy élőholt vérivó. Külső megjelenésében egy kissé sápatag, ám előkelő vonásokkal rendelkező ember. Testének fizikai és Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani, ráadásul képes mások külső megjelenését is leutánozni. Anyagtalan állapotban kizárólag Lebegéssel képes helyet változtatni. Állati segítői denevérek vagy farkasok lehetnek. [Akaratátvitel: A bestia képes másokra erőltetni az akaratát, így a célpont az ő szándékai szerint cselekszik 1 kör időtartamig. Ehhez a bestiának Szellemi hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont Mentális ellenállásával szemben.] [Alakmásolás: A bestia képes nagyon tág keretek közt egy másik alakot felvenni, akár valakit vagy valamit leutánozni. Az új alak egy kör alatt létrejön és időkorlát nélkül fennmarad.] [Állati segítők: A bestia képes segítségül hívni a környezetében lévő állatok egy típusát. Ezt a képességet a zónáján belül tartózkodó, adott fajba tartozó állatokra vetheti be, melyek egy konkrét cél érdekében fognak, legfeljebb egy napon át munkálkodni. Az állatok Szellemi ellenállásukkal léphetnek fel a Bestia Szellem alapú próbájával szemben.]								

VÁMPÍRÚR ÉLŐHOLT (VÉRIVÓ) <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		18/19	20/20	18/18	22 (14)	- (-)	180	70
<b>X. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 60	<b>TÉ:</b> 105	<b>VÉ:</b> 155	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		12,5	17	-	-	2k5+4	3	0 (+1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/9	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Mf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Mf	
<b>Spec:</b> Képzettség affinitás III., Mana uraló III., Mana vezető III., Akaratátvitel, Alakmásolás, Állati segítők, Anyagtalan, Infralátás								
<b>Leírás:</b> A vámpírúr egy élőholt vérivó. Külső megjelenésében egy kissé sápatag, ám előkelő vonásokkal rendelkező ember. Testének fizikai és Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani, ráadásul képes mások külső megjelenését is leutánozni. Anyagtalan állapotban kizárólag Lebegéssel képes helyet változtatni. Állati segítői denevérek vagy farkasok lehetnek. A magas mágia és a kyr pszi Mester fokú beavatottjaként az egyik leghatalmasabb élőholt, affinitása is ezekhez köthető. Fertőző jellemzőjének köszönhetően akár közönséges Vámpírok is válhatnak az áldozataiból. [Akaratátvitel: A bestia képes másokra erőltetni az akaratát, így a célpont az ő szándékai szerint cselekszik 1 kör időtartamig. Ehhez a bestiának Szellemi hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont Mentális ellenállásával szemben.] [Alakmásolás: A bestia képes nagyon tág keretek közt egy másik alakot felvenni, akár valakit vagy valamit leutánozni. Az új alak egy kör alatt létrejön, és időkorlát nélkül fennmarad.] [Állati segítők: A bestia képes segítségül hívni a környezetében lévő állatok egy típusát. Ezt a képességet a zónáján belül tartózkodó, adott fajba tartozó állatokra vetheti be, melyek egy konkrét cél érdekében fognak, legfeljebb egy napon át munkálkodni. Az állatok Szellemi ellenállásukkal léphetnek fel a Bestia Szellem alapú próbájával szemben.]								

VÉRFARKAS ÉLŐHOLT (KÓBORLÓ) <sup>+1</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		15/14	14/14	14/14	15 (9)	- (-)	-	-
<b>V. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 60	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VI.		7,5	11,5	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/16	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 65/13	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Érzékenység II., Őrjöngés II., Regeneráció II., Alakformázás							
<b>Leírás:</b>	A vérfarkas egy élőholt kóborló. A vérfarkas áldozatai illetve rendkívül kegyetlen, vérengző halandók válhatnak haláluk után vérfarkassá. Ez az élőholt alapvetően csak egy lélek, melynek halandó testére van szüksége ahhoz, hogy kiteljesedjen. Egy-egy sikeres megszállást követően részben átváltoztathatja a halandó testet farkassá. A test Ép és Fp sérüléseket is elszenvedhet, akár meg is hallhat. Természetesen magára a dögre a közönséges fegyverek nincsenek hatással. Az átformázott állapot kizárólag az adott hold ideje alatt marad érvényben. A vérfarkasként szerzett sérülések a halandó testen - de csakis azon - regenerálódnak, viszont az áldozat nem emlékszik a történetekre. Érzékenység kapcsán kell megjegyezni, hogy az ezüst fegyverek a dögöt is sebzik. [Alakformázás: A bestia képes korlátozott mértékben megváltoztatni külső megjelenését. A formázás 1 kör alatt létrejön, viszont így nem utánozható le egy konkrét szereplő, de még a nemi jellegek is megmaradnak.]							

ZOMBI ÉLŐHOLT (HOLT) <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/10	10/10	10/10	10 (6)	- (-)	-	-
<b>I. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 20	<b>TÉ:</b> 25	<b>VÉ:</b> 70	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		2,5	7	-	-	k5+0	2	-4 (-3)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 45/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Nf		<b>Jellemző:</b> Nf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Őrjöngés II.							
<b>Leírás:</b>	A zombi a legalantasabb élőholt holt. Gyakorlatilag egy minden intelligenciát nélkülöző feltámadt holttest, amely vadállat módjára - mivel még fegyvert fogni sem képes - veti rá magát minden élőre, hogy elpusztítsa azt.							

**KIEMELKEDETTÉK**

A felsőbb Külső, azaz isteni síkok lakói. Többségük létezésének célja egy adott égi hatalmasság szolgálata. Általában az elsődleges anyagi síkok teremtményeihez képest tekintélyes hatalommal rendelkeznek. Két fő alfajuk ismert. Az egyik a Küldöttek, melyek egy regnáló istenség közvetlen és feltétlen szolgálói. A másik a dzsinnek, akik a saját hierarchiájukba szerveződve, ám istenektől függetlenül élnek a saját síkjukon. Társadalmuk négyes tagolódása alapján megkülönböztetünk Közdzsinneket, Mesterdzsinneket, Hercegeket és Hatalmasokat. A dzsinnekről, mivel egykor szoros kapcsolatban álltak ezzel a világgal, érdemi információkkal bírnak a ma historikusai is. Ráadásul több, az adott egyedekkel szimpatikus kapcsolatban álló kaputárgy is fellelhető a kontinensen, amely az értők számára megkönnyíti ezen kiemelkedettekkel való kapcsolatfelvételt.

A dzsinnek kivétel nélkül jártasak az elme, azaz a pszi művészetében. Ennek folyamánként egyedi pszi iskolával rendelkeznek, mely a képzettségfoktól függően az alábbi diszciplínákat biztosítja a számukra:

**Dzsinn pszi iskola**

**If:** Dinamikus ellenállás, Energiagyűjtés<sup>1</sup>, Pszi lökés<sup>2</sup>

**Af:** Érzékelésítés, Kyr ostrom, Statikus pajzs

**Kf:** Harmadik szem, Emlék felidézés, Telepátia

**Mf:** Hatodik érzék, Membrán, Pszeudó

<sup>1</sup> a diszciplína leírásában szereplő fokokhoz képest egy fokozattal korábban biztosítja a dzsinn számára az adott hatást. Az Energiagyűjtés Lf pedig ötödik metódust teszi elérhetővé, ahol 1 Cselekedetnyi akció manőver keretében 1 Pszi-pontért és 1 Életerő pontért 20 Mana pont nyerhető a dzsinn számára.

<sup>2</sup> a diszciplína leírásában szereplő fokokhoz képest egy fokozattal korábban biztosítja a dzsinn számára az adott hatást. A Pszi-lökés Lf pedig a gyors behatás mellett már a tér minden irányába, 1 mérföldes hatótávval fejti ki hatását.

HURI KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 9/10	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 16/15	Ép: 8 (5)	Fp: - (-)	Mp: 90	Pp: 40
<b>VII. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 35	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4	10	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		4,5	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/18	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Kf/Af	
<b>Spec:</b>	Érzékenység II., Képzettség affinitás III., Szellemi megerősítés II., Anyagtalan, Mágikus fegyverzet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	A huri egy közdzsinn, a földöntúli érzékiség női letéteményese. Affinitása a szociális képzettségekhez kapcsolódik. A dzsinn pszi Alap fokában jártas, illetve a Dalmágia és Szexulámágia használatára képes Közép fokon. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Különleges anyagú, Mágikus fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja.							

IFRIT KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 12/14	Rea/Elk 16/17	Sze/Sze 14/16	Ép: 10 (6)	Fp: - (-)	Mp: 100	Pp: -
<b>VIII.oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 85	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 145	<b>CÉ:</b> 70	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		8,5	15	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Lándzsa		9,5	16	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 110/11	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Mf	
<b>Spec:</b>	Érzékenység III., Extra reakció II., FÜRGE II., Reakció megerősítés II., Anyagtalan, Mágikus fegyverzet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	Az ifrit egy levegő alapú Külső sík kiemelkedett lakója. Teste áttetsző, haja világoskék, szemei színtelenek. A dzsinnekhez az idők kezdete óta kölcsönös gyűlölet köti. Mester fokon képesek létrehozni a Fénymágia, Illúziómágia, Asztrálmágia és Villámmágia tárgykörébe tartozó varázslatokat. Különleges anyagú, Mágikus fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja.							

JAHREND KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 15/15	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 13/13	Ép: 12 (7)	Fp: - (-)	Mp: 75	Pp: 45
<b>VII. oszt.</b>	KÉ: 60	TÉ: 85	VÉ: 145	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		10	15	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Jatagán		10,5	15,5	-	-	2k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 65/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 75/9	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Af/Af	
<b>Spec:</b>	Érzékenység II., Képzettség affinitás II., Megállíthatatlan II., Anyagtalan, Mágikus fegyverzet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	A jahrend egy közdzsinn, egy férfi harcos szolga. Affinitása is a harci képzettségekhez kapcsolódik. A dzsinn pszi Alap fokában jártas, illetve a Fénymágia, Lángmágia és Villámmágia használatára képes Alap fokon. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Különleges anyagú, Mágikus fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja.							

KARAA KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 16/16	Rea/Elk 15/15	Sze/Sze 16/16	Ép: 13 (8)	Fp: - (-)	Mp: 120	Pp: 80
<b>IX. oszt.</b>	KÉ: 65	TÉ: 115	VÉ: 185	CÉ: 55	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		13,5	20	-	-	2k5+6	3	0 (+1)
Szablya (dzsinn)		15,5	23	-	-	2k5+3+6	2	0 (+1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/11	<b>Harci:</b> Mf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Kf/Kf	
<b>Spec:</b>	Pusztító II., Érzékenység II., Extra reakció I., Fizikai megerősítés II., Megállíthatatlan II., Anyagtalan, Varázs fegyverzet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	A karaa egy mesterdzsinn, egy férfi testőr. A dzsinn pszi Közép fokában jártas, illetve a Lángmágia, Sorsmágia, Mentálmágia, Térmágia és Természetmágia használatára képes Közép fokon. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Különleges anyagú, Varázs fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja.							

KHARAD KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 14/14	Ép: 10 (6)	Fp: - (-)	Mp: 65	Pp: 40
<b>VII. oszt.</b>	KÉ: 35	TÉ: 40	VÉ: 120	CÉ: 30	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4,5	12	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		5	12	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 65/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 90/18	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Kf/Kf	
<b>Spec:</b>	Érzékenység II., Fúrge II., Képzettség affinitás III., Anyagtalan, Mágikus fegyverzet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	A kharad egy közdzsinn, a mesterségek ismerője. Férfi. Affinitása a világi képzettségekhez kapcsolódik. A dzsinn pszi Közép fokában jártas, illetve az Asztrálmágia, Mentálmágia, Átokmágia és Természetmágia használatára képes Közép fokon. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Különleges anyagú, Mágikus fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja.							

KÜLDÖTT (AJTÓNÁLLÓ) KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 15/15	Rea/Elk 15/15	Sze/Sze 15/17	Ép: 15 (9)	Fp: - (-)	Mp: 100	Pp: 50
<b>VIII. oszt.</b>	KÉ: 55	TÉ: 90	VÉ: 160	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 6+4	Törzs <sup>6-9</sup> : 6+4	Kar <sup>3-5</sup> : 6+4	Láb <sup>1-2</sup> : 6+4
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Isteni fegyverzet		13,5	20,5	-	-	4k5+4	1	0 (+1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 110/15	<b>Harci:</b> Mf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Kf	
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan II., Varázs fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	A küldött egy adott istenségnek az elsődleges anyagi síkra rendelt kisebb hatalmú szolgálója, aki gyakorlatilag minden az istenséghez tartozó hétköznapi halandói tudásban, illetve a szakrális mágiában Mester fokon, míg a pyarroni pszi használatában Közép fokon jártas.							

KÜLDÖTT (HÍRDETŐ) KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		17/17	17/17	17/19	17 (11)	- (-)	150	70
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 70	<b>TÉ:</b> 105	<b>VÉ:</b> 175	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 8+4	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 8+4	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 8+4	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 8+4
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Isteni fegyverzet		15	22	-	-	4k5+4	1	0 (+1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 115/12	<b>Harci:</b> Mf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Kf	
<b>Spec:</b> Megállíthatatlan II., Varázs fegyverzet								
<b>Leírás:</b> A küldött egy adott istenségnek az elsődleges anyagi síkra rendelt közepes hatalmú szolgája, aki gyakorlatilag minden az istenséghez tartozó hétköznapi halandói tudásban, illetve a szakrális mágiában Mester fokon, míg a pyarroni pszi használatában Közép fokon jártas.								

KÜLDÖTT (TÉRÍTŐ) KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		19/19	19/19	19/21	20 (13)	- (-)	200	90
<b>XI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 80	<b>TÉ:</b> 125	<b>VÉ:</b> 190	<b>CÉ:</b> 50	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 10+4	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 10+4	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 10+4	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 10+4
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Isteni fegyverzet		17	23,5	-	-	4k5+4	1	0 (+1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 120/12	<b>Harci:</b> Mf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Kf	
<b>Spec:</b> Megállíthatatlan II., Varázs fegyverzet								
<b>Leírás:</b> A küldött egy adott istenségnek az elsődleges anyagi síkra rendelt nagy hatalmú szolgája, aki gyakorlatilag minden az istenséghez tartozó hétköznapi halandói tudásban, illetve a szakrális mágiában Mester fokon, míg a pyarroni pszi használatában Közép fokon jártas.								

MÁRID KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		16/16	14/15	14/15	22 (14)	- (-)	80	-
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 80	<b>TÉ:</b> 120	<b>VÉ:</b> 170	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		14	18,5	-	-	2k5+4	3	0 (+1)
Jatagán		14,5	18,5	-	-	2k5+4	2	0 (+1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 75/7	<b>Harci:</b> Mf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b> Érzékenység III., Megállíthatatlan II., Örjögés II., Szívós II., Anyagtalan, Mágikus fegyverzet, Repülés, Tűzaura								
<b>Leírás:</b> A márid egy tűz alapú Külső sík kiemelkedett lakója. Egy sötét bőrű, szőrtelen, izmos férfi felsőtesttel bír, mely alatt lábak helyett csupán lángok lobognak. A pusztítás és rombolás vezérli. Bár saját fajtáján kívül senkit nem tűr meg, a dzsinneket mindennél jobban gyűlöli. Testét és fegyvereit egyetlen tűzaura övezi, melyet 1 CS-ért átmenetileg képes inaktíválni. Közép fokon használhatja a Tűzmágia varázslatait. Különleges anyagú, Mágikus fegyverzettel rendelkezik. Az elemi vízzel kapcsolatban Érzékenység sújtja. [Tűzaura: A bestia testét egy 2E-s tűzaura veszi körül, amely addig marad fenn, míg a bestia eszméleténél van.]								

SEBITAR KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		13/14	13/13	17/17	11 (7)	- (-)	135	90
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 85	<b>TÉ:</b> 50	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 55	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		6,5	11	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Jatagán		7	11,5	-	-	2k5+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 65/6	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 85/8	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Mf	
<b>Spec:</b> Érzékenység II., Képzettség affinitás III., Mana uraló I., Mana vezető II., Szellemi megerősítés III., Anyagtalan, Mágikus fegyverzet, Repülés								
<b>Leírás:</b> A sebitar egy mesterdzsinn, egy férfi látnok, a tudományok tudója, így affinitása is a tudományos képzettségeire vonatkozik. A dzsinn pszi Mester fokában jártas, illetve a Misztikumágia, Sorsmágia, Mentálmágia, Térmágia, Természetmágia és Villámmágia használatára képes Mester fokon. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. Különleges anyagú, Mágikus fegyverzettel rendelkezik. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja.								

YAZBAEL KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 18/20	Rea/Elk 20/22	Sze/Sze 21/23	Ép: 27 (17)	Fp: - (-)	Mp: 220	Pp: 115
XIII.oszt.	KÉ: 85	TÉ: 155	VÉ: 220	CÉ: 75	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		18,5	24	-	-	2k5+5	3	+1 (+2)
Szablya (dzsinn)		21	28	-	-	2k5+3+5	2	+1 (+2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 105/10	<b>Harci:</b> Lf		<b>Jellemző:</b> Lf	<b>Misztikus:</b> Lf/Lf	
<b>Spec:</b>	Extra reakció III., Érzékenység II., Képzettség affinitás III., Mana uraló III., Mana vezető III., Reakció megerősítés III., Alakmásolás, Anyagtalan, Varázs fegyverzet, Repülés, Ultralátás							
<b>Leírás:</b>	Yazbael a hat dzsinn Hatalmas egyike. Természetes alakjában egy három láb csodálatos külső megjelenéssel bíró, arany színű hajú és szemű férfi. A dzsinn pszi Legenda fokában jártas. Ezen felül Legenda fokon képes használni a Magasmágiát. Affinitása a mágikus képzettségekre vonatkozik. Különleges képessége, hogy 1 CS alatt tökéletesen leutánozza bármely vele azonos vagy kisebb testmérettel rendelkező élőlényt vagy élettelen tárgyat. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Különleges anyagú, Varázs fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja. [Alakmásolás: A bestia képes nagyon tág keretek közt egy másik alakot felvenni, akár valakit vagy valamit leutánozni. Az új alak egy kör alatt létrejön és időkorlát nélkül fennmarad.]							

ZULFAIM KIEMELKEDETT <sup>+2</sup>		Fiz/Fiz 17/18	Rea/Elk 17/18	Sze/Sze 18/19	Ép: 19 (12)	Fp: - (-)	Mp: 175	Pp: 100
XI. oszt.	KÉ: 75	TÉ: 130	VÉ: 190	CÉ: 65	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		16	21	-	-	2k5+5	3	+1 (+2)
Szablya (dzsinn)		18,5	25	-	-	2k5+3+5	2	+1 (+2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 95/10	<b>Harci:</b> Lf		<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Lf/Mf	
<b>Spec:</b>	Érzékenység I., Extra reakció II., Mana uraló II., Mana vezető II., Megállíthatatlan III., Alakmásolás, Anyagtalan, Varázs fegyverzet, Repülés							
<b>Leírás:</b>	Zulfaim egy dzsinnherceg. Természetes alakjában egy két láb magas, délceg termetű, hosszú fehér hajjal és narancsvörös szempárral rendelkező férfi. A dzsinn pszi Legenda fokában jártas. Ezen felül az összes Bárd és Boszorkánymesteri mágiaformát Mester fokon képes alkalmazni. Különleges képessége, hogy 1 kör alatt tökéletesen leutánozza bármely hozzá hasonló testmérettel rendelkező humanoidot. A fizikai és az Anyagtalan állapot közt körönte egyszer 1 CS-ért képes váltani. A Repülésre kizárólag anyagtalan formában képes. Különleges anyagú, Varázs fegyverzettel rendelkezik. Az elemi földdel kapcsolatban Érzékenység sújtja. [Alakmásolás: A bestia képes nagyon tág keretek közt egy másik alakot felvenni, akár valakit vagy valamit leutánozni. Az új alak egy kör alatt létrejön, és időkorlát nélkül fennmarad.]							

LÉNYEK

Különféle, többé-kevésbé jól szervezett közösségekbe, társadalmakba rendeződő teremtmények ők. Ebből adódóan érdemi eltérés lehet az adott bestia egyes egyedei közt. Így az alább feltüntetett statisztikák csupán egyfajta irányt, mintát mutatnak ahhoz, hogy a kérdéses lények egyedei elhelyezhetők legyenek ebben a világban.

ANATYDA LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		8/8	12/12	15/15	8 (5)	16 (5)	-	-
V. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 35	VÉ: 95	CÉ: 25	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Tőr		4,5	9,5	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Mf	Misztikus: -	
Spec:	Képzettség affinitás III., Alakformázás, Érzelemlöket							
Leírás:	Az anatyda nevű, alakformázásra képes faj egyedei sajátos módját választották az önfenntartásnak, hiszen különféle elfszabású közösségeken élőködnek. A formázást naponta egyszer, ám egy hónap időtartamra hajthatják végre. Általában figyelemre méltóan szép férfi vagy női egyed alakjában tűnnek fel. Hála kimagasló szociális képzettségeiknek követőket gyűjtenek maguk köré és különféle manipulatív módszerekkel uralkodnak a közösség tagjai felett. Képzettség affinitásuk a szociális képzettségekre vonatkozik. A környezetében felbukkanók kapcsán előszeretettel veti be az Érzelemlöket nevű képességét. [Alakformázás: A bestia képes korlátozott mértékben megváltoztatni külső megjelenését. A formázás 1 kör alatt létrejön, viszont így nem utánozható le egy konkrét szereplő, de még a nemi jellegek is megmaradnak.] [Érzelemlöket: A bestia képes egy zónáján belül tartózkodó lény érzelmeit szélsőséges mértékben felerősíteni. Ehhez Szellemi alapú hatáspróbát tesz a célpont Asztrális ellenállásával szemben. A löket Erőssége 6E, mely a mágiaellenállásnak megfelelő léptékben realizálódik és a körülményektől függően legalább 1 percen át tart.]							

ÁRNYJÁRÓ LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		13/14	13/14	13/13	13 (8)	45 (14)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 55	TÉ: 70	VÉ: 130	CÉ: 70	Fej <sup>0</sup> : 2+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 2+2	Kar <sup>3-5</sup> : 2+2	Láb <sup>1-2</sup> : 2+2
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Horgaskard		9	14,5	-	-	2k5+2+3	1	-1 (0)
Láncos sarló		8,5	13,5	-	-	k5+3	(3)1	-1 (0)
Dobótőr		-	13	8	10	k5+1+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 65/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Fizikai megerősítés I., Fűrge I., Megállíthatatlan I., Fejlett érzékszerv II.							
Leírás:	Az árnyjárók ősei egyes feltételezések szerint egykor közönséges emberek lehettek. Ha ez igaz is, mára már nagyon messze keveredett egymástól ez a két vérvonal. Az Elátkozott Vidék harcos népéről van szó, kik jól megtanulták miképp lehet túlélni ebben a veszélyektől hemzsegő vidéken. Ugyanakkor a hely is hatott rájuk, hiszen bőrük megkeményedett, érzeik - kiváltképp a hallásuk és a látásuk - kiélesedett. A túlélésük érdekében előszeretettel mérgezik fegyvereiket, vagy építenek csapdákat barlangvárosaik közelében. Sosem járják a vadont magányosan, összetartó és a harcban is egymást erősítő közösség az övék.							

BUZZGOBLIN LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		8/10	12/13	9/8	6 (3)	18 (5)	-	-
III. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 50	VÉ: 110	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Lándzsa		6	12	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)
Egykezes csatab.		6	11,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Kar I.		5	11	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Fűrge II.							

**Leírás:**

A buzzgoblin egy a trópusi őserdőkben, falvakban élő faj, amely legfőbb jellemzője a kannibál életforma. A környezetében roppant otthonosan mozgó egyedek minden előre prédaként tekintenek, legyen az állat, ember vagy egy-egy rivális törzs tagja. Ebben kimondottan nagy segítségükre van a vadonban való életmód alapos ismerete. A vadászatok alkalmával előszeretettel vetik be egyszerű, de jól álcázott csapdáikat.

CWYVH-KAH LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 12/13	Ép: 10 (6)	Fp: 40 (13)	Mp: 60	Pp: 30
IV. oszt.	KÉ: 50	TÉ: 75	VÉ: 125	CÉ: 65	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Lándzsa (varázs)		10,5	15	-	-	2k5+1+3	(2)1	-1 (0)
Hosszúkard (varázs)		9,5	14,5	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
Tőr (varázs)		9,5	14	-	-	k5+3+3	3	-1 (0)
Könnyű nyílpuska (varázs)		-	12,5	9,5	60	2k5+1+3	1	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf/Af	
<b>Spec:</b>	Mana uraló II., Mana vezető II., Infralátás, Varázs fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	A cwyyeh-kahok a snilek, azaz a gyíklények ősi ellenségei. A konfliktus okai a külvilág számára nem ismertek. E hüllőlények minden megtesznek annak érdekében, hogy ez - és vele együtt fajuk titkai - továbbra is rejtve maradjanak a többi faj és hatalom számára. E lények varázstudói a boszorkánymesteri Nekro- és Térmágiában Közép fokú, míg a pyarroni pszi iskolában Alap fokú tudással bírnak. Utóbbinak hála, számtalan mágikus tárgyat is felhasználna a gyíklényekkel szembeni fegyveres akcióik alkalmával. Csapásmérő osztágaik mindig különleges közelharc harci formációban vesznek részt a fegyveres összetűzésekben. Szintén ilyen előszeretettel használnak speciális számszerűakat is. Mindenkor fokozott figyelmet fordítanak arra, hogy sem az említett Varázs fegyverzetek, sem elesett bajtársaik tetemei ne kerüljenek idegenek kezére. Ezt, jellemzően mágikus eszközökkel biztosítják.							

DRALYOR LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 14/15	Rea/Elk 11/10	Sze/Sze 8/10	Ép: 12 (7)	Fp: 35 (11)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 65	VÉ: 125	CÉ: 90	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		7,5	13	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Slan csillag		-	12,5	10	15	k5+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Vérkorong							
<b>Leírás:</b>	A dralyor az Elátkozott Vidék robosztus vadásza, aki elsőként a vele szimbiózisban élő, vérszívó korongokkal kísérli meg leteríteni prédáit. [Vérkorong: A bestia vérszívó korongokkal rendelkezik. A sikeres találat után az áldozatra tapadt korongok minden körkötben sebzik áldozatukat. A sebzés mértéke korongonként k2. Fájdalommentes eltávolításuk egy környi időtartamú, eszközigényes folytatólagos manőver.]							

ELEIDIN LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 10/13	Rea/Elk 10/12	Sze/Sze 15/16	Ép: 8 (5)	Fp: 23 (7)	Mp: 90	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 35	VÉ: 100	CÉ: 50	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		3,5	10	-	-	k5+1	3	-3 (-2)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-		<b>Harci:</b> If	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b>	Mana uraló II., Mana vezető II., Tűzutazás							
<b>Leírás:</b>	Az eleidin egy sajátos, a tűz és a misztikum párhuzamait kutató humanoid faj. Megjelenésük szikár, bőrük bronzszínű, hajuk ezüstfehér. Létezésük értelmét a mágikus kutatásaikban való kiteljesedés adja. Varázserejüket a Tűzelnyelés módszerével szerzik vissza. Közép fokon járatosak a mind a négy alapvető tűzmágiaformában. Közelharcban kimondottan gyenge készségekkel bírnak csak. [Tűzutazás: A bestia képes különféle tüzeket keresztül 10 mérföldes távolságig utazni, szemlélődni. Az utazáshoz az indulási és érzékesi oldalon is legalább 1E intenzitású tűzre van szüksége. A tüzeket keresztül történő utazás egy teljes körös tevékenységet igényel.]							

ERDŐPILLE LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		6/8	12/13	10/10	5 (3)	10 (3)	-	-
III. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 30	VÉ: 120	CÉ: 60	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		3	12	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)
Fúvócső		-	12	6,5	20	k2+1	3	-3 (-2)
Méret:-2	<b>Mozg<sup>SZ</sup></b> : 15/2	<b>Mozg<sup>V</sup></b> : -/-	<b>Mozg<sup>L</sup></b> : 80/13	<b>Harci</b> : lf		<b>Jellemző</b> : Af	<b>Misztikus</b> : -	
<b>Spec</b> :	Repülés							
<b>Leírás</b> :	Az erdőpillék egy arasznyi termetű erdei teremtmény, mely előszeretettel vet be ellenfeivel szemben kábító, altató hatású mérgeket.							

FEENHAR LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		8/9	9/10	11/12	11 (7)	26 (8)	-	-
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 55	VÉ: 105	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		5,5	10,5	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		6,5	11	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup></b> : 55/9	<b>Mozg<sup>V</sup></b> : -/-	<b>Mozg<sup>L</sup></b> : 50/8	<b>Harci</b> : Af		<b>Jellemző</b> : Kf	<b>Misztikus</b> : -	
<b>Spec</b> :	Repülés, Állati segítők, Mentális kommunikáció							
<b>Leírás</b> :	A feenhar egy emberi méretű, madárformájú lény, mely jellemzően fejlett társadalomban él félreeső, hegyvidéki területeken. Állati segítői madarak lehetnek. [ <i>Állati segítők</i> : A bestia képes segítségül hívni a környezetében lévő állatok egy típusát. Ezt a képességet a zónáján belül tartózkodó, adott fajba tartozó állatokra vetheti be, melyek egy konkrét cél érdekében fognak, legfeljebb egy napon át munkálkodni. Az állatok Szellemi ellenállásukkal léphetnek fel a Bestia Szellem alapú próbájával szemben.]							

FELICE HÍVE LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		12/10	12/12	9/10	12 (7)	32 (10)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 60	VÉ: 110	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		6,5	11,5	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup></b> : 80/13	<b>Mozg<sup>V</sup></b> : -/-	<b>Mozg<sup>L</sup></b> : -/-	<b>Harci</b> : Af		<b>Jellemző</b> : Kf	<b>Misztikus</b> : -	
<b>Spec</b> :	Fejlett érzékszerv II., Füge I.							
<b>Leírás</b> :	Felice hívei a kék holdtölte alkalmával nagymacska alakot öltenek és a vadászat szenvedélyének adóznak ebben a formában. Hallásuk és látásuk kiemelkedő.							

GINSOUR LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		6/13	8/8	10/14	7 (4)	18 (5)	-	-
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 45	VÉ: 105	CÉ: 50	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		4,5	10,5	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)
Méret: 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup></b> : 30/5	<b>Mozg<sup>V</sup></b> : -/-	<b>Mozg<sup>L</sup></b> : -/-	<b>Harci</b> : lf		<b>Jellemző</b> : Kf	<b>Misztikus</b> : -	
<b>Spec</b> :	Mana nyelvés, Mentális kommunikáció, Villámnyíl							
<b>Leírás</b> :	A ginsour egy kisebb, torz humanoid lény, amely - általában kötött állapotban lévő - varázserővel (Mp) táplálkozik. Varázslatokat létrehozni nem tud, ám mágikus képességei lehetővé teszik, hogy akár elemi villámmal támadja a vele szemben agresszíven fellépőket. [ <i>Mana nyelvés</i> : A bestia képes sikeres Szellemi alapú Jellemző képzettségpróbával elszívni a kötött varázserőt (Mp), amennyiben az ahhoz kapcsolódó Varázspróba produktumát képes azzal túlszárnyalni.] [ <i>Villámnyíl</i> : A bestia képes a célzófegyver szabályai szerint egy 3E-s villámnyíllal célba venni valakit. (Ez nem minősül támadásnak.)]							

GLIÁD LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 10/13	Rea/Elk 10/10	Sze/Sze 10/9	Ép: 7 (4)	Fp: 15 (4)	Mp: -	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 35	VÉ: 90	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4	9	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		4,5	9	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/15	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Infralátás							
Leírás:	A gliád kisebb termetű barlangi humanoid, amely kiválóan mászik és felettebb tehetséges a lopódzás és rejtőzködés terén. Közösségben él, ahol környezetét különféle csapdákkal veszi körül. Elszántan gyűjti a különféle drágaköveket, melyekre jellemzően a hegyi barlangjaikban bukkannak a törzs tagjai.							

GOBLIN LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 9/10	Rea/Elk 12/13	Sze/Sze 8/7	Ép: 7 (4)	Fp: 21 (6)	Mp: -	Pp: -
II. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 35	VÉ: 90	CÉ: 25	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4	9	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Egykezes buzog.		4,5	9,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Kés		4	9	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Rövid íj		-	9	3	50	k5+1+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/12	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Fürge II.							
Leírás:	A goblinok egy alacsony termetű, humanoid faj, akik nagy létszámú, szapora törzsekben élnek.							

GYÍKLÉNY (HARCOS) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 15/15	Rea/Elk 12/13	Sze/Sze 12/12	Ép: 12 (7)	Fp: 35 (11)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 65	VÉ: 125	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 2+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 2+2	Kar <sup>3-5</sup> : 2+2	Láb <sup>1-2</sup> : 2+2
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		8	13	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Hosszúkard		8	14	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Szigony		8	14,5	-	-	2k5+1+3	(1)1	-1 (0)
Szigony (dobó)		-	14,5	6	20	2k5+1+3	2	-1 (0)
Tőr		8	13	-	-	k5+2	3	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/12	Mozg <sup>V</sup> : 40/8	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Képzettség affinitás I., Szívós III.							
Leírás:	A gyíklények egy ősi civilizáció tekintélyes fizikai készségekkel bíró tagjai. Jellemzően vízparti településeiken élnek és megvetik a jelenkor ifjabb fajait. Vízben ugyanolyan hatékonysággal tevékenykednek, mint teszik azt a szárazföldön. Affinitásuk a harci képzettségeikre vonatkozik.							

GYÍKLÉNY (MÁGUS) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 16/16	Rea/Elk 12/13	Sze/Sze 16/16	Ép: 11 (7)	Fp: 35 (11)	Mp: 110	Pp: 60
V. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 55	VÉ: 110	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		6,5	11,5	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		6,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : 40/6	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: Mf	
Spec:	Képzettség affinitás II., Mana vezető II., Mana uraló II.							

**Leírás:** A gyíklény mágusok egy ősi civilizáció kimagasló fizikai és misztikus készségekkel bíró tagjai. Jellemzően avatott - Mester fokú - művelői a boszorkánymesteri mágiának. Affinitásuk is erre vonatkozik. Vízben ugyanolyan hatékonysággal tevékenykednek, mint teszik azt a szárazföldön.

GYÍKLÉNY (VADÁSZ) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 14/15	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 12/12	Ép: 10 (6)	Fp: 25 (8)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 60	VÉ: 125	CÉ: 55	Fej <sup>0</sup> : 1+1	Törzs <sup>6-9</sup> : 1+1	Kar <sup>3-5</sup> : 1+1	Láb <sup>1-2</sup> : 1+1
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		7,5	13	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Hosszúkard		7,5	14	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Szigony		7,5	14,5	-	-	2k5+1+3	(1)1	-1 (0)
Szigony (dobó)		-	14,5	7	20	2k5+1+3	2	-1 (0)
Tőr		7,5	13	-	-	k5+2	3	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 45/7	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás I., Szívós III.							
<b>Leírás:</b>	A gyíklények egy ősi civilizáció tekintélyes fizikai készségekkel bíró tagjai. Jellemzően vízparti településeiken élnek és megvetik a jelenkor ifjabb fajait. Vízben ugyanolyan hatékonysággal tevékenykednek, mint teszik azt a szárazföldön. Affinitásuk a vadászathoz kapcsolódó képzettségeikre vonatkozik.							

HÓMANÓK LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 9/10	Rea/Elk 9/9	Sze/Sze 8/8	Ép: 8 (5)	Fp: 15 (4)	Mp: -	Pp: -
II. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 35	VÉ: 85	CÉ: 25	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test II.		3,5	8,5	-	-	2k2+2	2	-2 (-1)
Láncza		4,5	9,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)
Kés		4	8,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Kézi nyílpuska		-	8,5	3,5	30	k5+1+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 25/6	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>								
<b>Leírás:</b>	A hómanók a kontinens jégmezőin élő, kisebb termetű, humanoid faj. Rendszerint törzsekben él és előszeretettel mérgezi fegyvereit.							

HOMOKI ELFEK LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 13/14	Rea/Elk 15/15	Sze/Sze 14/14	Ép: 9 (5)	Fp: 38 (12)	Mp: -	Pp: 25
V. oszt.	KÉ: 55	TÉ: 85	VÉ: 150	CÉ: 65	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		10	15,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Láncza		10,5	16,5	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)
Tőr		10	15,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Láncza (dobó)		-	16,5	8	20	2k5+3	2	-1 (0)
Dobótőr		-	15	7,5	10	k5+1	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Af	
<b>Spec:</b>	Extra reakció II., Fejlett érzékszerv II., Fűrge II., Megállíthatatlan I., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A homoki elfek egy a sivatag mélyén, a többi civilizációtól elszeparáltan élő nemes elf faj oldalágának tagjai. A pyarroni psziben Alap fokon jártasak. Hallásuk és látásuk kiemelkedő.							

ILFLIND LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 11/12	Rea/Elk 11/11	Sze/Sze 11/11	Ép: 14 (9)	Fp: 38 (12)	Mp: 36	Pp: -
III. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 55	VÉ: 110	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		6	11	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		6,5	11	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		6,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: Af	
<b>Spec:</b>	Mana uraló I., Mana vezető I., Túzaura							
<b>Leírás:</b>	Az ilflindek humanoid faja a föld mélyén, vulkánok, hőforrások és kürtök közelében él. Testüket lángaura veszi körül. Kiválóan értenek a fémmegmunkáláshoz illetve általában Alap fokon jártasak a Forma tűzmágiában. [Túzaura: A bestia testét egy 2E-s tűzaura veszi körül, amely addig marad fenn, míg a bestia eszméleténél van.]							

ILLOUQUID LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 10/10	Rea/Elk 9/9	Sze/Sze 9/9	Ép: 7 (4)	Fp: 20 (6)	Mp: -	Pp: -
II. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 50	VÉ: 110	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		5,5	11	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Szigony		6	12	-	-	2k5+1+2	(1)1	-2 (-1)
Szigony (dobó)		-	12,5	4,5	20	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Egykezes buzog.		6	11,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Rövid íj		-	11	4	50	k5+1	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/11	Mozg <sup>V</sup> : 35/7	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>	Savaura							
<b>Leírás:</b>	Az illouquid egy mocsaras vidékeken, törzsekben élő, békaszzerű arccal bíró humanoid. [Savaura: A bestia testét, ha vész helyzetben érzi (0 CS) magát, akkor 1 kör elteltével egy a környezeti viszonyoktól függő ideig ottmaradó savaura veszi körül, amely a közvetlen közelében tartózkodóknak 2k5 sebzést okoz.]							

ITEYY LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 16/15	Rea/Elk 11/11	Sze/Sze 13/13	Ép: 17 (11)	Fp: 60 (19)	Mp: -	Pp: -
V. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 75	VÉ: 115	CÉ: 40	Fej <sup>0</sup> : 2+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 2+2	Kar <sup>3-5</sup> : 2+2	Láb <sup>1-2</sup> : 2+2
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		9	12,5	-	-	2k5+3	3	-1 (0)
Óriás Kétkezes buzog.		10,5	13,5	-	-	3k10+3	(1)	-1 (0)
Lövedék III.		-	11,5	5,5	80	k5+2+3	1	-1 (0)
Méret: 1	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/14	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Szívós II.							
<b>Leírás:</b>	Az iteyy az óriások hámozóknál élő alfaja, amely közel sem a legnagyobb termetű, ám roppant szívós teremtmény. A jégóriások alapvetően viszonylag békés faj. Jégkunyhókból álló falvakban élnek. Előszeretettel használnak hógolyókat a náluk gyengébbnek vélt ellenfelek elriasztására.							

JÉGVARÁZSLÓ LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 8/8	Rea/Elk 12/13	Sze/Sze 16/16	Ép: 7 (4)	Fp: 18 (5)	Mp: 75	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 45	VÉ: 110	CÉ: 55	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		4,5	11	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: If		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás II., Mana vezető II.							

**Leírás:** A jégvarázslók kinézetükben idősebb elfekhez hasonlítanak. A faj egyedei egy-egy hómanó törzs felett uralkodnak. Ezt a fenntarthatóságot elsősorban Közép fokú mágikus készségeiknek köszönhetik, hiszen kivétel nélkül a magasmágia beavatottjai. Főként az Asztrál- és a Mentálmágiát vetik latba, de az alapvető Elemi és Anyagmágia tárgykörébe tartozó varázslatokat sem vetik meg. Affinitásuk e mágikus képzettségekre vonatkozik. Varázslataik jellemzően fenntartottak. Mana-ponjaikat egy-egy hómanó életének feláldozásával nyerik vissza.

KINETA LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 35	VÉ: 115	CÉ: 25	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		3,5	11,5	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)
Rövidkard		4	11,5	-	-	k10+1	2	-3 (-2)
<b>Méret:</b> -1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 40/6	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> lf		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b> Fürge II.								
<b>Leírás:</b> A kineták kisebb - legfeljebb négy arasz magasságú - humanoid lények. Jellemzően erdők mélyén megbúvó, békés falvaikban élnek. Olykor viszont figyelemreméltó pszi készségeik segítségével bosszantják vagy büntetik a nekik nem tetsző idegeneket. Gyakorlatban a pyarroni iskola Közép fokában jártasak.								

KOBOLD LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 55	VÉ: 115	CÉ: 40	Fej <sup>0</sup> : 2+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 2+2	Kar <sup>3-5</sup> : 2+2	Láb <sup>1-2</sup> : 2+2
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		5,5	11,5	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)
Egykezes csatab.		6,5	12	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Rövidkard		6,5	12	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Lándzsa		6,5	12,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)
Rövid íj		-	11,5	4,5	50	k5+1	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/9	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Képzettség affinitás II., Ellenálló I., Ultralátás, Infralátás								
<b>Leírás:</b> A koboldok egy ősi, de nagyon szapora faj, mely sokat hanyatlott elődeihez képest. Jobbára barlangokba építik ki településeiket. Jellemzően rosszindulatú, gonosz és lusta népség, ellenben kiválóan értenek a fémmegmunkáláshoz. Affinitásuk ez utóbbira vonatkozik. Testük kifejezetten alacsony, erős pikkelyek által fedett. Más fajok egyedei általában visszataszítóknak találják őket.								

KUVARC LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
IV. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 60	VÉ: 110	CÉ: 15	Fej <sup>0</sup> : 6+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 6+2	Kar <sup>3-5</sup> : 6+2	Láb <sup>1-2</sup> : 6+2
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		6,5	11,5	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 30/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 45/11	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b> Földalapú								
<b>Leírás:</b> A kvarcok lényegében emberi méretű kristálylények, melyek a talajban élnek. Az abban való mozgásuk egy ember úszásához hasonlatosan történik. Mivel földalapú entitások, elkerülik azt, hogy huzamosabb időn keresztül a levegőn tartózkodjanak. [Földalapú: A bestia életben maradásához annak nem kell lélegeznie, immunis a tűzre, illetve a betegségekre és a mérgekre. Ellenben az elemi levegő tűzként sebzí.]								

MUTÁNS ORK (VADÁSZ) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 65	VÉ: 115	CÉ: 40	Fej <sup>0</sup> : 2+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 2+2	Kar <sup>3-5</sup> : 2+2	Láb <sup>1-2</sup> : 2+2

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar III.	8	12	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Egykezes csatab.	8	12	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Lándzsa	8,5	13	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)
Rövid íj	-	11,5	4,5	50	k5+1+3	3	-1 (0)
Lándzsa (dobó)	-	13	5,5	20	2k5	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 35/5	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Fejlett érzékszerv II., Infralátás, Repülés						
<b>Leírás:</b>	A mutáns orkok alatt az ork faj Elátkozott Vidéken élő törzseinek tagjait értjük. A legfőbb különbség a megvastagodott bőrük mellett az, hogy denevérszerű szárnyaik segítségével, ha esetenül is, de képesek a levegőbe emelkedni. Szaglásuk érzékenysége kiemelkedő.						

MYSSERA LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	11/12	11/11	15/16	9 (5)	25 (8)	90	35	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 110	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar I.	5,5	11	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)	
Tőr	6,5	11	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)	
Rövidkard	6,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf/Kf		
<b>Spec:</b>	Mana uraló II., Mana vezető II.							
<b>Leírás:</b>	A myssera egy csonka magasmágiát űző bestiamester, amely az Elátkozott Vidéken él. Általában a nagyon összetartó, ám nem túl nagy létszámú törzsének vezetői mind mysserák. Közép fokú művelői a kyr pszinek, illetve az Asztrál- és Mentál Mágiának. Utóbbiak segítségével hajtják uralmuk alá a környék veszedelmesebb bestiáit. E bestiákat felderítésre, vadászatra illetve a törzs fizikai védelmének biztosítására használják fel.							

OGÁR LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	15/15	10/10	10/10	14 (9)	42 (13)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 80	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar III.	9,5	12,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)	
Kétkezes csatab.	10,5	12,5	-	-	2k10+3	1	-1 (0)	
Egykezes csatab.	9,5	12,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Megállíthatatlan I., Örjögés I.							
<b>Leírás:</b>	Az ogár egy háromláb magas, fején két arccal bíró humanoid. Rendkívül ellenséges, harcias kreatúra, amely nomád, vándorló életmódot folytató törzsekben éli mindennapjait.							

ORK (HARCOS) LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	13/12	11/11	8/8	12 (7)	30 (9)	-	-	
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 60	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar III.	7	11	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)	
Egykezes buzog.	7	11	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)	
Tőr	7	10,5	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)	
Rövid íj	-	10,5	4	50	k5+1+2	3	-2 (-1)	
Parittyá	-	10,5	4	50	k5+1	2	-2 (-1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 55/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás I., Fejlett érzékszerv II., Infralátás							

**Leírás:** Az ork egy nemzetségi alapon szerveződő faj. Vad és igen agresszív szerzetek. Kiváló a szaglásuk. Társadalmuk fő szervező eleme a fizikai erőn alapul. A legtöbb ork közösség vadászó életmódot folytat. Affinitásuk a harci képzettségekre vonatkozik.

ORK (VAJÁKOS) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		11/11	11/11	10/10	11 (7)	28 (9)	35	-
<b>II. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 50	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		5,5	10	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Egykezes buzog.		6	10,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Tőr		6	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> Af	
<b>Spec:</b>	Mana uraló I., Fejlett érzékszerv II., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	Az ork egy nemzetségi alapon szerveződő faj. Vad és igen agresszív szerzetek. Kiváló a szaglásuk. Társadalmuk fő szervező eleme a fizikai erőn alapul. A legtöbb ork közösség vadászó életmódot folytat. A vajákosok az ork nemzetségek tudós fői. Alap fokon jártasak néhány boszorkánymesteri mágiaformában.							

PATKÁNYBÁRÓ LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		8/8	11/11	7/6	7 (4)	18 (5)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 50	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 25	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		5	10	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)
Tőr		6	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 35/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Infralátás, Állati segítők							
<b>Leírás:</b>	A patkánybárók legfeljebb másfél láb magas, két lábon járó humanoidok. Megjelenésük teljesen patkányszerű, a patkányok segítik őket. Kiváló hallással és infralátással bírnak. Nem túl intellektuális fajok. Föld alatti járatokban nagyobb családi közösségekben élnek. [ <i>Állati segítők:</i> A bestia képes segítségül hívni a környezetében lévő állatok egy típusát. Ezt a képességet a zónáján belül tartózkodó, adott fajba tartozó állatokra vetheti be, melyek egy konkrét cél érdekében fognak, legfeljebb egy napon át munkálkodni. Az állatok Szellemi ellenállásukkal léphetnek fel a Bestia Szellem alapú próbájával szemben.]							

RHAGULTAIKKY LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		10/13	12/12	8/13	12 (7)	35 (11)	-	-
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ:</b> 90	<b>VÉ:</b> 155	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		9,5	15,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Bénító, Szónikus észlelés							
<b>Leírás:</b>	A rhagultaikky a hómezők humanoid vadásza. Groteszk külsevel bír, hiszen feje lapos, orra széles, szemei dülledtek, hosszú karjai három-három ujjban végződnek, hasuk puffadt, mellkasuk horpadt, testét sűrű fehér szőr fedi. Minden érintése folytán egyfajta misztikus bénultság hatalmasodik el a prédáján, melyhez Fizikai hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont Fizikai ellenállásával szemben. [ <i>Bénító:</i> A bestia a célpontot 1 nap időtartamig további +1 MGT-vel sújtja (max. Bestia Osztály). Ehhez adott hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont adott ellenállásával szemben.]							

SACRON LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		18/18	10/10	12/12	20 (13)	72 (23)	-	-
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 90	<b>VÉ:</b> 150	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 6+3	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 6+3	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 6+3	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 6+3

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar III.	10,5	16	-	-	2k5+3	3	-1 (0)
Óriás Pallos	12,5	18	-	-	4k5+3	(1)	-1 (0)
Óriás Kétkezes csatab.	12,5	16	-	-	3k10+3	(1)	-1 (0)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/15	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Megállíthatatlan II.						
<b>Leírás:</b>	A sacron az óriások hegyvidéki alfaja, a legerősebb és legnagyobb termetű. A hegyek közti várakban élnek. A fegyver és páncélkészítés mesterei. Nem keresik a konfliktust, de kegyetlenül lesújtanak a rosszakaróikra.						

SANQUORA LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	11/11	14/15	14/14	10 (6)	35 (11)	-	25	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 50	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 125	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar II.	8	13	-	-	k5+3	3	-1 (0)	
Tőr	8,5	13	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)	
Rövidkard	8,5	13,5	-	-	k10+3	2	-1 (0)	
Szablya	8,5	14	-	-	2k5+3	2	-1 (0)	
Kézi nyílpuska	-	12,5	5,5	30	k5+1	2	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf		
<b>Spec:</b>	Extra reakció I., Térugrás							
<b>Leírás:</b>	A sanquora egy a kráni hegység környékén élő, misztikus készségekkel bíró vadász faj. Fekete bőrű, légiés mozgású humanoidok. Közép fokon jártasak a pyarroni pszi iskolában. [Térugrás: A bestia képes térbeli pozíciót váltani. Zónáján belül ez korlátlan számú alkalommal megtörténhet, ám ha látótávolságon belül hajtja végre, akkor egy órára, míg ha egy általa ismert fajtársához térugrik, akkor egy egész napra kénytelen lemondani erről a képességéről.]							

SÁSKAHARCOS LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	12/13	12/12	11/13	13 (8)	38 (12)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 125	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 2+2	<b>Törzs<sup>7-9</sup>:</b> 2+2	<b>Kar<sup>3-6</sup>:</b> 2+2	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 2+2
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar II.	8,5	13	-	-	k5+3	3	-1 (0)	
Lándzsa	9,5	14	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)	
Dobótőr	-	12,5	5	10	k5+1+3	2	-1 (0)	
Kis pajzs	8	15,5	-	-	k5+3	1	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Ellenálló I., Extra reakció I., Fűrge I., Szellemi megerősítés II., Szívós I.							
<b>Leírás:</b>	A sáskaharcos egy a pusztaságokban élő, emberi termetű rovar, mely hat végtaggal rendelkezik. Mind szellemiségében, mind fizikumában sokban eltér a többi halandótól. A közösségéhez, a bolyhoz való tartozás létezésének központi eleme.							

SELLŐ LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	8/8	11/11	13/13	8 (5)	18 (5)	70	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 30	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Farok<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar I.	3	10,5	-	-	2k2+0	3	-4 (-3)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 60/12	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Nf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf		
<b>Spec:</b>	Fűrge II., Képzettség affinitás I., Mana vezető I., Szellemi megerősítés I., Alakformázás, Kopoltyú							
<b>Leírás:</b>	A sellő egy a vizekben élő, félig hal, félig emberi testtel rendelkező varázshasználó. A faj minden egyede a női nembe tartozik és Közép fokon jártas a boszorkánymágia Asztrál-, sors-, Mentál- és Szexuálmágiájában. Ezen kívül heti egy							

alkalommal egy teljes napra képes emberi alakot öltetni, hogy elhagyja megszokott életterét. Affinitásuk a szociális képzettségekre vonatkozik. [Alakformázás: A bestia képes korlátozott mértékben megváltoztatni külső megjelenését. A formázás 1 kör alatt létrejön, viszont így nem utánozható le egy konkrét szereplő, de még a nemi jellegek is megmaradnak.]

TAMARI (HARCOS) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 70	VÉ: 120	CÉ: 35	11 (7)	28 (9)	-	-
		TÉ: 70	VÉ: 120	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.		8	12,5	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Rövidkard		8,5	13	-	-	k10+3	2	-1 (0)
Egykezes buzog.		8,5	12,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Fejlett érzékszerv II., Képzettség affinitás I., Szónikus észlelés, Infralátás, Ultralátás							
Leírás:	A tamari egy két lábánál is magasabb, vézna, fakó bőrű, részben rovarszerű élőlény. Mivel irtózik a napfénytől, ezért a föld alá kényszerül. Bőrük kiemelkedően érzékeny a légmozgásokra. Kis közösségekben él. Általában keresi a patkánybárók társaságát, mely lények önként szolgálják a tamarikat. Harcosaik általában hadvezérként igazgatják a mellettük küzdő patkánybárókat. Affinitásuk a harci képzettségekre vonatkozik.							

TAMARI (VARÁZSTUDÓ) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 60	VÉ: 105	CÉ: 30	9 (5)	26 (8)	50	-
		TÉ: 60	VÉ: 105	CÉ: 30	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.		6	10,5	-	-	k5+1	3	-3 (-2)
Tőr		6,5	10,5	-	-	k5+2+1	3	-3 (-2)
Hosszúbot		6,5	11	-	-	k10+1	(2)1	-3 (-2)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/8	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: lf	Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
Spec:	Fejlett érzékszerv II., Képzettség affinitás I., Szónikus észlelés, Infralátás, Ultralátás							
Leírás:	A tamari egy két lábánál is magasabb, vézna, fakó bőrű, részben rovarszerű élőlény. Mivel irtózik a napfénytől, ezért a föld alá kényszerül. Bőrük kiemelkedően érzékeny a légmozgásokra. Kis közösségekben él. Általában keresi a patkánybárók társaságát, mely lények önként szolgálják a tamarikat. Varázstudóik elsősorban a boszorkánymesteri, nagyritkán a magasmágia Közép fokú művelői. Mivel hatalmuk a fenti népek tudásán alapszik, ritkán jártasak a felsőbb vagy speciális mágiaformákban. Affinitásuk a mágikus képzettségekre vonatkozik.							

TAMARI (VEZETŐ) LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
III. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 65	VÉ: 110	CÉ: 25	10 (6)	26 (8)	-	-
		TÉ: 65	VÉ: 110	CÉ: 25	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.		7	11	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		7,5	11	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		7,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Fejlett érzékszerv II., Képzettség affinitás I., Szónikus észlelés, Infralátás, Ultralátás							
Leírás:	A tamari egy két lábánál is magasabb, vézna, fakó bőrű, részben rovarszerű élőlény. Mivel irtózik a napfénytől, ezért a föld alá kényszerül. Bőrük kiemelkedően érzékeny a légmozgásokra. Kis közösségekben él. Általában keresi a patkánybárók társaságát, mely lények önként szolgálják a tamarikat. Vezetőik diplomaták, kereskedők. Akár több nyelvet is beszélhetnek és alapvetően nem zárkóznak el semmiféle üzlettől. Kutatják és gyűjtik a különféle drágaságokat. Affinitásuk a szociális képzettségekre vonatkozik.							

TRACLON LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 17/17	Rea/Elk 12/11	Sze/Sze 12/12	Ép: 18 (11)	Fp: 66 (21)	Mp: -	Pp: -
V. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 85	VÉ: 145	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		10	15,5	-	-	2k5+3	3	-1 (0)
Óriás Kétkezes buzog.		11,5	16,5	-	-	3k10+3	(1)	-1 (0)
Óriás Hosszú íj		-	14,5	6	105	3k5+3	1	-1 (0)
Óriás Lándzsa (dobó)		-	17	7	30	3k5+3	1	-1 (0)
<b>Méret: 1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 80/13</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Kf</b>		<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A traclon az óriások erdőben élő alfaja. Gigantikus kunyhókban, nagycsaládokban élnek. Kiváló vadászok és fagegmunkálás mesterei. Kedvelik a távolsági fegyvereket. Nem feltétlenül ellenségesek vagy agresszívek, de a különféle sötét lelkű fajok mellett a törpéket is gyűlölik.							

TÚZKOBOLD LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 7/8	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 12/13	Ép: 6 (3)	Fp: 12 (3)	Mp: 55	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 50	TÉ: 45	VÉ: 115	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar I.		4,5	11,5	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)
Kés		4,5	11,5	-	-	k5+1	3	-3 (-2)
Kézi nyílpuska		-	11,5	4	30	k5+1+1	2	-3 (-2)
<b>Méret:-1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 40/5</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: lf</b>		<b>Jellemző: Af</b>	<b>Misztikus: Kf</b>	
<b>Spec:</b>	Érzékenység III., FÜRGE II., Mana uraló II., Mana vezető II., Tűzimmunitás							
<b>Leírás:</b>	A tűzkobold egy alig három arasz magasságú lény. Közösségeik erdei környezetben élnek. Jellemző misztikus készségük a Tűzmágiában való Közép fokú jártasság, mely az Alap-, a Manipuláló és a Felső tűzmágiákra terjed ki. Előszeretettel fitogtatják tudásukat. Szertelen, meggondolatlan teremtmények. A fizikai erőszakot nem kedvelik, ha szükségét érzik, inkább rejtőzködnek, lopakodnak, záratat törnek fel. Az elemi vízre és hidegre szélsőségesen érzékenyek. [Tűzimmunitás: A bestiára ható tűz és hőhatások sebezése mindig 3E-vel alacsonyabb.]							

UTÓDOK LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 9/9	Rea/Elk 11/11	Sze/Sze 15/15	Ép: 8 (5)	Fp: 22 (7)	Mp: 100	Pp: 60
V. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 35	VÉ: 95	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4	9,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		4,5	9,5	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		4,5	10	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Fúvócső		-	9,5	4,5	20	k2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 50/12</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Af</b>		<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: Mf/Kf</b>	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás II., Mana uraló II., Mana vezető II.							
<b>Leírás:</b>	Az utódok egy ősi aquir felmenővel bíró faj, akik azonban már elvesztették a hatalomszavak használatához szükséges fizikai készségeket és tudást. Ezzel szemben mestereivé váltak a magasmágiának. Általában két-két mágiaformában - melyekre az affinitásuk is vonatkozik - Mester fokon jártasak, viszont az elemi mágia sosem tartozik ezek közé. A kyr pszi iskolát Közép fokon űzik. A fegyveres harcban nem jártasak, fizikai készségeik sem támogatják ezt. Viszont sok a túlélést és a veszélyek elkerülését segítő Világi és Alvilági képzettségnek is jó ismerői. Rosszindulatú, egoista, magukat minden más fajhoz képest többre rendeltetett közösségnek tartják. Külsőre embernek látszanak.							

VAYNAK LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 17/17	Rea/Elk 11/11	Sze/Sze 14/14	Ép: 18 (11)	Fp: 64 (21)	Mp: -	Pp: -
V. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 75	VÉ: 130	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar III.	9	14	-	-	2k5+3	3	-1 (0)
Óriás Lándzsa	10,5	15,5	-	-	3k5+3	(1)	-1 (0)
<b>Méret: 1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 70/11</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: 45/7</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Kf</b>	<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Kopoltyú						
<b>Leírás:</b>	A vaynak az óriások tengeri alfaja. Egy velejéig romlott, gonosz és rosszindulatú népség. Kisebb törzsekben él part menti, víz alatti barlangokban. Kifejezetten intelligens, szociálisan aktív faj. Olykor kereskedik más népekkel is, de bolond az, aki megbízik bennük. Emberevők és rabszolgatartók. A hajókat - melyeket amúgy gyűlölnék - előszeretettel fosztogatják.						

VÍZIMANÓ LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	8/9	10/11	13/15	7 (4)	15 (4)	70	-	
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ: 25</b>	<b>TÉ: 45</b>	<b>VÉ: 110</b>	<b>CÉ: 30</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar I.	4,5	11	-	-	2k2+1	3	-3 (-2)	
Tőr	5	11	-	-	k5+2+1	3	-3 (-2)	
<b>Méret:-1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 35/8</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: 20/5</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: If</b>	<b>Jellemző: Af</b>	<b>Misztikus: Kf</b>		
<b>Spec:</b>	Ellenálló II.							
<b>Leírás:</b>	A vízimanók egy békaszerű külsővel bíró faj. Magasságuk fél láb körüli. Arcukat hatalmas szemek, harcsabajusz és széles száj jellemzi. Bőrük zöldes árnyalatú. Rosszindulatú népség, mely előszeretettel telepszik meg kisebb, félreeső emberi településekhez közeli folyókban, tavakban. Az ott élőket fenyegetik, hogy azok a szolgálatukba szegődjenek. Bár fizikailag kimondottan gyengék, de boszorkánymesteri mágiában Közép fokon jártasak. Ezzel pedig nem restek élni is. Persze adományokért és hódolatért cselébe megkímélik a szolgálatukba szegődő alattvalóikat. Általában magányosan tevékenykednek.							

VOUL LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	15/16	12/12	14/14	16 (10)	58 (19)	60	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ: 35</b>	<b>TÉ: 70</b>	<b>VÉ: 125</b>	<b>CÉ: 40</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar III.	8,5	13,5	-	-	2k5+3	3	-1 (0)	
Pallos	9	14,5	-	-	3k5+3	1	-1 (0)	
Rövidkard	8,5	13,5	-	-	k10+3	2	-1 (0)	
Óriás Hosszú íj	-	12,5	5,5	105	3k5+3	1	-1 (0)	
Óriás Lándzsa (dobó)	-	15	6,5	30	3k5	1	-1 (0)	
<b>Méret: 1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 80/16</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: 30/6</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Kf</b>	<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: Kf</b>		
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Mana vezető II.							
<b>Leírás:</b>	A voul az óriások mocsarakban élő alfaja. A legkisebb, leggyengébb, ellenben kifejezetten intelligens nép. Megjelenésében ők hasonlítanak leginkább az emberekhez. Kis közösségeik vándorló életmódot élnek. Tán épp ez az oka, hogy ez a legritkább alfaj. Előszeretettel lopják el mások tulajdonát, de csak végső esetben ontanak vért. Kiváló csapdaépítők, magas szinten művelik az ékszerész szakmát és mindegyikük írástudó. Az egyetlen óriás alfaj, mely konyít a mágiához. Közép fokon lehetnek jártasak a Felső tűzmágia képzettségben.							

YAMM-HAIKAN LÉNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	12/13	13/14	15/16	12 (7)	34 (11)	130	-	
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ: 50</b>	<b>TÉ: 80</b>	<b>VÉ: 130</b>	<b>CÉ: 50</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar II.	8,5	13	-	-	k5+2	3	-2 (-1)	
Tőr	9	13	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)	
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 55/7</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: 35/5</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Af</b>	<b>Jellemző: Mf</b>	<b>Misztikus: Mf</b>		
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Fizikai megerősítés II., Képzettség affinitás II., Mana uraló II., Mana vezető II.							

**Leírás:**

A yaamm-haikan egy ősi faj elkorcsosult utódja. E gonosz, külső megjelenésében aszott vénasszonyra emlékeztető fajzat a tengerekben él. Mester fokon úzi a Boszorkánymesteri mágiát, bár az életterével összeegyeztethetetlen varázslatok jellemzően kivesztek már a repertoárjából. Affinitásuk e mágikus képzettségekre vonatkozik. Előszeretettel bitorol el tengerjáró hajókat, amelyhez élőholtakat sem rest segítségül hívni.

ZAGNOL LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		15/15	10/10	9/9	15 (9)	55 (18)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 65	VÉ: 105	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar III.		8	11	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Kétkezes buzog.		8,5	12	-	-	2k10+3	1	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/8	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Megállíthatatlan I., Őrjöngés II., Szívós I.							
Leírás:	A zagnol egy két láb feletti magasságú, roppant izmos, farkasszerű arcvonásokkal rendelkező humanoid. Kegyetlen, félelmet nem ismerő, barbár népség, amely a többi civilizációtól távol, vad törzsekbe szerveződve, vadászó életmódot folytat.							

ZAUDER LÉNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		11/19	13/13	15/15	13 (8)	36 (11)	-	30
VI. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 60	VÉ: 120	CÉ: 30	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.		6,5	12	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
Spec:	Alakmásolás, Elmelopás							
Leírás:	A zauder a legveszedelmesebb alakváltó. Egy általa látott személynek nem csak az alakját, hanem az emlékeit is képes elbitorolni. Előbbi csupán 1 kört, míg utóbbi további 1 percet vesz igénybe. Ritkán teszi, de akár egy a méretéhez hasonló tárgy alakját is felveheti. Ezen kívül minden zauder jártas a pyarroni pszi iskola Közép fokában. Született alakjukban vöröses szőrzettel és áttetsző bőrrel bíró humanoidok, melyeknek - koponyacsont hiányában - az agytekervényeik is jól kivehetőek. Számító, okos és alattomos népség, ráadásul a faj egyedei gyakran még össze is játszanak egymással. [ <i>Alakmásolás</i> : A bestia képes nagyon tág keretek közt egy másik alakot felvenni, akár valakit vagy valamit leutánozni. Az új alak egy kör alatt létrejön és időkorlát nélkül fennmarad.] [ <i>Elmelopás</i> : A bestia képes célpont összes emlékét a következő elmelopásig magáévá tenni, amennyiben az elvét a Mentális ellenállását a bestia Szellemi alapú hatáspróbájával szemben.]							

A növények értelemszerűen fizikai és szellemi téren is erősen korlátozott életformák. A szó szoros értelmében nem is érdemes bestiaként tekinteni rájuk, hiszen minden téren erősen korlátozottak. Igen ritkák a környezetükre az elfszabásúakhoz mérhető intenzitással reagálni képes fajok. Ennek okán a növények esetében nem kerültek meghatározásra a többi bestiát jellemző statisztikák. Ennek megfelelően inkább a világ szereplőire gyakorolt hatásukon keresztül kerülnek itt bemutatásra. A bennük tenyésző életerő sem feleltethető meg egy az egyben a magasabb rendű életformák Életerejének. Ha játéktechnikailag nézzük, akkor inkább Esszenciaponttal bírnának, mely legfeljebb tizedannyi Ép-nek feleltethető meg. Ha hozzá vesszük azt, hogy a legnagyobb fák is csak 20, a bokrok 5, a lágyszárú növények 2 Esszencia ponttal bírnak, már gyorsan beláthatjuk, hogy miért vannak ritkán alanyává az életerővel manipuláló varázstudók praktikáinak.

BARLANGI FOLYONDÁR NÖVÉNY	
Leírás:	A barlangi folyondár egy gombaszerű, primitív húsevő növény, mely akár hihetetlen méretű kolóniában is előfordulhat. Barlangok plafonjának réseiben rejtőzködik, és hőérzékelésével keresi az áldozatát. Általában akkor támad, ha a szerencsétlen áldozat már a kolónia szívében jár. Az alatta sétálókat a gyorsan mozgó kocsányaival megtámadja. A kocsányok összességének tevékenysége egyetlen csapdaként kezelendő, így átlagos Észlelhetősége 13-as, míg a repedésekből előnyúló ragadós kocsányok képében megnyilvánuló hatása (12-es Effektivitása) ellen Ügyesség próba tehető. A körönként megnyilvánuló hatás csupán k5+2 alapsebzással jár, ám helyhez köti az ellenfelet, melyből szabadulni csak egy teljes körös manőver keretében, sikeres Erőpróbával lehet. E próba CÉL-ja 10 + a folyondár sikeres hatásainak száma, de maximum 16. Ez a rátapadás érdemi hátrányt (1-1 extra kudarcot) jelent az újabb és újabb kocsányok elkerülésével szemben is.

DEROGAR NÖVÉNY	
Leírás:	<p>A derogar egy viszonylag nagyra növő húsevő faféle, aminek sok csapadékra van szüksége, de bármilyen talajon megél. A vadonbéli jelenléte nehezen észrevehető, mivel a csapadék módjára meglévő Észlelhetősége általában 15-ös. Vadászati módszere, hogy a gyökérhálózatára eső nyomást érzékelve kábító hatású légimérget bocsájt ki magából, aztán az összeesett áldozatot ráérősen körbefonja indáival és halála után lebontja. Elkábított áldozatait vastag és szerteágazó gyökérzetével csak lefogja és megvárja, amíg természetes módon elhalálozik az áldozat (tipikusan a környezeti viszonyok vagy a vízhiány végez vele, de különösen szerencsétlen esetben az indák meg is fojthatják a szerencsétlent.) Szorításából szabadulni általában egy 14-es CÉL-ra tett sikeres Erőpróbával lehetséges. Légi mérge 2k5 kör után érezteti hatását. E 3. szintű mérge főhatásként ájulást, mellékhatásként 2 TGT-t okoz. Mindkét hatás 2k5 órán keresztül marad érvényben.</p> <p>A derogar jelentősen kisebbre növő, trópusi változata némileg eltérő taktikával vadászik. Ez a fajta a fenti légimérgegel elkábított áldozatai szervezetébe a szerteágazó gyökérzetével egy potensebb mérget is juttat. Szorításából erőszakkal kiszabadulni a 12-es CÉL folytán könnyebb. A gyökerekből szivárgó második, itt az áldozat megöléséért elsősorban felelős mérge 2k5 óra után érezteti hatását. E 6. szintű mérge főhatásként halált, mellékhatásként „csak” bénulást okoz. Utóbbi hatás 2k5 napig tart, így az is végzetes helyzetbe hozhatja az áldozatot.</p>

EBENDIN SINEAS NÖVÉNY	
Leírás:	Az ebendin sineas egy nagy, kék virágú bokorféle, amely rendkívül kényes mind a hőmérsékletre, mind a csapadékra, mind a környező aljnövényzetre, és csak különleges talajon nő meg. A bokrot körbelengő kellemes illat enyhén bódító hatású mérge, mellyel a növény igazi célja, hogy a virágot közelebről is megszagolja az áldozat, aki a virágpor hatására őrjöngésbe kezd. Légi mérge azonnal érezteti hatását. E 3. szintű mérge fő hatásként erős bódulatot (-3TGT), mellékhatásként ennek gyengébb verzióját (-1 TGT) okozza. Mindkét hatás 2k5 percen keresztül marad érvényben. A másik, az áldozat őrjöngéséért felelős mérge 2k5 kör után érezteti hatását. E 6. szintű mérge fő hatásként 2k5 körön keresztül tartó őrjöngést (6E), míg mellékhatásként hasonló ideig tartó görcsöket (-3HMO) okoz.

ÉL HARADZSA NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	Az el haradzsa egy sivatagi fa, amely ínycsiklandó és ízletes zöldalma szerű termést hoz. Az ezt elfogyasztót betegség támadja meg: Szint: 6; Terjedés: táplálék; Jelleg: misztikus; Lappangás: fél nap; Gyógyulás: fél nap. Stádium(1): a karakter vére zöldes színt vesz fel, amely még a bőrön keresztül nem látható. Stádium(3): a karakter izmai elkezdnek megmerevedni, 4 MGT, illetve a vér zöld színe már látható. Stádium(4): mint Stádium(3), csak 8 MGT. Stádium(5): a bőr kezd kéregszerű lenni, az ujjak gallyszerűvé alakulnak, 12 MGT, 10k5 maximális Fp csökkenés a brutális fájdalmak miatt. Stádium(6): ahol van, a karakter gyökeret ereszt és véglegesen fává alakul, amely pár hónap alatt elveszti elfszabású kinézetét. A karakter lelke távozik.

EMBERFOGÓ NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	Az emberfogó egy nedvesebb erdőben, mezőkön vagy akár mocsaras területeken tenyésző húsevő növény. Szinte mindig több példány is fellelhető belőle az adott, egyébként amúgy is dús faunával bíró helyen. E tavirózsaszerű veszedelem akár két láb átmérőjű is lehet, és a rálépő áldozatot farkascsapda módjára, egy pillanat alatt átöleli. Ez utóbbi természetesen nem okoz érdemi sérülést az embernek, aki egy-egy élesebb eszközzel rövid idő alatt képes lehet szabadulni tőle. Ugyanakkor a bezáródást követően az áldozat mozgólódásának hatására savszerű anyagot választ ki magából az emberfogó, mely bontja a szerves anyagokat. Ennek folyamánként körönte 2k5 sebést okoz. A prédára leső, nyitott állapotban lévő emberfogó csapdaként kezelendő. Így átlagos esetben az Észlelhetősége 13, míg Effektivitása – mely alól Gyorsaság próbával lehet menekülni – 15-ös.

ÉGŐ PÖFETEG NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	Az égő pöfetegek közé olyan gombák tartoznak, melyek spórái a légutakba kerülve égető érzést, marást okoznak. A hatás gyakorlatilag egy mérgezés. Az 5. szintű légi mérgezés hatása 2k5 kör után jelentkezik. Fő- és mellékhatásként is egyszeri Fp veszteséget okoz, mely súlyosabb esetben 6k5, máskülönben 2k5 Fp elvesztését jelenti.

FELEDÉS LEHELETE NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	A feledés lehelete egy mohafajta, amely csapadékos de hűvös helyeken található. Kényelmes nyugvóhelyként szolgálhat, amely a rajta elfekvőknek biztosít pihentető álmat mérgevel, amit a nyomás présel ki belőle szép lassan, sárgás olajos nedvként. E 6. szintű kontakt mérgezés hatása 2k5 óra múltán jelentkezik. Főhatásként 2k5 napnyi tartós emlékezetvesztést, mellékhatásként a soron következő alvás egyszeri, 2k5 órával való elnyúlását okozza.

HRENDAL GYÜMÖLCS NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	A hrendal gyümölcs egy alacsony, széles fa, amely az ostromverő bozóttal él szimbiózisban. Veszélyt a kékes, barack méretű termése jelenti, amely kiöli a félelmet és gátlásokat az elfogyasztóból, bátorságra sarkallva. A gyümölcsben található 6. szintű mérgezés hatása 2k5 óra múltán jelentkezik. Főhatásként emberfeletti bátorságot (6E), míg mellékhatásként ennek kevésbé intenzív (2E) verzióját okozza 2k5 óra időtartamra.

OSTROMVERŐ BOZÓT NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	Az ostromverő bozót sok esőt és napot igénylő, 6-10 láb magas, sűrűn növő tövises bokor, mely a hrendal gyümölcsével él szimbiózisban. A sűrű bozótoson gyanútlanul áthaladóba megtett lábanként k5 tövis áll bele, darabonként k2 Fp-t sebezve rajta. Kivágni vagy kiváltképp tűzzel kiirtani is embert próbáló feladat. A horgas tövisi körületekintés nélküli eltávolítása enyhébb, ám fájdalmas sebeket okoz. A fentiekén túl idegméreg illóolajat is kiválaszt, mely égetéskor vagy a levelek megzavarásakor szabadul el. E 4. szintű légi méreg hatása 2k5 perc után jelentkezik. Fő- és mellékhatásként is szédülést, gyomor- és fejfájást, hidegrázást okoz, mely súlyosabb esetben -4 HMO-t és 2 TGT, máskülönben ennek felét okozza 2k5 órán keresztül.

ÓRIÁS PÖFETEG NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	Az óriás pöfeteg sziklás területen fordul elő. Színében jól beleolvad a környezetbe, így könnyen elkerülhetni a gyanútlan vándor figyelmét. Hatalmas és kemény spórái okán kifakadása veszélyes: 12-es Elkerülő ellenállást igénylő, 10k5 sebzésű jelenség. Ez egy 10 láb sugarú körben, a pöfetegtől való távolság szerint lábanként, illetve ellenállás sikerszintenként 1k5-tel kevesebbet sebezve.

ÖRDÖGKÓRÓ NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	Az ördögkóró egy, feltehetően démoni eredetű, kátrányfekete, ujjnyi tövisekkel rendelkező, tekergőző bokor. Tövisei beletörnek a hozzádörgölőző állapotba, elfszabásúba (ha fontos, k2 sebzésükkel tesztelhető, hogy átütik-e a viselt ruha SFÉ-jét). Ezután mozgásminőségtől függően sebeznek folyamatosan, ahogy a tövisdarabok mozognak a szervezetben, elkezdve annak kiszipolyozását. Nyugvó ember esetén is percnként 1 Fp-t jelent, aktív mozgásnál (harc, megerőltető munka, menetelés) 3k2 Fp-t. A legrosszabb mégis az általa okozott 4. szintű betegség. Terjedés: sebfertőzés Jelleg: misztikus Lappangás: egy perc Gyógyulás: egy perc. Stádium(1): a karakter hámrétegét elfolyósodó kelésekkel támadja a kór. Stádium(3): a karakter izomszöveteit támadja a kór, mely okán minden perc után 1-1 Ép sérülést szenved el. Stádium(5): a karakter belső szervei is áldozatul esnek a kórnak, az Ép veszteség mértéke percnként 2-2 Ép-re súlyosodik. A fertőzött részek fizikai eltávolítását jelentő drasztikus beavatkozás Stádiumtól függően egyre nagyobb kihívást jelent a sebgyógyító számára, ami 10+Stádium CÉL értéket jelent. Az Ügyesség alapú Sebgyógyítás próba kudarc szintenként k5 sérülést, míg a sikeres kezelés Stádiumonként k2 Fp veszteséget von maga után.

ŐRÜLET PÖFETEGE NÖVÉNY	
<b>Leírás:</b>	<p>Az örület pöfetege, ahogy neve is jelzi, áldozatok szellemi készségeire jelent veszélyt. Ezek a gombák többnyire erdős területeken jelennek meg, néhány esetben a föld alatt, vagy elhagyatott épületekben is megtelepednek. Spóráik a bőrre vagy nyálkahártyára kerülve fejtik ki hatásukat egy, a természetben kimagasló erősségű mérget juttatva a szervezetbe. Összesen négy alfaja ismert, melynek függvényében különféle fő- és mellékhatást szenved el a velük találkozó. A 8. szintű kontakt méreg hatása 2k5 perc után jelentkezik. Míg a mellékhatás csak 2k5 órán keresztül sújtja a szerencsétlen áldozatot, addig a főhatás – gyógyítás hiányában – tartósnak tekinthető.</p> <p><i>Idegenség hozója:</i> A főhatás elszenvedő áldozat minden, korábban általa ismert személy nevét elfelejti; míg mellékhatásként csupán egyetlen, a legközelebb megnevezni kívánt szereplő neve tűnik el az elméjéből.</p> <p><i>Tudatlanság gyümölcse:</i> A főhatás elszenvedő áldozat minden, korábban általa ismert nyelvet elfeled; míg mellékhatásként csupán egyetlen, az általa általánosságban használt nyelvet felejt el.</p> <p><i>Szellemrabló:</i> A főhatás elszenvedő szereplő minden intelligencia alapú próbájára 3 extra kudarcot kap, míg mellékhatásként ez hátrány csupán 1 extra kudarcot jelentkezik.</p> <p><i>Akaratgyilkos:</i> A főhatás elszenvedő szereplő minden Akaraterő alapú próbájára 3 extra kudarcot kap, míg mellékhatásként ez hátrány csupán 1 extra kudarcot jelentkezik.</p>

POLIPGYÖKÉR NÖVÉNY	
Leírás:	A polipgyökér, mint húsevő növény az élőlények testnedveivel táplálkozik. Föld feletti része csökevényes, megsárgult fűfélére emlékeztet, mellyel az áldozatai jobbára nem is találkoznak. Gyökérzete, amiről nevét is kapta e veszedelmes növény, a föld alatt rendkívül erős, általában féltucatnyi főággal bír. Egy nagyobb barlangban jellemzően több ilyen növény is együtt él. Egészen mostoha körülmények között is megélnek, nem ritka, hogy mészkőbarlangokban is megjelennek, ahol akár az elfszabásúak is áldozatai lehetnek a polipgyökérnek. A növény, hajszálgökerein keresztül a rezgéseket érzékeli. Amint valaki belép e gyökérrel átszőtt területre, a falakból és a plafonról a növény villámgyorsan kap prédája után. A hatás csapdaként kezelendő, melynek Észlelhetősége a környezettől függően legfeljebb 14-es. A hatás Effektivitása 14-es, mely az áldozat Gyorsaságát teszi próbára. A vaskos gyökerek sebzése 3k5. Egyértelmű (2-es) kudarc esetén a kétszeres sebzésen túl még körül is fonja az áldozatát, melyből 14-es CÉL-ra tett Erőpróbával szabadulhat az áldozat. Nagy (5-ös) kudarcnál még a plafonhoz is rántja a szerencsétlent, melyből adódóan az még gyors segítségre sem számíthat.

TRENTEA VÉGZETE NÖVÉNY	
Leírás:	A trentea végzete egy, az Elátkozott vidéken tenyésző, kórószerű, erős gyökérzettel bíró, göcsörtös szárú lágyszárú növény. A növény minden részén leginkább harmatnak tűnő illóolajat választ ki magából. Ez a levegőbe kerülő anyag súlyos betegséget okozhat a növény közelében tartózkodóknak. A betegség az áldozat bőrét támadja meg: Szint: 4; Terjedés: levegő; Jelleg: bőrbetegség; Lappangás: 1 nap; Gyógyulás: 1 nap. Stádium(1): a karakter haja kihullik. Stádium(2): a karakter teljes testén vöröses kiütések keletkeznek. Stádium(3): a karakter kiütései nedvedző keléseké válnak. Stádium(4): a karakter bőre áttetszővé válik, erei természetellenes módon kidagadnak. Stádium(5): a test minden pontján a rothadás bűzét terjesztő sebek keletkeznek, a maximális Fp 1k5-tel csökken. Stádium(6): a beteg minden szőre, körme kihullik, a maximális Fp már 2k5-tel csökken. Stádium(7): a bőr tenyérszerű foltokban leválik, a maximális Fp 4k5-tel csökken, a karaktert minden más betegséggel szemben 3 extra kudarc illeti.

VASKAKTUSZ NÖVÉNY	
Leírás:	A vaskaktusz egy sivatagos környezetet kedvelő növény, melynek vaskos testéből számtalan, akár arasznyi hosszúságú tüske mered minden irányba. Ezeket a különleges tokozódással bíró, ráadásul mérgezett tüskéket képes a kaktusz kilőni magából. Ezt persze csak akkor teszi meg, ha a különleges érzékei párahibocását jeleznek a maximum öt lábnyi távolságon belül. A növény ezen képessége csapdaként kezelendő. Természetesen azt, hogy egy kaktusszal van dolgunk, a vak is látja, de a kivágódó tüskék veszélyét jóval nehezebb felismerni. Így ennek Észlelhetősége 15-ös, amit egy releváns Kultúra képzettség birtoklása fokként +1 extra sikerrel támogathat. A nagyszámú tüske képében megnyilvánuló hatás (13-as Effektivitás) ellen Gyorsaság próba tehető. A kilövellt tüskék sebzése, melyek adott irányba való újránövészése hetekig is eltart, 10k2. A 2. szintű mérgezés hatása azonnal jelentkezik. Főhatásként 2-es MGT-nek megfelelő gyengeséget okoz 2k5 óra időtartamig, ám mellékhatása nincs.

**ŐSIEK**

A korokkal korábbi fajok ma is élő egyedei, melyek az ősi mivoltuknak köszönhetően, a világot benépesítő többi teremtményhez képest sokkal könnyebben és magas szabadságfok mellett képesek misztikus készségeik, azaz a hatalomszavak használatára.

GHO-RAGG Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 14/14	Rea/Elk 12/13	Sze/Sze 11/13	Ép: 12 (7)	Fp: 37 (12)	Mp: -	Pp: -
<b>VII. oszt.</b>	KÉ: 45	TÉ: 80	VÉ: 140	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		9,5	14,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Egykezes csatab.		9,5	14,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Tőr		9,5	14,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Közepes pajzs		8,5	17,5	-	-	k5+3	1	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás II., Megállíthatatlan II., Ősi vér I., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A gho-ragg egy déli aquir szolgálafaj. Minden egyede hímnemű, így értelemszerűen nem aquir anyától származik. Megjelenését tekintve kifejezetten magas, izmos, hosszú, fekete hajú, szürke bőrű és vörös szemű férfi. Létük központi eleme a harc. Affinitásuk a harci képzettségekre vonatkozik. Az Ősi aquir nyelvet Közép fokon beszélik. Hatalomszavakat az óhatatlanul bekövetkező negatív következmények okán - mivel Ősi vérük túl híg - csak ritkán vetnek be.							

GNÓM Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 10/11	Rea/Elk 10/10	Sze/Sze 10/12	Ép: 10 (6)	Fp: 23 (7)	Mp: -	Pp: -
<b>VI. oszt.</b>	KÉ: 30	TÉ: 45	VÉ: 100	CÉ: 35	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		5	10	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Tőr		5,5	10	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b>	Ősi vér I.							
<b>Leírás:</b>	A gnómok a civilizáció perifériáján élő ősi faj egyedei, akik rendre kisebb-nagyobb közösségekben élnek. Településeiket jellemzően hegy-völgyes vidékeken, barlangok közelébe építik. Többségük kétkezi munkájában kiváló mesterember. A köztük előforduló kevés beavatott az Ősi gnóm nyelvet Közép fokon beszéli.							

KIR-SISS Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 9/11	Rea/Elk 12/14	Sze/Sze 14/15	Ép: 7 (4)	Fp: 24 (7)	Mp: -	Pp: -
<b>VIII.oszt.</b>	KÉ: 25	TÉ: 40	VÉ: 95	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>3-9</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		4,5	9,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 35/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af		<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b>	Ősi vér II., Lélekérzékelés, Őrület							
<b>Leírás:</b>	A kir-siss egy déli aquir szolgálafaj. Lárvaszerű, reszketek testük fehér, bőrük áttetsző. Természetes látásuk nincs, viszont az asztrál és mentál síkokon - veleszületett képességüknek hála - látnak. Képesek Őrületet kelteni, illetve az aquir Ősi nyelvet Közép fokon beszélik. [Őrület: A bestia képes Őrületet kelteni a zónáján belüli célpont elméjében, ahol a célpont Szellemi ellenállását teszik próbára a saját Szellemi tulajdonságukkal, mint hatáspróbával szemben. Minden sikerszint 1-1 TGT-t és MGT-t okoz a célpontnak. Ez a hatás egy nap elteltével nyomtalanul elmúlik.]							

KORCS Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 13/14	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 13/14	Ép: 9 (5)	Fp: 25 (8)	Mp: -	Pp: -
<b>VIII.oszt.</b>	KÉ: 45	TÉ: 65	VÉ: 120	CÉ: 60	Fej <sup>0</sup> : 3+3	Törzs <sup>6-9</sup> : 3+3	Kar <sup>3-5</sup> : 3+3	Láb <sup>1-2</sup> : 3+3

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar III.	8	12,5	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Hosszúkard	8	13,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)
Alabárd	8	14	-	-	2k5+2+3	1	-1 (0)
Könnyű nyílpuska	-	12	8	50	2k5+3	1	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Mf	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Megállíthatatlan II., Őrjöngés II., Ősi vér II., Ultralátás						
<b>Leírás:</b>	A korcs az északi aquir nemesfaj hatalomszó használatára képtelen, néma egyedeinek összefoglaló neve. Kizárólag az Ellenhatalomszavak használatára képesek, mégpedig Mester fokon. Megjelenésük igen sokféle lehet, de jellemzően humanoid. Különbő, gyakran mágikus fegyverzetet használnak.						

KORCSSÁRKÁNY Ősi <sup>+3</sup>	Fiz/Fiz 18/18	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 17/18	Ép: 31 (20)	Fp: 110 (36)	Mp: 140	Pp: -
<b>X. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 100	<b>VÉ:</b> 135	<b>CÉ:</b> 25	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 2+2	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 6+4	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 4+4
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test XI.	14,5	18	-	-	6k5+4	1	0 (+1)
<b>Méret:</b> 2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 70/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 140/23	<b>Harci:</b> Mf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Spec:</b>	Ősi vér II., Megállíthatatlan III., Mana vezető II., Tolerancia III., Repülés						
<b>Leírás:</b>	A korcssárkány az őssárkányok elkorcsosult leszármazottja, ám még így is páratlan hatalmú bestia. Kimagasló fizikai, szellemi és misztikus készségek birtokosa. A tűz és őstűz hatásokkal szemben élvez Toleranciát. A sárkányok Ősi nyelvét Közép fokon beszéli, melynek folyamányaként képes hatalomszavakat használni.						

MAHRAHADI Ősi <sup>+3</sup>	Fiz/Fiz 8/12	Rea/Elk 14/14	Sze/Sze 15/16	Ép: 8 (5)	Fp: 26 (8)	Mp: -	Pp: -
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 75	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 20	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar I.	5,5	12	-	-	2k2+2	3	-2 (-1)
Tőr	6,5	12	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 40/4	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf	
<b>Spec:</b>	Ősi vér III., Képzettség affinitás II.						
<b>Leírás:</b>	A mahrahadai egy ősi, hatalomszavak alkalmazására képes faj. Kifejezetten rosszindulatú, sivatagi fajzat, amely magányosan vagy párban él. Misztikus hatalmának segítségével nagy létszámú rabszolgát gyűjt maga köré, akik végletekig hűek hozzá. Szolgái és brutális erősségű hatalomszavai segítségével fosztogatja a lakhelyének közelébe kerülő karavánokat, utazókat. Fizikailag kifejezetten gyenge, alig fél láb magas humanoid, mely meglepő módon kedvét leli az aktuális fajok kultúrájában. Még a helyváltoztatásra is hatalomszavakat (pl. lebegést) használ. Affinitását a hatalomszavakkal kapcsolatos, amúgy Mester fokú képzettségpróbái kapcsán veheti be.						

MOS-QUIN Ősi <sup>+3</sup>	Fiz/Fiz 11/12	Rea/Elk 11/12	Sze/Sze 16/17	Ép: 11 (7)	Fp: 35 (11)	Mp: 130	Pp: -
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 140	<b>CÉ:</b> 30	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>7-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-6</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	8	14,5	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 50/7	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Mf	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás II., Mana vezető III., Ősi vér II.						
<b>Leírás:</b>	A mos-quin egy déli aquir nemesfaj. Ember méretű, sáskákra hasonlító, váladékozó testtel bírnak. Nagyon kevesen vannak, mégis nagyon érdeklődők a külvilág dolgai felé. Folyton fajtársaik ellen fenekednek, míg magukat különféle fajú szolgák egész hadával veszik körül. Minden tudományt nagy becsben tartanak. Ennek folytán egy vagy több emberi mágikus hagyományban is Mester fokon jártasak. Affinitásuk a tudományos képzettségekre vonatkozik. Szentén Mester fokon beszélik az Ősi aquir nyelvet is.						

ŐSSÁRKÁNY Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 20/20	Rea/Elk 15/14	Sze/Sze 20/20	Ép: 42 (27)	Fp: 180 (59)	Mp: 210	Pp: -
XIV.oszt.	KÉ: 60	TÉ: 140	VÉ: 180	CÉ: 45	Fej <sup>9-0</sup> : 3+3	Törzs <sup>4-8</sup> : 10+4	Láb <sup>1-3</sup> : 6+4	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test XIII.		21	25	-	-	10k5+4	1	0 (+1)
Méret: 3	Mozg <sup>SZ</sup> : 85/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 165/20		Harci: Mf	Jellemző: Mf	Misztikus: Lf	
<b>Spec:</b>	Ősi vér III., Megállíthatatlan III., Mana vezető III., Tolerancia III., Repülés							
<b>Leírás:</b>	Az őssárkány a világ talán valaha volt leghatalmasabb bestiája. Az ősi időkből származó, gigantikus fizikai és misztikus hatalommal bíró faj. A tűz és őstűz hatásokkal szemben élvez Toleranciát. A sárkányok Ősi nyelvét Legenda fokon beszélve szabadítja a világra méltán rettegett hatalomszavait.							

ŐS-VALÓVÉRŰ Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 13/14	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 18/19	Ép: 7 (4)	Fp: 21 (6)	Mp: 160	Pp: 75
XI. oszt.	KÉ: 60	TÉ: 105	VÉ: 155	CÉ: 30	Fej <sup>0</sup> : 8+4	Törzs <sup>6-9</sup> : 8+4	Kar <sup>3-5</sup> : 8+4	Láb <sup>1-2</sup> : 8+4
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		12,5	16,5	-	-	k5+2+4	3	0 (+1)
Hosszúkard (varázs)		13,5	18,5	-	-	2k5+2+4	2	0 (+1)
Láncos buzog. (varázs)		14,5	17	-	-	2k5+3+4	1	0 (+1)
Közepes pajzs (varázs)		12,5	21,5	-	-	k5+1+4	1	0 (+1)
Tőr (varázs)		13,5	17,5	-	-	k5+3	3	0 (+1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/7	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Mf	Jellemző: Mf	Misztikus: Lf/Mf/Mf	
<b>Spec:</b>	Ellenálló III., Extra reakció III., Mana vezető III., Ősi vér III., Varázs fegyverzet, Ultralátás							
<b>Leírás:</b>	Az ős-valóvérű az északi aquir nemesfaj nagyon kis létszámú elitjét jelenti. Az Ősi aquir nyelvet Legenda fokon beszélik. A Magasmágia és a Kyr pszi képzettségekben Mester fokon jártas. Megjelenésük igen sokféle lehet, de jellemzően humanoid. Nagyhatalmú, ősi, mágikus anyagú Varázs fegyverzetet használnak.							

SA-QUAD Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 12/14	Rea/Elk 11/12	Sze/Sze 16/16	Ép: 15 (9)	Fp: 42 (13)	Mp: -	Pp: -
X. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 70	VÉ: 135	CÉ: 30	Fej <sup>0</sup> : 7+3	Törzs <sup>6-9</sup> : 7+3	Kar <sup>3-5</sup> : 7+3	Láb <sup>1-2</sup> : 7+3
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		8	14	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Hosszúbot		8,5	15,5	-	-	k10+3	(2)1	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 50/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Mf	Misztikus: Mf	
<b>Spec:</b>	Érzékenység II., Ősi vér III., Tolerancia II., Ultralátás							
<b>Leírás:</b>	A sa-quad egy déli aquir nemesfaj. Humanoid, ám testének váza kívülről borítja és óvja a lágy szöveteket. Ennek köszönhetően Tolerancia illeti meg a szűrő jellegű fizikai és az elemi hatásokkal szemben, míg Érzékenység a zúzó fizikai behatások kapcsán. Szeráfi alku köti őket a Kaotikus élet urához. Az Ősi aquir nyelvet Mester fokon beszélik.							

SHI-KRIS Ősi <sup>+3</sup>		Fiz/Fiz 10/12	Rea/Elk 14/15	Sze/Sze 14/15	Ép: 8 (5)	Fp: 24 (7)	Mp: -	Pp: -
X. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 50	VÉ: 125	CÉ: 30	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar II.		6	13	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Tőr		6,5	13	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)
Lándzsa		7	14	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/12	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Mf	Misztikus: Kf	
<b>Spec:</b>	Ellenálló III., Extra reakció II., Ősi vér II., Alakmácsolás, Elmelopás, Ultralátás							

**Leírás:** A shi-kris egy déli aquir nemesfaj. Magas, vékony humanoid, melynek szürkésbarna bőrét sötét vonalak hálózják be. Ez az alakváltó az általa megérintett humanoidnak nem csak az alakját, hanem az emlékeit is képes elbitorolni. Előbbi csupán 1 kört, míg utóbbi további 1 percet vesz igénybe. Az aquir Ősi nyelvet Közép fokon beszélik. [Alakmácsolás: A bestia képes nagyon tág keretek közt egy másik alakot felvenni, akár valakit vagy valamit leutánozni. Az új alak egy kör alatt létrejön, és időkorlát nélkül fennmarad.] [Elmelopás: A bestia képes a célpont összes emlékét a következő elmelopásig magáévé tenni, amennyiben az elvét a Mentális ellenállását a bestia Szellemi alapú hatáspróbájával szemben.]

SÖTÉT ELF ŐSI <sup>+3</sup>	Fiz/Fiz 13/14	Rea/Elk 16/16	Sze/Sze 15/16	Ép: 11 (7)	Fp: 40 (13)	Mp: -	Pp: -	
<b>XI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 75	<b>TÉ:</b> 150	<b>VÉ:</b> 205	<b>CÉ:</b> 75	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Kar III.	17	21,5	-	-	k5+2+4	3	0 (+1)	
Mara-sequor	18	22,5	-	-	2k5+2+4	(2)1	0 (+1)	
Sequor	17	21,5	-	-	k10+4	2	0 (+1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Mf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf		
<b>Spec:</b>	Extra reakció II., Fejlett érzékszerv III., FÜRGE III., Képzettség affinitás III., Ősi vér II., Pusztító III., Ultralátás							
<b>Leírás:</b>	A sötét elf egy déli aquir nemesfaj. Ránézésre is elfszerűek, bár bőrük fekete, hajuk hófehér, szemek pedig vörös. Fejlett érzékszervük a hallás. Kiváló vadászok, páratlan mesterei lopózásnak, rejtőzködésnek és minden ehhez köthető képzettségnek. A képzettség affinitás adottságuk az alvilági és világi képzettségekre vonatkozik. Az Ősi aquir nyelvet Mester fokon beszélik.							

SZOLGA ŐSI <sup>+3</sup>	Fiz/Fiz 12/12	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 12/12	Ép: 10 (6)	Fp: 28 (9)	Mp: -	Pp: -	
<b>VII. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 60	<b>VÉ:</b> 115	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 3+3	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 3+3	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 3+3	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 3+3
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Kar II.	7	12	-	-	k5+3	3	-1 (0)	
Lándzsa	8	13	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)	
Egykezes buzog.	7,5	12	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)	
Tőr	7,5	12	-	-	k5+2+3	3	-1 (0)	
Könnyű nyílpuska	-	11,5	6	50	2k5	1	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf		
<b>Spec:</b>	FÜRGE II., Ősi vér I., Szívós II., Infralátás							
<b>Leírás:</b>	A szolga az északi aquir szolgálafaj egyede. Megjelenésük jellemzően humanoid. Nagyon változatos, olykor mágikus fegyverzetet használnak. Ha a szükség úgy hozza, az Ősi aquir nyelvet Közép fokon beszélik.							

VALÓVÉRŰ ŐSI <sup>+3</sup>	Fiz/Fiz 13/13	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 16/17	Ép: 8 (5)	Fp: 25 (8)	Mp: 110	Pp: 55	
<b>X. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 85	<b>VÉ:</b> 135	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 8+4	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 8+4	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 8+4	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 8+4
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
Kar III.	10,5	14,5	-	-	k5+2+4	3	0 (+1)	
Hosszúkard (varázs)	11,5	16,5	-	-	2k5+2+4	2	0 (+1)	
Láncos buzog. (varázs)	12,5	15	-	-	2k5+3+4	1	0 (+1)	
Közepes pajzs (varázs)	10,5	19,5	-	-	k5+1+4	1	0 (+1)	
Tőr (varázs)	11,5	15,5	-	-	k5+3	3	0 (+1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Mf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf/Mf/Mf		
<b>Spec:</b>	Ellenálló III., Extra reakció III., Mana vezető III., Ősi vér II., Varázs fegyverzet, Ultralátás							
<b>Leírás:</b>	A valóvérű az északi aquir nemesfaj. Az Ősi aquir nyelvet Mester fokon beszélik. A Magasmágia és a Kyr pszi képzettségekben is Mester fokon jártas. Megjelenésük igen sokféle lehet, de jellemzően humanoid. Nagy hatalmú, ősi, mágikus anyagú Varázs fegyverzetet használnak.							

**SZÖRNYEK**

Általában nagyon hasonló készségekkel rendelkező fajzatok egyedei soroltatnak ebbe a típusba, melyek jobbára az elsődleges anyagi sík szülöttei. Gyakran misztikus képességekkel, illetve ilyen jellegű eredettel bírnak.

ADACHNOA SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 13/14	Rea/Elk 15/16	Sze/Sze 12/15	Ép: 15 (9)	Fp: 60 (19)	Mp: -	Pp: -
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ: 60</b>	<b>TÉ: 70</b>	<b>VÉ: 140</b>	<b>CÉ: 65</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Másfélkezes kard		9,5	16	-	-	2k5+2+4	(2)1	0 (+1)
Kézi nyílpuska		-	14	8,5	30	k5+1+4	2	0 (+1)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 60/7</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Mf</b>		<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Utósebző II., Tükörutazás, Mágikus fegyverzet							
<b>Leírás:</b>	Az adachnoát még tükördémonként is nevezik, bár esetében nem démonról van szó. Külső megjelenését tekintve egy fekete hajú és szemű, szigorú tekintetű férfi, akinek ruházata is fekete. Ráadásul különleges fémből készült fegyverei is ebben a színben "pompáznak", melyek Mágikus fegyverzetének részei. A legendák szerint bizonytalan eredetű mágikus kontraktusokkal lehet megidézni, esetleg felfogadni. E szolgálatért sokszor halomnyi aranyat vagy értékes drágaköveket vár el az adachnoa, aki leginkább a gyilkolás művészetében jártas. A lény rendkívül ügyes fegyverforgató, mégis legfőbb különlegessége tükrökön keresztül való utazás és tájékozódás képessége. Fegyvereit használva apró szilánkok kerülnek az áldozat testébe, mely az Utósebző I. adottságnak megfelelő hatást fejt ki az áldozatain. [Tükörutazás: A bestia képes különféle tükröződő felületeken keresztül legfeljebb 100 mérföldes távolságig utazni, szemlélni. Az utazáshoz legalább érme nagyságú, jól tükröződő, szilárd felületre van szüksége. A tükörbe történő be, illetve kilépés egy-egy teljes körös tevékenységet igényel. Amíg ki nem lép az erre a célra kiválasztott tükörből, alakja abban tűnik fel és onnét csupán szemlélni tud.]							

CSENDES EB SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 12/13	Rea/Elk 11/12	Sze/Sze 9/11	Ép: 12 (7)	Fp: 36 (11)	Mp: -	Pp: -
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ: 45</b>	<b>TÉ: 85</b>	<b>VÉ: 130</b>	<b>CÉ: 0</b>	<b>Fej<sup>9-0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>4-8</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-3</sup>: 0</b>	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		9,5	14	-	-	k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 70/11</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Kf</b>		<b>Jellemző: Af</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Őrjöngés I., Szívós II.							
<b>Leírás:</b>	A csendes ebek állítólag a querdák és az elf kopók mágikus kereszteződéséből születtek. Ez az óriás termetű kutyafajta falkákban él és védi a territóriumát. Intelligens ragadozó, amely azonban semmilyen hang kiadására nem képes. Ez utóbbi folytán a falka együttműködése is erősen korlátozott az esetleges prédák szerencséjére, melyek között szinte minden állat és ember is megtalálható. A csendes ebek kiváló szaglással rendelkeznek. Egy-egy befogott és megszelídített példányuk magas rangú északi urak világi javait védelmezik.							

DVORGAZ SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 10/12	Rea/Elk 15/16	Sze/Sze 10/10	Ép: 7 (4)	Fp: 22 (7)	Mp: -	Pp: -
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ: 45</b>	<b>TÉ: 50</b>	<b>VÉ: 120</b>	<b>CÉ: 50</b>	<b>Fej<sup>0</sup>: 0</b>	<b>Törzs<sup>6-9</sup>: 0</b>	<b>Kar<sup>3-5</sup>: 0</b>	<b>Láb<sup>1-2</sup>: 0</b>
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Tőr		6	12	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		6	12,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Parittyá		-	12	5,5	50	k5+1+2	2	-2 (-1)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 45/7</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Af</b>		<b>Jellemző: Kf</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Képzettség affinitás II., Szónikus észlelés							
<b>Leírás:</b>	A dvorgaz egy misztikus úton kitenyészett kreatúra, mely teremetői szándéka szerint kimagasló alvilági készségekkel rendelkezik. Affinitása is ez utóbbira szól. Alig egy láb magas, emberből kitenyészett humanoid, amely nem rendelkezik a hagyományos értelemben vett látás képességével, ellenben a denevérekhez hasonló módszerrel képes tájékozódni.							

ELFKOPÓ SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		8/8	12/12	11/12	9 (5)	21 (6)	-	-
III. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 40	VÉ: 105	CÉ: 10	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test III.		4,5	11	-	-	k5+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 75/15	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Fejlett érzékszerv II.							
Leírás:	Az elfkopókat az elfek tenyésztették ki azzal a céllal, hogy egy intelligens házörzöt, segítőt kapjanak maguk mellé. Szaglásuk és hallásuk kiváló.							

IBLOGH SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		13/15	9/12	9/14	16 (10)	50 (16)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 65	VÉ: 120	CÉ: 45	Fej <sup>8-0</sup> : 0	Törzs <sup>5-7</sup> : 0	Kar <sup>3-4</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		7,5	13	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
Lövedék I.		-	12	4,5	20	k2+2	1	-2 (-1)
Rövidkard		7,5	12,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Egykezes buzog.		7,5	12,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/11	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Ellenálló II., Megállíthatatlan I., Mérgező II.							
Leírás:	Az iblogh, más néven pincerém jókora gömbszerű testtel, két-két rövid karral és lábbal rendelkező teremtmény. Gyakorta mérgező nyálát köpi az ellenfeleire.							

JÉGDÉMON SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		16/16	13/14	9/15	17 (11)	56 (18)	-	-
V. oszt.	KÉ: 55	TÉ: 100	VÉ: 160	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VIII.		11,5	17,5	-	-	3k5+2+2	2	-2 (-1)
Méret: 1	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Őrjöngés I., Fájdalom elszívás							
Leírás:	A jégdémon vagy nayan egy a jéggel borított vidékeken élő ragadozó. Robosztus teremtmény, amely ha módjában áll, minden élő felzabál. Affinitásuk a vadászathoz kapcsolódó képzettségeikre vonatkozik. [Fájdalom elszívás: A bestia képes a fegyvertelenül végrehajtott sikeres támadásával okozott Fp veszteséget arra fordítani, hogy a saját Fp-jainak számát növelje, melyek száma viszont sosem lépheti túl a max. Fp értékét.]							

JÉGSÁRKÁNY SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		17/17	8/7	10/14	24 (15)	100 (33)	-	-
VI. oszt.	KÉ: 30	TÉ: 85	VÉ: 135	CÉ: 10	Fej <sup>9-0</sup> : 3+2	Törzs <sup>4-8</sup> : 4+2	Láb <sup>1-3</sup> : 4+2	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test XI.		10,5	15,5	-	-	6k5+2	1	-2 (-1)
Méret: 2	Mozg <sup>SZ</sup> : 90/18	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 60/12		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Megállíthatatlan II., Préda I., Fagylehellet, Repülés							
Leírás:	A jégsárkány inkább egy hatlábú, hatalmas szárnyakkal rendelkező gigászi jegesmedvére hajaz. Teste majdnem tíz láb hosszú. Korlátozottan képes csak repülni. [Fagylehellet: A bestia képes 3E-s fagylehelletet kelteni ellenfelei megsebzéséhez. A célpontok legfeljebb öt láb távolságra, egymástól maximum három lábnyira tartózkodhatnak. A bestia részéről Fizikum próba tehető, mellyel szemben a célpont(ok) Elkerülő ellenállása léphet fel.]							

KÁOSZFATTYÚ (HARCOS) SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		14/15	14/15	13/15	14 (9)	48 (15)	-	30
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 70	VÉ: 130	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar III.		8,5	13,5	-	-	k5+2+5	3	-1 (0)
Hosszúkard		8,5	14,5	-	-	2k5+1+5	2	-1 (0)
Lándzsa		9	14,5	-	-	2k5+5	(2)1	-1 (0)
Kétkezes csatab.		9,5	13,5	-	-	2k10+5	1	-1 (0)
Hosszú íj		-	13	5,5	70	k10	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: Af	
Spec:	Pusztító II., Fizikai megerősítés III., Őrjögés I., Ultralátás							
Leírás:	A káoszfattyak egy közvetlen ember és démon felmenővel bíró korcs, szaporodni képtelen förtelmek. Atyjuk minden esetben az alsóbb síkok lakója és a fatty jellemzően magán viseli eme külső, démoni jegyeket. Pszi képzettségek terén Alap fokon jártas. Jelen típusuk a harc avatott művelője.							

KÁOSZFATTYÚ (VADÁSZ) SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		12/15	15/15	14/15	12 (7)	43 (14)	-	30
IV. oszt.	KÉ: 50	TÉ: 60	VÉ: 135	CÉ: 60	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.		7	14	-	-	k5+3	3	-1 (0)
Rövidkard		7,5	14,5	-	-	k10+3	2	-1 (0)
Hajítóbárd		-	14	7,5	15	k5+2+3	2	-1 (0)
Kézi nyílpuska		-	13,5	7,5	30	k5+1+3	2	-1 (0)
Rövid íj		-	13,5	6,5	50	k5+1	3	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Kf		Jellemző: Kf	Misztikus: Af	
Spec:	Reakció megerősítés III., Extra reakció II., Fúrge I., Ultralátás							
Leírás:	A káoszfattyak egy közvetlen ember és démon felmenővel bíró korcs, szaporodni képtelen förtelmek. Atyjuk minden esetben az alsóbb síkok lakója és a fatty jellemzően magán viseli eme külső, démoni jegyeket. Pszi képzettségek terén Alap fokon jártas. Jelen típusuk a rejtőzés, a préda becserkelésének mestere.							

KÁOSZFATTYÚ (VARÁZSLÓ) SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		12/15	14/15	15/15	12 (7)	38 (12)	80	40
IV. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 55	VÉ: 120	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Kar II.		6	12	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
Rövidkard		6,5	12,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
Lándzsa		6,5	13	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)
Kézi nyílpuska		-	12	5,5	30	k5+1+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 55/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-	Harci: Af		Jellemző: Kf	Misztikus: Kf	
Spec:	Szellemi megerősítés III., Mana vezető II., Mana uraló I., Ultralátás							
Leírás:	A káoszfattyak egy közvetlen ember és démon felmenővel bíró korcs, szaporodni képtelen förtelmek. Atyjuk minden esetben az alsóbb síkok lakója és a fatty jellemzően magán viseli eme külső, démoni jegyeket. Pszi képzettségek terén Közép fokon jártas. Jelen típusuk a magas vagy valamely tapasztalati mágiaforma beavatottja.							

KŐEVŐ SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		16/16	9/8	8/9	19 (12)	56 (18)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 20	TÉ: 65	VÉ: 110	CÉ: 10	Fej <sup>0</sup> : 4+2	Törzs <sup>6-9</sup> : 4+2	Kar <sup>3-5</sup> : 4+2	Láb <sup>1-2</sup> : 4+2

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VI.	7,5	12	-	-	2k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 45/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan II., Hőaura, Hőcsapás						
<b>Leírás:</b>	A kővők nagyon különös teremtmények, melyek a különféle kőzetek természetes formáival táplálkoznak. E mellett a drágakövek elfogyasztásáért még inkább, szélsőséges mód lelkesednek. Megjelenésük robosztus, magasságuk két méter feletti. Eszközöket nem használnak. Pár fős családokban élők, amúgy primitív viszont nem kimondottan rossz szándékú bestiák. Misztikus képességeiket akkor vetik be, ha dühösek vagy veszélyben érzik magukat [Hőaura: A bestia testét 1 perc időtartamra 2E-s hőaura veszi körül.] [Hőcsapás: A bestia képes óránként egy alkalommal, a célzófegyver szabályai szerint 1 CS-ért egy 3E-s hőcsapást intézni egy célponttal szemben. (Ez nem minősül támadásnak.)]						

KRÁK SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	18/18	10/7	8/15	35 (23)	130 (43)	-	-
<b>IX. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 85	<b>VÉ:</b> 140	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 5+2	<b>Törzs<sup>7-9</sup>:</b> 5+2	<b>Kar<sup>1-6</sup>:</b> 5+2
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test XIII.	11,5	17	-	-	8k5+2	1	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 3	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 30/6	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 95/19	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Megállíthatatlan III., Regeneráció III., Fejlett érzékszerv III., Szellemi megerősítés III.						
<b>Leírás:</b>	A krák az óceánok mitikus bestiája. Egy gigantikus méretű polip, mely óriási veszélyt jelent minden tengerjáró számára. Méretéből adódóan a hétköznapi halandók fegyvertelennek minősülnek csapásaival szemben. Tapintás útján kiemelkedően érzékelnek.						

KRÁNI CSATALÓ SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	15/14	12/11	7/12	17 (11)	54 (17)	-	-
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VI.	7	12	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/16	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Infralátás, Sötétaura, Tűzszórás						
<b>Leírás:</b>	A kráni csatalovak nagyon különleges és veszélyes hatásúak. A mágiával megtámogatott tenyésztésnek hála, kifejezetten intelligensek és ellenállóak. Ráadásul misztikus képességeket is birtokolnak. Gazdáik jellemzően vértet is aggatnak rájuk. [Sötétaura: A bestia képes naponta egyszer 8E-nyi elemi sötét aurát maga köré 5 láb sugárban idézni 1 óra időtartamra, amely vele azonos Léptékben terjeng körülötte.] [Tűzszórás: A bestia képes óránként egy alkalommal, a célzófegyver szabályai szerint 3E-s tűzszórást intézni egy célponttal szemben. (Ez nem minősül támadásnak.)]						

KRÁNI HARCIKUTYA SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	12/13	14/14	7/11	13 (8)	39 (12)	-	-
<b>V. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ:</b> 80	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	9	13	-	-	k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Mérgező II., Szívós II., Infralátás, Mentális kommunikáció						
<b>Leírás:</b>	A kráni harci ebek a sötét tartományok közt kitenyésztett, különlegesen veszélyes ebek, melyek jellemzően falkákban vetik rá magukat az áldozatukra. Ahol a falka egyes egyedei mentális kapcsolatban állnak egymással.						

Leviuur

LEVIUR SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	8/8	9/9	8/11	10 (6)	20 (6)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	4,5	10	-	-	k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/15	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Szellemi megerősítés I., Mentális csapás, Mentális érzékelés						
<b>Leírás:</b>	A leviur egy trópusokon honos, másfél méter hosszú gyíkfajta. Mentálisan kifejezetten potens bestia, amely riválisként tekint minden territóriumába tévedő pszi használóra, így megpróbálja elüldözni vagy elpusztítani azokat. Készségeinek hála, kaméleon módjára képes környezetébe olvadni. [ <i>Mentális csapás:</i> A bestia képes egy mentális behatást intézni a zónáján belüli ellenfelével szemben, amely ha elvétí a Mentális ellenállását, akkor az egy perc időtartamra 4k5 Fp-vel csökkenti az áldozat Fp maximumát.] [ <i>Mentális érzékelés:</i> A bestia képes a mentálisíkon érzékelni a környezetét, ami egy korlátozott Lélekérzékelésnek felel meg.]						

MAJOMHIÉNA SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	15/16	14/16	9/15	21 (13)	80 (26)	-	-
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 50	<b>TÉ:</b> 100	<b>VÉ:</b> 150	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 4+3	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 4+3	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 4+3
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VIII.	12	17	-	-	3k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 110/15	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Préda II., Fejlett érzékszerv II., Regeneráció II., Antimágikus						
<b>Leírás:</b>	A majomhiéna a brutális erejű, sivatagi szörnyeteg. Leginkább négy lábon jár, melyek közül az első kettő karmokban végződik. Roppant gyors és kiválóan lát, hall és szagol. Mégis, ami a legveszélyesebbé teszi, hogy bőre taszítja a misztikus anyagokat. [ <i>Antimágikus:</i> A bestia taszítja a mágikus és varázstárgyakat, melynek köszönhetően minden ilyen csak akkor érhet a bőréhez, ha képes leküzdeni a vele szemben fellépő 12-es erősségű elemi erő aurát. Ez a gyakorlatban +6 SFÉ-t jelent az ilyen fegyverekkel szemben.]						

MALBOHAURY SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	12/13	14/14	7/7	10 (6)	26 (8)	-	-
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 115	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 1+1	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 1+1	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 1+1
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test III.	7,5	12	-	-	k5+2+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 80/16	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Siklás						
<b>Leírás:</b>	A malbohaur egy magashegységekben élő kecskefaj. Páratlan ügyességgel mozog a szédületes csúcsok között. Lényegében egy békés növényevő, amelyet mágikus alapanyagként funkcionáló szarváért próbálnak becserkészni a legjobb magashegyi vadászok. [ <i>Siklás:</i> A bestia misztikus támogatottsága okán képes tízszeres távolságokra ugrani, mint tenné azt e képessége nélkül.]						

MANASE SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	15/15	13/13	15/13	17 (11)	62 (20)	-	-
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 95	<b>VÉ:</b> 140	<b>CÉ:</b> 10	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>4-8</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-3</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test VI.	11	15,5	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 75/12	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Szívós II., Kővédermesztés						
<b>Leírás:</b>	A manase egy háromfejű sivatagi oroszlán, amely pusztá pillantásával képes kővé változtatni valakit. [ <i>Kővédermesztés:</i> A bestia képes egy sikeres Szellemi próbával egy napra kővé változtatni a zónáján belül tartózkodó célpontját, amennyiben az elvétí +6 sikerszinttel megtámogatott Összetett ellenállását.]						

MOCsÁRKÖD SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
	4/6	6/6	3/12	15 (9)	36 (11)	-	-
<b>III. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 20	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 50	<b>CÉ:</b> 0	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0		

Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
Test I.	7	5	-	-	k2+1	2	-3 (-2)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 20/5	<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Spec:</b>	Életerő elorzás, Infralátás, Repülés						
<b>Leírás:</b>	A mocsárköd ritka bestia, melynek fizikai teste nagyon könnyű. Általában természetes köddel borított vidékek lakója, mivel ott - környezetébe beolvadva - sokkal sikeresebben képes becserkészni prédáját. A természetes ködben gyakorlatilag láthatatlan. Prédáit nem üldözi, gyakran - egy-egy sikeres támadást követően - megelégszik a részsikerrel is. [Életerő elorzás: A bestia képes minden sikeres fegyvertelen támadásával további 1 Ép-t veszteséget okozni az ellenfelének.]						

NARDAEL SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	11/11	14/15	15/16	15 (9)	45 (14)	70	-	
<b>VI. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 50	<b>TÉ:</b> 70	<b>VÉ:</b> 140	<b>CÉ:</b> 60	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar II.	8	14,5	-	-	k5+3	3	-1 (0)	
Hosszúkard	8,5	15,5	-	-	2k5+1+3	2	-1 (0)	
Hosszú íj	-	14	7	70	k10+3	2	-1 (0)	
Lándzsa	9	15,5	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (0)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Kf		
<b>Spec:</b>	Regeneráció III., Fejlett érzékszerv II., Extra reakció II., Fegyverteremtés, Misztikus utazás							
<b>Leírás:</b>	A nardel az elfek szerint fák lelke. Egy alapvetően jószágos, humanoid teremtmény, amely a saját ligetében él. Hatalma e liget méretétől függ. (Az itt taglalt példány egy közepes - 80 fából álló - ligettel rendelkezik.) Természetesen a környező erdőket és a birtokának tartja. A liget azonban különösen szent hely a számára. A liget fáiba belépve képes a misztikus utazás végrehajtására. Ezen kívül a rendelkezésére álló Mana pontokból, bár ő maga nem pap, az általános élet és természet szférás varázslatokat képes Közép fokú varázshasználói készség mellett megidézni. Igaz a pusztítás eszmeisége nagyon távol áll tőle. A liget határain túl elveszti a varázslás képességét. Látásának élessége kiemelkedő. [Fegyverteremtés: A bestia képes egy megadott fegyvertet teremteni, mely addig marad meg, míg ő birtokolja azt.] [Misztikus utazás: A bestia képes önmagán egy rá jellemző erős megkötések melletti teleportációs áthelyeződés végrehajtására.]							

OCSÁNY SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	15/15	6/6	3/13	16 (10)	55 (18)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> 2+2	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> 2+2	<b>Csáp<sup>2-5</sup>:</b> 2+2	<b>Láb<sup>1</sup>:</b> 2+2
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Test VIII.	7	12	-	-	3k5+2+2	2	-2 (-1)	
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 20/4	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Ellenálló II.							
<b>Leírás:</b>	Az ocsány egy két ember magas, egy csáppal és egy szemmel bíró teremtmény. Mocsarak lakója. Viselkedésmintája roppant egyszerű, mivel megpróbál minden előre rárontani, hogy elpusztítsa, majd bekebelezze azt. Rendkívül primitív és igénytelen szörnyeteg.							

PANTHAL-MASSZA SZÖRNY <sup>+0</sup>	Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:	
	13/14	11/9	7/8	16 (10)	48 (15)	-	-	
<b>IV. oszt.</b>	<b>KÉ:</b> 25	<b>TÉ:</b> 75	<b>VÉ:</b> 110	<b>CÉ:</b> 0	<b>Fej<sup>9-0</sup>:</b> 0	<b>Törzs<sup>6-8</sup>:</b> 0	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> 0	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
Kar III.	8,5	11,5	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)	
Egykezes buzog.	8,5	11,5	-	-	2k5+1+2	2	-2 (-1)	
Tőr	8,5	11	-	-	k5+2+2	3	-2 (-1)	
Rövidkard	8,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 45/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -/-	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -/-	<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -		
<b>Spec:</b>	Ellenálló I., Megállíthatatlan I., Szellemi megerősítés I., Életerő elszívás							

**Leírás:** A panthal-massza egy alakatlan hústömeg, melyből végtagok és arckok sarjadnak minden irányba. A szörnyeteg az állati vagy fejlettebb élőlények elpusztítására törekszik. Préda hiányában tetszhalotti állapotba kerül. Legveszélyesebb képessége, hogy az általa okozott sebzést a saját gyógyulására képes fordítani. Mivel ez csak a saját "kezeivel" kiosztott sebzésekre igaz, csupán ritkán forgat feyvert, bár képes erre. Legyőzött áldozatait bekebelezi. [Életerő elszívás: A bestia képes sikeres feyvertelen támadásának sebzéséből annyi Ép-t visszanyerni, amennyit sebzést okozott az ellenfelének.]

PEGAZUS SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		14/14	11/12	10/11	14 (9)	36 (11)	-	-
III. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 70	VÉ: 120	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		8	13	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/11	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 115/19		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Repülés							
Leírás:	A pegazus egy átlagos intelligenciával bíró szárnyas ló, mely képes akár lovasával együtt is repülni.							

QUINTARHA SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		14/16	13/14	14/16	15 (9)	45 (14)	-	-
V. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 70	VÉ: 125	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 6+3	Törzs <sup>4-8</sup> : 6+3	Láb <sup>1-3</sup> : 6+3	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		8,5	14	-	-	2k5+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Kf	Misztikus: -	
Spec:	Mérgező II., Őrjögés II., Szívós II.							
Leírás:	A quintarha egy a régmúlt időkből származó őrzőlény. Több mint két láb hosszú, tüskés, hullószerű bestia, mely méreteihez képest kifejezetten nagy testtömeggel bír. Figyelemreméltó ellenálló képességgel rendelkezik szinte mindennel szemben. Ráadásul nagyon intelligens. Ismeretei igen sokrétűek. Előszeretettel gyarapítja kincstárát. Minden evilági javat, melyre szert tesz, az végérvényesen a sajátjának tart. Karmai és fogai mérgezőek, amely 6. szintű méreg 1 kör elteltével főhatásként 10k5, mellékhatásként 6k5 Fp csökkenést okoz 2k5 óra időtartamra.							

ROCHALEA SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		15/15	9/8	9/14	14 (9)	45 (14)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 75	VÉ: 120	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 5+3	Törzs <sup>6-9</sup> : 5+3	Kar <sup>3-5</sup> : 5+3	Láb <sup>1-2</sup> : 5+3
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test VI.		9	13,5	-	-	2k5+2+3	2	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 45/9	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Megállíthatatlan I., Okospáncél							
Leírás:	A rochalea egy hideg kedvelő, robosztus, bő három láb magas bestia. Bőre képes szélsőséges intenzitással alkalmazkodni a bestiát érő fizikai behatásokhoz. [Okospáncél: A bestia bőrének SFÉ értéke a vágó, zúzó vagy szűrő behatások egyike ellen - ha olyan forrásból származó behatás éri - minden kör végén +2-el magától emelkedik egészen 9-es SFÉ-ig. Az alapállapot visszaállítása egy behatástól mentes perc után indul meg hasonló ütemben.]							

SÁRKÁNYGYÍK SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		16/16	13/14	10/14	23 (15)	90 (29)	-	-
VI. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 95	VÉ: 135	CÉ: 10	Fej <sup>9-0</sup> : 2+2	Törzs <sup>4-8</sup> : 5+3	Láb <sup>1-3</sup> : 3+3	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test X.		12,5	16,5	-	-	5k5+3	1	-1 (0)
Méret: 2	Mozg <sup>SZ</sup> : 65/13	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : 140/28		Harci: Kf	Jellemző: Af	Misztikus: -	
Spec:	Ellenálló II., Megállíthatatlan II., Őrjögés II., Szívós II., Repülés							
Leírás:	A sárkánygyík egy külső jegyekben a valódi sárkányokra jellemző megjelenéssel bíró ragadozó. Képes repülni, de egyéb misztikus hatalommal nem rendelkezik. Általában hegyvidéki tájakon él.							

TENGERI KÍGYÓ SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 20/19	Rea/Elk 8/7	Sze/Sze 8/16	Ép: 38 (25)	Fp: 150 (49)	Mp: -	Pp: -
X. oszt.	KÉ: 25	TÉ: 100	VÉ: 135	CÉ: 0	Fej <sup>8-0</sup> : 8+2	Test <sup>2-7</sup> : 10+2	Farok <sup>1</sup> : 10+2	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test XIII.		13,5	17	-	-	10k5+2	1	-2 (-1)
Méret: 3	Mozg <sup>SZ</sup> : 70/17	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>	Fizikai megerősítés III., Megállíthatatlan III., Szellemi megerősítés III.							
<b>Leírás:</b>	A tengeri kígyó a mély óceánok lakója. Gigantikus teremtmény, mely alapvetően békés, így kerüli a más, értelmes lényekkel való találkozást. Testének hossza, melyet hihetetlen keménységű természetes páncél véd, elérheti az egy mérföldet is.							

TROLL SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 15/20	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 13/18	Ép: 20 (13)	Fp: 70 (23)	Mp: -	Pp: -
VIII.oszt.	KÉ: 45	TÉ: 75	VÉ: 120	CÉ: 20	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		9	12,5	-	-	k5+2+6	3	-1 (0)
Pallos		9,5	14	-	-	3k5+6	1	-1 (0)
Kétkezes csatab.		10	12,5	-	-	2k10+6	1	-1 (0)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 60/10	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Kf	Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>	Pusztító III., Ellenálló III., Fizikai megerősítés III., Regeneráció III., Szellemi megerősítés III., Tolerancia III., Vérsav							
<b>Leírás:</b>	A troll az óidők egyik legveszedelmesebb szörnyetege. Hihetetlen mértékben ellenáll a mágikus hatásoknak, illetve erősen toleráns az összes közönséges fizikai sérüléssel szemben. Ráadásul roppant erős regenerációs képességgel és erős savként funkcionáló vérrrel rendelkezik. Amikor pedig mindez egy kíméletet nem ismerő, esszenciális gonoszszággal párosul, akkor minden élő rettegve menekül e bestia elől. [Vérsav: A bestia vére erős, 6k5 sebzést okozó savként kezelendő, ami rongálhatja a vele érintkezésbe kerülő tárgyakat, illetve sebződésekor másokra is juthat belőle. (Esély dobás: valószínűtlen (4≤))]							

UMICH SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 14/15	Rea/Elk 13/13	Sze/Sze 14/15	Ép: 20 (13)	Fp: 60 (19)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 50	TÉ: 80	VÉ: 130	CÉ: 20	Test <sup>1-0</sup> : 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		9	14	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 15/2	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>	Szellemi megerősítés II., Alakváltás							
<b>Leírás:</b>	Az umich egy alakváltó faj. Jellemzően mesterséges környezetben érzi jól magát, ahol a testméreteihez hasonló méretű berendezési tárgy alakját veszi fel. Nem kifejezetten gonosz teremtmény, ha épp nem gyötri az éhség - egyébként mindenevő - akár kommunikálni is lehet vele. [Alakváltás: A bestia képes valamilyen, legalább közepes tárgy, legfeljebb apró objektum léptékű fizikai objektummá átalakulni. Az új alak egy kör alatt létrejön, és időkorlát nélkül fennmarad.]							

UNIKORNIS SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz 14/14	Rea/Elk 12/12	Sze/Sze 11/11	Ép: 15 (9)	Fp: 44 (14)	Mp: -	Pp: -
IV. oszt.	KÉ: 40	TÉ: 75	VÉ: 130	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		8,5	14	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	Mozg <sup>SZ</sup> : 75/12	Mozg <sup>V</sup> : -/-	Mozg <sup>L</sup> : -/-		Harci: Af	Jellemző: Af	Misztikus: -	
<b>Spec:</b>	Ellenálló I., Fejlett érzékszerv I., Fűrge I., Szívós II.							
<b>Leírás:</b>	Az unikornis az óidőkből származó, pompás megjelenésű, intelligens ló. Szaglászuk kiemelkedő. A homlokának közepén sarjadó, három arasznyi szarvát mintegy kardként forgatja. Minden egyed nőtény, amely néhány évente spontán, feltehetőleg misztikus úton termékenyül meg.							

WAKRARA SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		15/16	11/11	12/16	20 (13)	75 (24)	-	-
V. oszt.	KÉ: 45	TÉ: 90	VÉ: 130	CÉ: 45	Fej <sup>0</sup> : 0	Törzs <sup>6-9</sup> : 0	Kar <sup>3-5</sup> : 0	Láb <sup>1-2</sup> : 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Kar III.		10,5	14	-	-	2k5+3	3	-1 (0)
Kétkezes buzog.		11	14,5	-	-	2k10+3	1	-1 (0)
Méret: 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 50/8</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Kf</b>		<b>Jellemző: Af</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Ellenálló II., Megállíthatatlan II., Szellemi megerősítés II., Infralátás, Rémités, Tűzkitörés, Villámnyíl							
<b>Leírás:</b>	A wokrara egy háromfejű, két lábnál is magasabb izomkolosszus. Húsevő, így szinte minden élőlényre potenciális táplálékként tekint. Roppant gonosz teremtmény, aki ráadásul misztikus készségekben is bővelkedik. E három készségét a három fején keresztül képes 1-1 CS-ért megidézni. [Rémités: A bestia képes egy 5E-s, egy percig tartó réműletet generálni a zónáján belüli egyetlen célpont érzékelésébe, mely ellen az Asztrális ellenállás tehet. A bestia hatáspróbája Szellemi alapú.] [Tűzkitörés: A bestia képes egy 4E-s tűzkitörést életre hívni a zónáján belül, mely ellen a 2 láb hatóterületen belül tartózkodók Elkerülő ellenállást tehetnek. A hatáspróbája Szellemi alapú.] [Villámnyíl: A bestia képes a célzófegyver szabályai szerint egy 3E-s villámnyíllal célba venni valakit. (Ez nem minősül támadásnak.)]							

WESEN SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		13/13	12/12	8/12	16 (10)	48 (15)	-	-
IV. oszt.	KÉ: 35	TÉ: 60	VÉ: 100	CÉ: 0	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Láb <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test V.		7	11	-	-	2k5+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: 50/10</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: 15/3</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: -/-</b>	<b>Harci: Af</b>		<b>Jellemző: Af</b>	<b>Misztikus: -</b>	
<b>Spec:</b>	Fejlett érzékszerv II., Mérgező II., Infralátás, Bénító, Kábítás							
<b>Leírás:</b>	A wesen a mély és sötét barlangok nagytermetű hullője. Teste nagy, közel négy láb hosszú és hat lába van. Nyaka körül tucatnyi csáp tekergőzik, melyek kapcsolatban állnak misztikus képességeivel. Hagyományos látással nem bírnak, de infralátásuk érzékenysége kiemelkedő. A bestia a zónáján belüli hat célpont mozgását képes összezavarni, melyhez Szellemi hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpontok Mentális ellenállásával szemben. A bestia testének érintése mérgező. Ez az azonnal aktivizálódó mérgező 5. szintű, halált vagy 2k5 körig tartó émelygést (-1,5TGT) okoz. [Bénító: A bestia a célpontokat 1 perc időtartamig további +1 MGT-vel sújtja (max. Bestia Osztály). Ehhez adott hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpont adott ellenállásával szemben.] [Kábítás: A bestia képes a zónáján belüli hat célpont mozgását összezavarni (2E) 1 perc időtartamra (-1HMO). Ehhez Szellemi hatáspróbában kell diadalmaskodni a célpontok Mentális ellenállásával szemben. A képesség percenként alkalmazható.]							

WYSTY SZÖRNY <sup>+0</sup>		Fiz/Fiz	Rea/Elk	Sze/Sze	Ép:	Fp:	Mp:	Pp:
		7/8	13/13	14/15	10 (6)	20 (6)	60	-
VII. oszt.	KÉ: 80	TÉ: 80	VÉ: 130	CÉ: 35	Fej <sup>9-0</sup> : 0	Törzs <sup>4-8</sup> : 0	Csáp <sup>1-3</sup> : 0	
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test II.		8	13	-	-	2k2+2	2	-2 (-1)
Méret: 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>V</sup>: -/-</b>	<b>Mozg<sup>L</sup>: 60/6</b>	<b>Harci: Af</b>		<b>Jellemző: Af</b>	<b>Misztikus: Kf</b>	
<b>Spec:</b>	Érzékeny II., Tolerancia III., Anyagtalan, Mana elszívás, Repülés							
<b>Leírás:</b>	A wasty egy csáppal rendelkező fényből álló teremtmény. Kizárólag varázsfegyverrel, illetve misztikus módszerekkel sebezhető. Jól tolerálja az elemi tüzet és a villámot, viszont érzékeny az elemi sötétségre. A lénynek korlátozott mértékben képes mágiát használni. Két fajtája ismert, az egyik a Boszorkánymesteri Villámmágiában, míg a másik a Tűzvarázslói Forma tűzmágiában jártas Közép fokon. [Mana elszívás: A bestia fegyvertelen támadásaival nem okoz sérülést, ellenben az elméleti Fp sebzésnek megfelelő számú Mana pontot von el az alanytól, ha az rendelkezik azzal.]							

## ANTISS

*Játéktervezési szempontból az Antiss, az azon zajló játék egy kimondottan szabadstílusú játékmódot preferál, amely némi változatosságot kínál a TTK-ban megszokott, hagyományos játékmódhoz képest.*

Az Álomsík félúton helyezkedik el a normál és a vetületi síkok közt. Több szempontból mégis ez utóbbiak közé soroljuk. Az antiss az álmodók álmai alapján nyeri el aktuális formáját. Gyakorlatilag a valódi világ álmokon keresztüli leképeződése, ahol a közelmúlt álmai nagyobb hatással vannak a sík aktuális állapotára, mint a régmúlt álmai. Ezt úgy kell érteni, hogy egy olyan nagyváros, mint pl. Ordán az antisson többé kevésbé olyan formát vesz fel, mint amilyen a valóságban. Ennek oka, hogy a ma álmodói többségükben olyannak álmodják, mint amilyen tapasztalják. Attól függően, hogy a régmúlt álmodóinak milyen álmaik voltak a helyről, és hogy milyen időtávban, milyen mennyiségben szóltak álmok erről a helyről, lehetnek a régmúltra hajazó jellegzetességei ennek a településnek. Hogy egy másik példával éljünk, egy elhagyott romváros, melynek lakói egyik pillanatról a másikra elpusztultak és a külvilág a várost teljesen elfeledte, nos e romváros az antisson akár korokkal később is nézhet ki úgy, ahogy egykori lakói megálmodták. Egy olyan hely, amiről sokan álmodnak, az az álomsíkon úgy fog kinézni, ahogy azt az álmodók meghatározó többsége megálmodja. Függetlenül attól, hogy ez köszönő viszonyban van-e a valósággal.

Az antisson ritkák a színek, mindig félhomály és szürkület jellemzi. Jellemzően csendes, szagok és ízek sem jellemzik. Tájainak meghatározó része sokkalta kihaltabb, mint a valódi világ. Önálló cselekvésre képes lakóinak száma igen csekély. Ezeknek egyébként két fő fajtája ismert. Az antisslányok és az antissjárók. Előbbiek olyan (békés vagy ragadozó) entitások, akik a sík szülöttei. Akik – jellemzően misztikus történetek folyományaként – az álmodók álmából vagy épp az istenek akaratából születtek erre a világra. Az ennél kisebb létszámban és csupán időlegesen jelenlévők az antissjárók. Ők a valódi, anyagi világ azon szülöttei, akik elsajátították azt a tudást, melynek segítségével, saját álmaikból kilépve önállóan és szabadon tevékenykedhetnek az álomsíkon. Fontos leszögezni, hogy egy álmából a valódi antissra kilépő álmjáró lelke sosem hagyja el a fizikai testét. Az álmjáró álma és az antissbéli kivetülése közt egy érzékelhetetlen és eltéphetetlen fonál húzódik.

Álmok az Antisson. A legtöbb halandó álma egy nagyon kötött és zárt formában az Antisson ölt testet. Minden álm

egyfajta – elmozdíthatatlan és anyagtalan – „buborékot” generál az Álomsíkon. Gyakorlatilag épp azon a vetületen, ahol az álmodó húzza a lóbórt. Ezek a buborékok az antisson „világosságot” és „meleget” generáló, pozíciójukból elmozdíthatatlan jelenségek. Mint ilyenek, vonzzák az antisslányok többségét, akiknek jellemzően ez biztosítja a „táplálékot” ezen az amúgy kihalt síkon. E buborékok gyakorlatilag komplett univerzumok. Középpontjukban az álmodóval, aki gyakorlatilag létrehozza ezeket. Ezeken belül zajlik az álmodó álma. Ez egy apró, csökevényes univerzum, amit az álmodó tudata hoz létre. Természetes körülmények közt csupán az szerepelhet, létezhet benne, ami egyben az álmodó tudatának is része. Fizikai kiterjedése jobbra igen limitált. Részletekbe menően csupán az a rész kidolgozott benne, ahol maga az álmodó is jár vagy járt az adott álm során. Minden ettől távol eső rész erősen repetitív. Bármerre is indul el benne az idegen, könnyen és gyorsan visszatér az érdemi területekre. A legtöbb ilyen buborékban zajló történetek központi figurája az álmodó maga. A visszatérő álm ritka, jellemzően van benne valami mögöttes akarat, misztikus ok.

A nagyobb hatalmú antisslányok és a gyakorlott antissjárók képesek arra, hogy belépjenek a buborékokba, vagyis az álmokba. Itt érdemes roppant óvatosnak kell lenniük. Az álmoknak saját törvényei vannak így mindig kiszámíthatatlanok. Az élő szervezetek mintájára folyton törekszenek arra, hogy elpusztítsák az oda nem illő entitásokat. Éppen ezért az egyes álmokon belül, hogy elkerüljük ezt a konfliktust, fontos felvenni egy háttérben maradó, szemlélődő magatartást. Első ütemben megérteni az álmot, annak történetét. Nem érdemes megjelenésben vagy tettekben kilógni az álmából. Ahány ember annyi álm és minden álm történései más-más szabályok mentén zajlanak. Érdemes ezt mindenkor szem előtt tartani. Még nagyobb veszélyt jelenthet a más álmában ténykedőkre az, ha egy tudatosan álmodó álmába törnek be hivatlanul. Itt a tudatosan álmodó képes szabadon kontrollálni a saját álmát, így némi túlzással isteni hatalommal bír a saját buborékában. (Játéktechnikailag a saját álmában felbukkanó álomelemek tulajdonságai akár 9 ponttal is meghaladhatják az álmgazda odavágó Tulajdonság értékeit. A tudatosan álmodók álmait ez teszi roppant veszélyessé.)

Amikor egy álm véget ér és az álmodó felébred, a buborék összeomlik. Természetes ébredésnél ez egy lassabb folyamat, míg egy váratlan felriadás alkalmával akár egy pillanat műve is lehet. A buborék körül gyülekező békés

antisslakók egy része arra vár, hogy az összeomló álmok maradványát bekebelezhesse. Nagyritkán, például misztikus körülmények összejátszásakor esetleg az álmodó végleges elalvásakor, azaz halálakor a buborékokból sokkal tartósabb objektumok (tárgyak vagy szereplők) kerülhetnek át végleg az antiszra. A buborékokban ténykedő külső entitásokat a hirtelen összeomlás elkábíthatja, míg a lassabb megszűnés esetén módot kapnak arra, hogy önerejükkel kijussanak az álomból.

Az antissjárók szabadon tevékenykedhetnek az álomsíkon. Ez némileg ellentétes a vetületi síkok alapvető működésével. Az álmodó nélkül maradt álmok (buborékok) általában megfagynak a gazdáik visszatéréig. Az antisson tevékenykedő entitások „gyalogosan” vagy – amennyiben nagyobb távolságok leküzdésére vágnak – az antissmágia segítségével változtatnak helyet.

Egy szereplő az antisson őt ért Ep veszteség hatására felébredhet. Amennyiben ekkor épp a saját álmán kívül tartózkodik, az ilyen ébredés roppant megterhelő az alany számára. Gyakran az ébredést követően hosszantartó kábulatot okoz, amely akár a következő elalvásáig is elkísérheti a pórul járt szereplőt. A kábulat általában az ébredést eredményező Ep veszteséggel azonos TGT-t okoz. Ennek alapján érdemes minden antisson kalandozó szereplőnek visszatérni a saját álmába az ébredés előtt. Bizonyos esetekben az is előfordulhat, hogy valamilyen szer vagy mágikus hatás okán fizikailag képtelen felébredni valaki. Ez akár végzetes következményekkel is járhat az antissjárók számára.

Abban az esetben, ha valaki Ep sebet szenved az antisson, az is azonnali ébredést eredményezhet a számára, ám ilyenkor az antissjáró – ha indokoltan érzi – eltekinthet ettől. Amennyiben egy antissjáró az utolsó Ép-jét is elveszti, meghal. Ha viszont az Fp-je csökken 0-ra, akkor nem marad álombéli tudatánál, ami megakadályozhatja – akár az ezzel szinkronban jelentkező Ép veszteség ellenére is – az ébredésben. Az Fp regeneráció üteme a normál világra vonatkozó szabályok szerint itt is az Állóképesség tulajdonság értékétől függ.

Az álomsíkon és a valódi világban vezetett Ep, Ép és Fp értékek nincsenek közvetlen összefüggésben egymással.

Ha az álmjáró fizikai(!) teste szenved Ép vagy Fp sérülést, és ekkor nem a saját álmában van, akkor azt a tudat nem érzékeli, így nem is eredményezheti az alany ébredését. Ám ha a saját álmában tartózkodik, akkor egy-egy Ép veszteség garantáltan, míg egy Fp veszteség (10-es CÉL-ra tett sikeres Érzékelés-próbától függően) ébredést eredményez. Itt nem az antissalak, hanem a tényleges tulajdonság kerül megmérettetésre.

A tudatos álmodók számára a szándékos ébredés többnyire egy elérhető opció. Ha a szereplő tisztában van az általa tapasztalt álom mivoltával, akkor antissalakbéli Ake próbát kell tennie, ahol a CÉL 10+ az álmodó távolsága a saját álmától. Ahol a távolság a Hatótávnál lévő fokozatok szerint: *saját álom (+1)*, *húsz láb (+3)*, *ötven láb (+4)*, *száz láb (+5)*, stb. Tehát, minél messzebb van az álmodó a saját álmától, annál nagyobb kihívás számára a szándékos felébredés. Ráadásul a fenti távolság módosítóval azonos TGT-t okoz az ilyen ébredés, mely módosító az ébredéssel járó jelenet végéig áll fenn.

### **Antissjárás játéktechnika**

#### **Antissjárás (Képzettség)**

Az Álomsíkon, azaz az Antisson való tudatos ténykedésben való jártasságot szemléltető, misztikus képzettség. Megmutatja, hogy a karakter milyen hatékonysággal képes tevékenykedni ezen a különleges síkon, milyen hatalommal bír az álmok világában. Féltett tudás, melyet mindenkori birtokosai szinte sosem osztanak meg kívülállókkal. A képzettség ismerője álmodóként játéktechnikailag bármely tulajdonságpróbája helyett adott tulajdonság alapú Antissjárás képzettségpróbát tehet.

*If:* a karakter tudatos álmodó, de önerejéből még képtelen elhagyni saját álmait. Álmodóként játéktechnikailag +1 Sebzés illeti meg.

*Af:* a karakter már képes saját álmaiból kilépni az Antiszra, illetve onnan belépni mások álmaiba. Szintén képes bárki mást is kalauzolni a saját álmok és az Antiss közt. Álmodóként játéktechnikailag +2 Sebzés, kétszeres TÉ és VÉ érték, illetve kettő helyett háromszoros Fp illeti meg.

*Kf:* az álmjáró karakter már képes az Antiss sajátos mágiájának igába hajtására, vagyis az azon a síkon, illetve az álmokon belüli varázslásra. Álmodóként játéktechnikailag +3 Sebzés, kétszeres Ké és CÉ érték, illetve egyszeres Mp illeti meg.

*Mf:* a karakter egy fix álomalakkal rendelkezik, melynek használatától azonban eltekinthet. Álmodóként játéktechnikailag már +4 Sebzés, háromszoros TÉ és VÉ érték, négyszeres Fp illetve kétszeres Mp illeti meg.

*Lf:* a tudománya csúcán lévő antissjáró kedvére választhatja meg álomalakját. Álmodóként játéktechnikailag +5 Sebzés, háromszoros Ké és CÉ érték, illetve szintén háromszoros Mp illeti meg.

Az átlagos álmodó halandók statisztikai éjszakáról éjszakára változnak. Ez azt jelenti, hogy amikor valaki elalszik egy adott – az aktuális álmának megfelelő – alakban lép az antiszra. Amennyiben kilép az álmából, akkor is ezt az alakot viszi magával. Az álomsíkra vagy a saját álmaikba sem a képzettségeiket sem az adottságaikat nem viszik

magukkal az antissjárók. Egyedül a Tulajdonságaik határozzák meg a statisztikáikat. Az épp birtokolt statisztika értékek általában eltolódnak az antisson. Az alábbi táblázat használatához 1k10-es dobást kell tenni. A kapott szám megmutatja, hogy az első oszlopban feltüntetett tulajdonságok értéke az antissalakban mely tulajdonságnak feleltetendő meg.

#### Antiss tulajdonságok

(0)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Erő</b>	Gyo	Ügy	Áll	EgÉ	Kar	Int	Aka	Asz	Érz
<b>Gyo</b>	Erő	Áll	Ügy	Kar	EgÉ	Aka	Int	Ért	Asz
<b>Ügy</b>	Áll	Erő	Gyo	Int	Aka	Asz	Érz	EgÉ	Kar
<b>Áll</b>	Ügy	Gyo	Erő	Aka	Int	Érz	Asz	Kar	EgÉ
<b>EgÉ</b>	Kar	Int	Aka	Asz	Érz	Ügy	Áll	Erő	Gyo
<b>Kar</b>	EgÉ	Aka	Int	Érz	Asz	Áll	Ügy	Gyo	Erő
<b>Int</b>	Aka	Asz	Érz	Erő	Gyo	EgÉ	Kar	Ügy	Áll
<b>Aka</b>	Int	Érz	Asz	Gyo	Erő	Kar	EgÉ	Áll	Ügy
<b>Asz</b>	Érz	EgÉ	Kar	Ügy	Áll	Erő	Gyo	Int	Aka
<b>Érz</b>	Asz	Kar	EgÉ	Áll	Ügy	Gyo	Erő	Aka	Int

A különféle álomsíkbéli cselekedetek alkalmával a KM egy-egy odaillő tulajdonságpróbara kérheti fel a karaktert. Ám itt minden esetben stressz-próbát javasolt elrendelnie. A valódi világban birtokolt adottságokból vagy misztikus hatásokból származó DM-ek itt nem vehetőek figyelembe. Kivéve akkor, ha ezek a hatások közvetlenül erre a síkra vannak dedikálva.

A kapott Tulajdonság értékek alapján megállapíthatóak az adott karakter főbb statisztikái. (Az elsődleges anyagi síkon kapott vagy vásárolt statisztikák itt nem számítanak!) Antissjárók esetében az Antissjárás képzettség birtokolt foka hatással lehet ezekre a statisztikákra. (Lásd a képzettség leírását!)

#### Antiss statisztikák

<b>Ké:</b> Gyo+Int+Érz	<b>TÉ:</b> Erő+Gyo+Ügy
<b>VÉ:</b> (Gyo+Ügy+Érz)+60*	<b>CÉ:</b> Ügy+Asz+Érz
<b>Ep:</b> EgÉ	<b>Fp:</b> 2x(Áll+Aka)
<b>Mp:</b> Int+Aka+Asz (Kf-ú Antissjárás esetén)	

\*a +60 részt csak az Antissjárás szorzói után járul hozzá.

Az antisson való harcra általában nincs hatással az, hogy ki milyen fegyverzettel vesz részt a küzdelemben. (Itt egyetlen kivétel az, ha valaki egy, az antisson függetlenül létező álomfegyverre tud szert tenni. Ezek a különleges tárgyak a harcban a jobbára kimagasló sebzésükkel teszik potensebbé birtokosukat.) Távolsági harc esetén – lévén az itt a sík törvényszerűségei okán kevésbé hatékony – a fegyverek Lőtávja egységesen 0.

#### Antiss sebzés

<b>Tulajdonság érték</b>	<b>Közelharc</b> (Erő)	<b>Távolsági</b> (Érz)	<b>Mágikus</b> (Int)
<b>1-5</b>	k2	k2	k2
<b>6-8</b>	2k2	2k2	2k2
<b>9-11</b>	k5	k5	k5
<b>12-14</b>	k5+1	k5+1	k5+1
<b>15-17</b>	k5+2	k5+2	k5+2
<b>18-20</b>	2k5	2k5	2k5
<b>21-23</b>	2k5+1	2k5+1	2k5+1

A nagyobb hatalmú antisslányek és a rutinosabb antissjárók egyfajta antissmágiát is képesek bevetni az Álomsíkon. A varázslatok végrehajtási ideje és mana-pont költsége az épp előidézendő hatás függvénye.

#### Antiss mágia

<b>Hatás léptéke</b>	<b>Var. idő (CS)</b>	<b>Mp</b>
apró	1	1
kicsi	2	3
közepes	3	9
nagy	4	27
óriási	5	81

A befektetett varázslási idő és elköltött Mp után varázspróba is kérhető a varázslat alkalmazójától, hiszen itt sincsenek abszolút (értsd ellenállás nélküli) hatások! Ez a próba:

- aktív, támadó, offenzív varázslatok esetén Aka;
- védő, elhárító, defenzív varázslatok kapcsán Asz;
- egyéb hatásoknál Int hatáspróba képében realizálódik.

Néhány irányelv, hogy mi az ami mágiával megvalósulhat az antisson és mi az, ami nem. Nem lehet:

- Ep-t visszanyerni,
- Tulajdonságot növelni vagy csökkenteni,
- antissalakot váltani (de megjelenést igen!),
- valódi mágia működésére hatni,
- elsődleges anyagi síkra hatni.

Egy az antisson ható, de valódi világban végrehajtott varázslat az antisson ténykedő szereplők számára, mint megkerülhetetlen tényezőként jelentkezik.

Az egyes változó statisztikák visszanyerése kapcsán elmondható, hogy egy saját álomban töltött, önmagától létrejövő ébredés után az álomsíkbéli Ep, Fp és Mp statisztikák visszaállnak a maximumukra.

Az Antisson zajló játék alkalmával, az itt nem őshonos szereplők számára az Antissjáró és az Ősibb lélek adottságok kivételével minden más adottság érvényét veszti. Természetesen a fizikai test Ép-it befolyásoló Életerős hatása sem függesztődik fel.

*Játéktervezési szempontból az Asztrál- és Mentális, színesítő és információ átadó helyszínek. Nem arra szolgálnak, hogy azokon érdemi játék bonyolódjék.*

A két vetületi Belső síkhoz kapcsolódó alapvetéseket – mivel roppant hasonló a működésük – egy fejezetben vannak tisztázva. Az Asztrál illetve a Mentál sík az elsődleges anyagi sík leképeződései. Ez azt jelenti, hogy minden asztrális, illetve mentális jelenség egyazon időben és gyakorlatilag egyazon – egymáshoz viszonyított – pozícióban megtalálható ezeken a vetületi síkokon is. Egy tudat asztrális vagy mentális vetülete nem függetleníthető annak a valódi világbéli pozíciójától. Természetesen, ha valamilyen – jellemzően misztikus – megoldás találtatik arra, hogy pl. a tudatot generáló lélek elhagyja a hozzá tartozó fizikai testet, akkor ez a térbeli elmozdulás a vetületi síkokon is jelentkezik. Vagyis a kivetülés követi az azt generáló tudatot. Itt kell megjegyeznünk, hogy a szó hagyományos értelmében vett lélekkel nem rendelkező szereplők is – feltéve, hogy van tudatuk – bírnak ilyen kivetüléssel. Azaz, még ha természetellenes formában is, de leképeződnek ezekre a síkokra is.

A vetületi síkokon való érzékelés általában a síkon épp aktuális viszonyok függvénye. Amit viszont fontos leszögezni, hogy a tudat nélküli, vetületi síkon halottnak tekinthető anyagok alaktalan(!) árnyékot vetnek a Belső síkokon is. Tehát, például a két asztrális entitás közt lévő kőfal jelentősen hátráltatja, hogy azok érzékeljék egymást. Ellenben az ilyen anyagi árnyékokon könnyedén áthatolnak ezen entitások. Ugyanakkor, ha egy misztikus ok folytán a lélek képtelen áthatolni valamin, akkor értelemszerűen a vetülete sem lesz képes ezt megtenni. Bár elsőre nehéz lehet elképzelni, de egy-egy szereplőnek, a Belső síkok egyikén felbukkanó vetülete nem bír a szó világi értelmében vett kiterjedéssel, sokkal inkább aurával. Az anyagi világ történéseinek kizárólag ideiglenes lenyomata tapasztalható meg a vetületi síkokon. Ennek fő oka, hogy nincs meg az a felület, amin egy-egy érzélem vagy gondolat tartósan indukálódjon. Természetesen egy-egy világi történés hatására felbukkanó entitások jellemzőiből, záros határidőn belül, mód nyílnak érdemi következtetések levonására.

A vetületi síkokon előforduló entitásokra nem csak a közönséges eszközök vagy jelenségek, de még a tipikus misztikus megfelelőik sem hatnak. Tehát például egy átlagos rúnakard vagy egy őstűz kitörés nem képes sebezni azokat. Ellenben a kivetüléseket generáló lelkek esetében ez a kijelentés már nem minden esetben állja meg a helyét. A vetületi síkokon előforduló entitások kapcsán elmondható, hogy azok közvetlenül nem képesek hatni az elsődleges anyagi síkra. Nem is érzékelik azt. Sőt, általában

annak létezésével sincsenek tisztában. Az ilyen bestiák meghatározó része képtelen érdemben interaktálni egymással, vagy más szereplőkkel. Ez alól kizárólag a síkurak jelenthetnek többé-kevésbé kivételt, ám még a velük zajló interakciói is erősen korlátozott mértékű.

Mindkét vetületi síkon előforduló **entitások** kapcsán három-három szintet különböztetünk meg. Az alsó és legnépesebb entitások a síkparányok. Ezek az adott vetületi sík legalapvetőbb, roppant egyszerű létformái. A következő, sokkalta alacsonyabb létszámú fejlettségi szinten a síklények találhatóak. A legmagasabb szintet a síkurak jelentik, melyek a maguk vetületén már kifejezetten komplex rendszerek. Velük kapcsolatban már elmondható, hogy sajátos interakcióra is képesek, ám egysíkú természetük folytán ez roppant távol áll egy hétköznapi halandó elmétől elvárható szinthez képest.

### **Asztrál sík**

Az **Asztrál sík** a színek világa. Legalábbis a síkot érzékelni képes szereplők számára ekképpen interpretálódik az a tapasztalás, amely onnan éri őket. Minden ott előforduló szereplő különféle színekben pompázik. E színekben a megfelelő ismeretekkel bírók akár olvashatnak is. A vizsgált szereplő által megélt és általában kimutatott érzelmek a legkönnyebben felfedezhetőek. A rendelkezésre álló készségek függvényében persze egyre mélyebbre tekinthet a vizsgálódó az általa szemlélt szereplőben. Ennek segítségével mélyebb, elfojtott vagy rejtett érzelmek is felfedezhetővé válhatnak a számára. Az viszont csupán az adott szereplő vizsgálatából sosem derülhet ki, hogy pontosan mihez kapcsolódnak ezek az érzelmek. Ez kizárólag akkor történhet meg, ha az érzélem tárgya is a vizsgálódó látókörén belül van. Vagyis, ha fonál (kapcsolódás) tart annak irányába. Mivel csak érző lények vannak jelen az adott síkon, ezért legkönnyebben az érző lényekhez tartó fonál azonosítható be. Az árnyékként jelenlévő objektumok beazonosítása már sokkal problémásabb, hiszen a valódi világból származó információ hiányában nehezen megválaszolható, hogy a mindenhol megtalálható árnyék azon része pontosan mi is lehet valójában. Ami még ennél is valószínűtlenebb az olyan érzélem sikeres vizsgálata, amely egy-egy jelenséghez vagy fogalomhoz kapcsolódik. A különféle személyes asztrális védelmek a síkot szemlélődő számára a színeket kisápasztó auraként jelennek meg. Viszont a szereplőket jelentő színekavalkádban viszonylag nehezen beazonosíthatóak a különféle külső, misztikus behatások (pl. asztrál varázslatok) természetellenes tónusú színei.

Egyáltalán nem gyakoriak, de a nagyobb számban felbukkanó asztrális vetületek közelében többször fordulnak elő a különféle **asztrális entitások**. Ők az asztrál sík szülőttei. Impulzivitás és esetlegesség jellemzi ezeket az

entitásokat. Mentések mindenféle tervszerűségtől vagy számítástól. Létezésük a pillanatnak rendeltetett. Fajtájuktól függően bizonyos érzelmek után kutatnak, hogy azokból táplálkozzanak. A táplálkozás sokkal könnyebb számukra, ha képesek a kivetüléseken belül kielégíteni szükségleteiket. Viszont ez a „parazita” lét, önerejükből, az ehhez szükséges készségek hiányában, csak nagyon ritkán válik elérhetővé számukra. Az **asztrálpárányok** metabolizmusa egyutas, ami azt jelenti, hogy valamilyen asztrális jelenségen, általában egy a fajtájukra jellemző érzelmen „élősködnek” és melléktermékként egy másik érzelmet generálnak. Mindezt úgy teszik meg, hogy az elnyelthez képest a kisugárzott érzelem intenzitása elmarad. Az érintett érzelpár alapján számtalan fajtájuk létezik. A következő lépcsőfokon álló **asztrállények** esetében már egy több utas metabolizmussal találkozhatunk, ugyanakkor még ezek is ijesztően egyszerű létformák. Esetükben az elnyelt és kivetített érzelmek intenzitása akár már azonos is lehet. Az viszont a vizsgált fajták állandó jellemzője, hogy mely érzelmet mivé képesek átalakítani. A hierarchia csúcsán álló **asztrálurak** lényegében már önfenntartó rendszerek, ám ha módjukban áll, inkább a könnyebb utat választva a környezetükből táplálkoznak. Nagyon sokféle érzelmeket fogyasztanak majd sugároznak ki magukból. Ezzel nem egyszer érdemi hatást gyakorolva a velük kapcsolatba kerülők asztrális vetületeire. Akár az is előfordulhat, hogy a többfajta elnyelt érzelmet egyetlen adott érzellemmé alakítják át, így annak volumene akár természetfeletti szintekre is emelkedhet.

### Mentál sík

A **Mentál sík** a formák világa. Egy közönséges halandó esetében is leírhatatlanul összetett formák sokasága az, ami az ő vetületeként leképeződik ezen a síkon. Ez pedig azzal jár, hogy az itt tapasztalt formák valódi világra vonatkozó jelentésének visszafejtése nagyságrendekkel nehezebb kihívás, mint az előzőleg ismertetett asztrál sík esetében. A mentál síkon szemrevételezhető tengelyek, formák és szögek teljes visszafejtésére tán még az istenek sem képesek. Ráadásul, aki egy-egy mentáltestet leíró formát közelebbről is szemügyre vesz, döbbenet szembesülhet vele, hogy az azt alkotó vonalak és síkok valójában további formák sokaságából állnak. A különféle mentális véderők eltorzítják ezeket a bizonyos formákat. Ellenben egy-egy külső mentális behatás (pl. varázslat) itt könnyebben felfedezhető, mivel ilyen esetekben szokatlanul precíz, mesterkéltséggel találja szembe magát a vizsgálódó.

A **mentális sík** őshonos **entitásai** még az asztrális sík szülőitől is képest is nagyságrendekkel kevesebben vannak. A tökéletesedésre, a fejlődésre való törekvés a legfőbb céljuk. Ami a mentál síkon a minél összetettebb formákba való rendeződést jelenti. Az itt létező

**mentálpárányok** tanulmányozzák és olykor módosítják a mentális kivetüléseket. Ez utóbbival kéretlen és esetleges hatást gyakorolva a formák jelentette tudat egyes elemeire. Az eggyel magasabb fokon álló **mentállények** célja, hogy minél komplexebbé alakítsák saját formáikat. Abba újabb és újabb elemeket építsenek be. A beépített elem származhat egy kivetülésből vagy egy másik mentál entitásból. Fontos leszögezni, hogy e tevékenységük folyamán semmiféle moralitás nem akadályozza vagy befolyásolja őket. Egyszerűen ez az ő természetük. Értelemszerűen a jó és a rossz, a harag és a félelem, mint minden más érzelm, ismeretlen tényező a számukra. A hierarchia csúcsán a **mentálurak** állnak. Általában roppant komplex és ősi entitások. Jól működő egységként tekintenek önmagukra. Tanulmányoznak, módosítanak vagy akár részben másolnak általuk figyelemreméltónak vélt formákat. Természetesen ők is abszolút értelemben mentesek mindenféle érzelmétől. Többségük figyelmét teljesen leköti a saját formájuk összetettsége, viszont lehetnek céljaik és képesek ok okozati viszonyban, az idő múlását figyelembe véve tervezni, illetve cselekedni.

### Játéktechnika

E síklakók statisztikái a többi, normál szereplőhöz képest némileg más jelentéstartalommal bírnak. A három tulajdonság közül Fizikum az entitás erejét, a Reakció az érzékelésének hatékonyságát, a Szellem a „szellemi” készségeit jelenti. Az ezek mellé rendelt három ellenállás esetében a Fizikai az agresszió elleni védelmet, az Elkerülő a saját mintázat elrejtését, míg a Szellemi a mintát célzó behatásokkal szembeni védelem szintét jelenti.

Abban az esetben, ha egy karakter kivetülése kapcsán szeretnénk a fenti statisztikákat megfeleltetni, akkor a síkonkénti megfeleltetés a következő:

### Karakterek vetületi statisztika megfeleltetése

<b>Vetületi stat.</b>	<b>Asztrál síkon</b>	<b>Mentál síkon</b>
<i>Fizikum tul.</i>	Asztrál	Akaraterő
<i>Reakció tul.</i>	Akaraterő	Asztrál
<i>Szellem tul.</i>	Karizma	Intelligencia
<i>Fizikai ell.</i>	Asztrális	Mentális
<i>Elkerülő ell.</i>	Asztrális	Mentális
<i>Szellemi ell.</i>	Asztrális/Asztrál	Ment./Akaraterő

Természetes körülmények között az egyes Belső síkok lakói „önszántukból” nagyon ritkán konfrontálódnak egymással. Míg az élőlények kivetülései – misztikus eszközök hiányában – nem támadhatnak. E Belső síkokon folyó küzdelem egy ellenpróba képében ölt testet, ahol az aktív fél részéről a Fizikum alapú Harci képzettségpróba kerül összevetésre a védekező itteni Fizikai ellenállásával. Az ellenpróban alulmaradó számára a győzedelmeskedő sikerszintjei határozzák meg a következményeket.

Ha az alulmaradó egy őshonos entitás, akkor az sikerszintnyi Ep-t veszít. Ebben az esetben Ep veszteségből fakadó „eszméletvesztés” teljes kiszolgáltatottságnak számít, illetve a Megrendülés szabályai is érvényesülnek. Az így elvesztett Ep visszaszerzéséhez az entitásnak táplálkoznia kell.

Viszont, ha az alulmaradó egy élőlény kivetülése, akkor azt a sikerszintnek megfelelő számú – asztrálsíkon Asztrált és Karizrát, míg mentálsíkon Akaraterőt és Intelligenciát sújtó – TGT-ként kell értelmezni. Ezzel együtt a helyzettől és a szereplőktől függően előfordulhatnak egyéb hatások is, mint például érzelmi zavarok, érzéki hallucinációk stb. Abban az esetben, ha a sikeres támadó egy őshonos entitás, akkor az a kivetülés adott mágikus véderején belülről kerül. A fenti TGT nem halmozódik, hanem mindig a legmagasabb értékű lesz érvényben. Pihentető alvásonként egy-egy ponttal mérséklődik a TGT.

Amennyiben egy élőlény kivetülés szeretne aktív félként ténykedni, úgy az ide vágó misztikus képessége (pl. *Pszi, Szakrális mágia*) feleltethető meg Harci képzettségnek.

Az entítások misztikus képességeiket a velük szemben kiszolgáltatottakkal szemben a különféle esetleges véderőket (pl. *Pszi pajzs*) megkerülve, ráadásul kedvezőbb helyzetből (+3 extra sikerszinttel) tudják bevetni.

## HATALOMSZAVAK

Az Ősi típusú bestiák képesek a misztikus erőket pusztán szavaik segítségével előhívni. Ez annyit tesz, hogy amennyiben az Od-nak nevezett misztikus erőforrással támogatják meg előszavas kommunikációjukat, úgy az misztikus hatást eredményezhet. Az Od egy olyan erőforrás, amely az ősi bestia szervezetéből fakad. Attól függően, hogy milyen intenzitás mellett használja az adott teremtmény, bizonyos mértékben rombolhatja a használójának szervezetét. E rombolás léptékéről az Ősi vér adottság ad tájékoztatást. Fontos kitétel, hogy ez az Adottság jellemzően veleszületett és állandó fokozat értékkel bír.

### **Ősi vér (Adottság) I-III:**

- I. Minden egyes Od használat 1 Max. Ép veszteséget\* okoz a bestia számára. (Egy nem ősi típusú bestia szereplő – pl. Anat-Akhan – ennél magasabb fokozatot sosem érhet el!)
- II. Egy adott körön belüli több Od használat esetén csak a másodikkal kezdődően okoz az Od használat 1-1 Max. Ép veszteséget\*.
- III. Egy adott körön belüli több Od használat esetén csak a negyedikkel kezdődően okoz az Od használat 1-1 Max. Ép veszteséget\*.

(\* a Max. Ép visszanyeréséhez először egy hónapon át nem használhat Od-ot az adott bestia. Ezt követően kell havonta Fizikum (Egé) normál(!) próbát tennie a 10 + hiányzó Max. Ép CÉL-ra. Amennyiben itt sikert ér el, úgy 1 hiányzó Max. Ép-t visszanyer. Könnyen belátható, hogy ha egyszer valaki túllépi a saját határait, már nincs többé visszaút a számára.)

A hatalomszavak használata egy Szellemi (Ake) alapú Nyelvismeret képzettséggel történik. Több hatalomszó megidőzésére alkalmas ősi nyelv is létezik, melyek mind más-más hatókörrel rendelkeznek és ezáltal eltérő misztikus hatások előidőzésére képesek. A hatalomszavak kimondása játéktechnikailag 1 CS-be kerül és 1 Od használatnak minősül. A hatalomszavak jobbára egy másik szereplőre (egyszók), vagy a használójukra (önszók) irányulnak. Ezen felül léteznek még több célpontra irányuló (többszók), illetve a környezetre irányuló hatalomszavak (hatósók) is. Minél nagyobb hatalmú misztikus hatást kíván előidézni a bestia, annál magasabb – előzetesen meghatározott – célszámot kell elérni a kapcsolódó próba során. Ha a próba produktuma 2 vagy kevesebb ponttal elmarad az előzetesen megfogalmazott szándéktól (CÉLTÓL), akkor ismételt Od használatért és további (folytatólagos) 1 CS-ért kérelmet, de létrehozható a kívánt misztikus hatás. Ezt nevezzük utószónak. Egy 3-as vagy nagyobb kudarc szint esetén nincs lehetőség az utószavas korrekcióra. Ellenhatalomszavak (1 CS költségű reakció manőver) keretében az ősi típusú bestiák védekezhetnek is az őket sújtó hatalomszavak ellen. Itt a siker érdekében az ellenszó használójának a Nyelvismeret próba során el kell

érnie a semlegesítendő vagy kivédendő hatalomszó produktuma-3 CÉL értéket. Itt az utószavak szabálya sosem érvényesülhet.

A hatalomszók többsége ellen tehető ellenállás. Ez hagyományosan Fizikai, Szellemi vagy Elkerülő. A különféle pszionikus és mágikus véderők (pl. pszi pajzsok, tudatvédő amulett stb) hatástalanok a hatalomszavakkal szemben. Sőt, még a személyes aura sem jelent védelmet ellenük. (A dobásmódosítót adó hatásokra viszont továbbra is lehet velük szemben támaszkodni.) Ráadásul az ellenállások kizárólag akkor nyújtanak teljes védelmet, ha 3 sikerszintet érnek el az ellenpróbában aktív félnek tekintendő hatalomszó használatával szemben. Az 1 illetve 2 sikerszint esetén csak részlegesen mentesülnek a hatás alól az adott célpontok. A démonok, elementálok és kiemelkedettek viszont természetfeletti (másvilági) mivoltuk okán +6 extra sikert kapnak a hatalomszavakkal szembeni ellenállásuk kapcsán.

A különféle mágikus védelmek (pl. ellenmágiák, mágiagátak) jellemzően nem akadályozzák a hatalomszavak működését. Ellenben a hatalomszavak elhangzásának megakadályozása ténylegesen ellehetetleníti azok használatát. A hallás illúzió segítségével elért mágikus csend ehhez elvárt erőssége az Ősi vér adottság fokozatától függően 4/8/12 Erősség.

A hatalomszavak bevethetősége teljesen független a **manahálótól**, viszont nagymértékben zavarja azt. Minden Varázstudó adottsággal bíró karakter, hallótávolságon belül (még ha a hang maga nem is jut el hozzá) megérzi ezeket a szokatlan manahullámokat. Ennek eredményeképp minden kimondott hatalomszó a hallótávolságon (100 láb sugarú körön) belül varázsösszeomlást eredményez (lásd TTK). Ráadásul az ehhez kapcsolódó dobássorozatban a hatalomszó külön kockát kap és az Ősi vértől függően 4/8/12 Erősséggel kalkulálendő. Természetesen a hatalomszó maga sosem omolhat össze. Amennyiben ezt az eredményt hozná ki a véletlen, akkor azt figyelmen kívül kell hagyni!

**Játéktechnika:** egy hatalomszó hatótávja jellemzően a hallótáv, azaz 100 láb. Bevetési ideje 1 CS.

#### **Aquirok hatalomszavai**

Több olyan ősi nyelv is ismert, amelyen mód nyílhat a hatalomszavak kimondására. Ezek közül a legismertebb az **aquir**, amely roppant veszedelmes hatókörrel bír. Ennek folyományaként

- az élő szervezetek, illetve

- a tűz, víz, föld, levegő és elemierő megnyilvánulások tartoznak a hatókörébe. Azaz ezen témakörökben képesek misztikus hatást előidézni az aquir hatalomszavak.

#### **Aquir hatalomszavak hatás példatára**

##### **CÉL**

##### **Hatás**

#### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Csonkolás: az áldozat elveszti az erre kijelölt végtagjának összes ujját.

Csonttörés: az áldozat egyik végtagi csontja eltörik, így használat nehézkessé válik (-10%Ép).

Fullasztás: az áldozat k10 percen keresztül fuldoklik (kábult).

Pokolkín: az áldozat testén természetes gyógyulás képes sebek tűnnek fel (-10%Fp).

Vakítás: az áldozat k5 órára megvakul.

Vérkőd: az áldozaton k5 órán át tartó rosszullét lesz úrrá (2TGT,-1HMO)

#### **Többszók (Elkerülő ellenállás)**

Árnyékmarok: az elemi erő hatás legfeljebb 3 célpont számára jelent fizikai akadályt 2k5 kör erejéig (2MGT).

Dühkítőrés (Erő ell.): az elemi erő hatás legfeljebb 3 célpontot 2k5 láb távolságra repít a hatalomszó használójától.

**10** Zsigerelő: a lándzsaként becsapódó elemi erő hatás legfeljebb 3 célpontja 2k2 sebzést szenved el.

#### **Önszók (nincs ellenállás)**

Éltetőszó: a használó 2 Ép-nyi fizikai sérülést regenerál önmagán.

Földtest: a használó fizikai teste 1 SFÉ-vel rendelkezik 3k5 kör időtartam erejéig.

Tűztest: a használó testét egy 2k5 sebzésű tűzaura veszi körül 3k5 kör időtartam erejéig.

#### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Lángvetés: a kijelölt 10 lábnyi átmérőjű hatóterületen 2k5 sebzésű tűzszőnyeg keletkezik 2k5 kör erejéig. Ellene Elkerülő ellenállás vehető figyelembe az ott lévők számára.

Fényorzás: a kijelölt 10 lábnyi átmérőjű hatóterületen 2E-vel csökken minden fény ereje 2k5 kör erejéig.

Szélkeltés: a kijelölt 10 lábnyi átmérőjű hatóterületen gyenge szellő támad (2E), mely 2k5 kör erejéig fúj és képes kioltani a gyertyákat vagy mozgásba hozni apróbb tárgyakat.

### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Csonkolás: az áldozat elveszti az erre kijelölt végtagját.

Csonttörés: az áldozat egyik végtagi csontja nyílt törést szenved, így használhatatlanná válik (-20%Ép).

Fullasztás: az áldozat szervi torzulások okán beszédképtelenséggel és légzésnehézségekkel küszködik k10 órán keresztül fuldoklik (görcs).

Pokolkín: az áldozat egész testén természetes úton nem gyógyuló sebek tűnnek fel (-20%Fp, kábult).

Vakítás: az áldozatot – zöld hályog okán – maradandóan természetes vaktság sújtja.

Vérköd: az áldozaton k5 napon át tartó zavarodottsággal terhelt rosszullet lesz úrrá (4TGT,-2HMO)

### **Többszók (Elkerülő ellenállás)**

Árnyékmarok: az elemi erő hatás legfeljebb 10 célpont számára jelent fizikai akadályt 4k5 kör erejéig (4MGT).

Dühkitörés (*Erő ell.*): az elemi erő hatás legfeljebb 10 célpontot 4k5 láb távolságra repít a hatalomszó használójától.

Zsigerelő: a lándzsaként becsapódó elemi erő hatás legfeljebb 10 célpontja 3k2 sebzést szenved el.

### **Önszók (nincs ellenállás)**

Éltetőszó: a használó 3 Ép-nyi fizikai sérülést regenerál önmagán.

Földtest: a használó fizikai teste 2 SFÉ-vel rendelkezik 3k5 kör időtartam erejéig, illetve a körülötte kavargó por és elemi sötét hatására +2VÉO illeti meg.

Tűztest: a használó testét egy 4k5 sebzésű tűzaura veszi körül 3k5 kör időtartam erejéig, illetve körönte egyszer 1 CS-s manőver keretében ilyen sebzésű lángcsapással sújthat egy célpontot, aki elkerülő ellenállásra jogosult.

### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Lángvetés: a kijelölt 50 lábnyi átmérőjű hatóterületen 4k5 sebzésű tűzszőnyeg keletkezik 4k5 kör erejéig. Ellene esetenként Elkerülő ellenállás vehető figyelembe az ott lévők számára.

Fényorzás: a kijelölt 50 lábnyi átmérőjű hatóterületen 3E-vel csökken minden fény ereje 4k5 kör erejéig.

Szélkeltés: a kijelölt 50 lábnyi átmérőjű hatóterületen erős szél támad (3E), mely 4k5 kör erejéig fúj és képes kioltani a fáklyákat vagy mozgásba hozni, felborítani könnyebb tárgyakat.

### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Csonkolás: az áldozat elveszti két azonos végtagját.

Csonttörés: az áldozat számtalan csontja eltörik, így mozgás- és cselekvésképtelenné válik. (-50%Ép)

Fullasztás: az áldozatnak teljesen elzáródik, beforr a légcsöve és idővel megfullad.

Pokolkín: az áldozat belső szervein természetes úton nem gyógyuló sebek tűnnek fel (-50%Fp, görcs).

Vakítás: az áldozat szemei kifolynak.

Vérköd: az áldozat agyát érő trauma okán annak egész teste megbénul, mely természetes úton már nem javuló állapotot eredményez.

### **Többszók (Elkerülő ellenállás)**

Árnyékmarok: az elemi erő hatás legfeljebb 30 célpont számára jelent fizikai akadályt 8k5 kör erejéig (6MGT).

Dühkitörés (*Erő ell.*): az elemi erő hatás legfeljebb 30 célpontot 8k5 láb távolságra repít a hatalomszó használójától.

Zsigerelő: a lándzsaként becsapódó elemi erő hatás legfeljebb 30 célpontja 8k2 sebzést szenved el.

### **Önszók (nincs ellenállás)**

Éltetőszó: a használó 5 Ép-nyi fizikai sérülést regenerál önmagán.

Földtest: a használó fizikai teste 4 SFÉ-vel rendelkezik 3k5 kör időtartam erejéig, illetve a körülötte kavargó por és elemi sötét hatására +4VÉO illeti meg. Továbbá 1 CS-ért képes a természetes talajba, falba belépni.

Tűztest: a használó testét egy 8k5 sebzésű tűzaura veszi körül 3k5 kör időtartam erejéig, illetve körönte egyszer 1 CS-s manőver keretében ilyen sebzésű lángcsapással sújthat egy célpontot, aki elkerülő ellenállásra jogosult. Ráadásul minden tűz és lánghatással szemben 5E-nek megfelelő védelmet élvez.

### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Lángvetés: a kijelölt 250 lábnyi átmérőjű hatóterületen 8k5 sebzésű tűzszőnyeg keletkezik 8k5 kör erejéig. Ellene esetenként Elkerülő ellenállás

14

18

vehető figyelembe az ott lévők számára.

Fényorzás: a kijelölt 250 lábnyi átmérőjű hatóterületen 5E-vel csökken minden fény ereje 8k5 kör erejéig.

Szélkeltés: a kijelölt 250 lábnyi átmérőjű hatóterületen viharos forgósél támad (5E), mely 8k5 kör erejéig fúj és képes kioltani a tábortüzeket vagy mozgásba hozni, felborítani nagyobb tárgyakat.

### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Csonkolás: az áldozat összes végtagját elveszti.

Csonttörés: az áldozatnak gyakorlatilag az összes csontja eltörik, így az étellel összeegyeztethetetlen állapotba kerül. (-100%Ép)

Fullasztás: az áldozatnak teljes légzőszerve átalakul, jellemzően gyomorsavval telített bőrszövetté változik és szörnyű kínok közt elhalálozik. (-100%Ép)

Pokolkín: az áldozat összes testrészén természetes úton nem gyógyuló sebek tűnnek fel (-100%Fp, ájulás).

Vakítás: az áldozat szemei végleg átváltoznak természetes bőrszövetté, azaz benőnek.

Vérköd: az áldozaton az elszenvedett agyi trauma okán egy cselekvésképtelen, tudatát veszített emberi roncsnak minősül, melyből természetes módon sosem gyógyulhat ki.

### **Többsók (Elkerülő ellenállás)**

Árnyékmarok: az elemi erő hatás legfeljebb 100 célpont számára jelent fizikai akadályt 16k5 kör erejéig (8MGT).

Dühkitörés (*Erő ell.*): az elemi erő hatás legfeljebb 100 célpontot 16k5 láb távolságra repít a hatalomszó használójától.

Zsigerelő: a lándzsaként becsapódó elemi erő hatás legfeljebb 100 célpontja 16k2 sebzést szenved el.

### **Önsók (nincs ellenállás)**

Éltetőszó: a használó 9 Ép-nyi fizikai sérülést regenerál önmagán.

Földtest: a használó fizikai teste 8 SFÉ-vel rendelkezik 3k5 kör időtartam erejéig, illetve a körülötte kavargó por és elemi sötét hatására +6VÉO illeti meg. Továbbá 1 CS-ért képes a természetes talajba, falba belépni. Azon belül is képes helyváltoztatásra, ráadásul tökéletesen érzékeli a környezetét és még levegőre sincs szüksége az életben maradáshoz.

Tűztest: a használó testét egy 16k5 sebzésű tűzaura veszi körül 3k5 kör időtartam erejéig, illetve körönte egyszer 1 CS-s manőver keretében ilyen sebzésű lángcsapással sújthat egy célpontot, aki elkerülő ellenállásra jogosult. Ráadásul minden tűz és lánghatással szemben 9E-nek megfelelő védelmet élvez. Teste kizárólag varázsfegyver által sebezhető.

### **Hatósók (nincs ellenállás)**

Lángvetés: a kijelölt 1 mérföldnyi átmérőjű hatóterületen 16k5 sebzésű tűzszőnyeg keletkezik 16k5 kör erejéig. Ellene esetenként Elkerülő ellenállás vehető figyelembe az ott lévők számára.

Fényorzás: a kijelölt 1 mérföldnyi átmérőjű hatóterületen 9E-vel csökken minden fény ereje 16k5 kör erejéig.

Szélkeltés: a kijelölt 1 mérföldnyi átmérőjű hatóterületen pusztító tornádó támad (9E), mely 16k5 kör erejéig fúj és képes nagyobb tárgyakat (akár embereket) is felragadni, tereptárgyakat lerombolni.

## **Sárkányok hatalomszavai**

Szintén helyet kell még adnunk a régi idők leghatalmasabb fajának a **sárkányoknak**. Az ő ősi nyelvük hatóterületei:

- az elemi tűz és levegő megnyilvánulások,
- az illúzió jellegű hatások,
- illetve a tér és a mágia.

### **Sárkány hatalomszavak hatás példatára**

CÉL	Hatás
<b>10</b>	<b>Egyszók (Fizikai ellenállás)</b> Feldobás: az áldozat – a felette lévő szabad térben – két láb magasba teleportálódik korábbi pozíciójához képest. Manaégetés ( <i>Szellemi ell.</i> ): az áldozat minden körközben elveszít 2Mp-t k10 percen keresztül. Szószegés: az áldozat hangja eltorzul, így a hatalomszó használathoz kötődő próbadozásaihoz 1 extra kudarc sújtja k10 percen keresztül.
	<b>Többsók (Elkerülő ellenállás)</b> Káoszragály: az érzékeiket érő impulzusok hatására legfeljebb 3 célpont számára 2k5 kör erejéig (-1HMO) érvényesül. Fénypásztor: az elemi fény manipulálásával normál látásában elvakít legfeljebb 3 célpontot 2k5 kör erejéig.

### **Önszók (nincs ellenállás)**

Sárkánylehelet: a használó 3k5 körön belül egyetlen alkalommal képes legfeljebb 1 láb távolságra 2k5 sebésű lángot fújni 1 CS-ért, amit az áldozatok megpróbálhatnak Elkerülni.

Őslepel: a használó fizikai teste a hagyományos látással bírók számára láthatatlanná válik 3k5 kör időtartam erejéig.

Szárnyalás: a használó mindenféle fizikai sebessége másfélszeresére nő 3k5 kör időtartam erejéig.

Villámút: a használó egy által kijelölt, legfeljebb 10 láb távolságra lévő pontra teleportál.

### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Ezer káprázat: létrehoz egy „intelligens”, legfeljebb apró objektum léptékű fény és hang illúziót 2k5 kör erejéig.

Lánguralás: a kijelölt 10 lábnyi átmérőjű hatóterületen 2E-nek megfelelő mértékben csökkenti minden tűz és hő erősségét 2k5 kör erejéig.

Mágiafal: a kijelölt 10 lábnyi átmérőjű hatóterületen 2k5 kör erejéig egy mágiatiltó mezőt hoz létre, amely minden ott létrejövő mágia Erősségét 1E-vel csökkenti.

Őscsend: a kijelölt 10 lábnyi átmérőjű hatóterületen 2k5 kör erejéig csak azok a hatalomszavak fogannak meg, melyeket e hatószó kimondójánál magasabb Ősi vér adottsággal bíró szereplő mond ki, vagy olyan vele azonos fokozaton álló, aki hatáspróbájában eléri az ő produktumát.

### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Feldobás: az áldozat – a felette lévő szabad térben – öt láb magasba teleportálódik korábbi pozíciójához képest.

Manaégetés (*Szellemi ell.*): az áldozat minden körökben elveszít 5Mp-t k10 órán keresztül.

Szószegés: az áldozat hangja eltorzul, így a hatalomszó használathoz kötődő próbadobásaikor 2 extra kudarc sújtja k10 órán keresztül.

### **Többszók (Elkerülő ellenállás)**

Káoszragály: az érzékeiket érő impulzusok hatására legfeljebb 10 célpont számára 4k5 kör erejéig (-4HMO) érvényesül.

Fénypásztor: az elemi fény manipulálásával normál- és infralátásában elvakít legfeljebb 10 célpontot 4k5

kör erejéig.

### **Önszók (nincs ellenállás)**

Sárkánylehelet: a használó 3k5 körön belül három alkalommal képes legfeljebb 5 láb távolságra 4k5 sebésű lángot fújni 1-1 CS-ért, amit az áldozatok megpróbálhatnak Elkerülni.

Őslepel: a használó fizikai teste a hagyományos és infra látással bírók számára láthatatlanná válik 3k5 kör időtartam erejéig, továbbá a külvilág számára nem is hallhatóak az általa keltett hangok és zajok.

Szárnyalás: a használó mindenféle fizikai sebessége kétszeresére nő 3k5 kör időtartam erejéig.

Villámút: a használó egy által kijelölt, legfeljebb 50 láb távolságra lévő pontra teleportál.

### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Ezer káprázat: létrehoz egy „intelligens”, legfeljebb kisebb objektum léptékű fény, hang, szag illúziót 4k5 kör erejéig.

Lánguralás: a kijelölt 50 lábnyi átmérőjű hatóterületen 3E-nek megfelelő mértékben csökkenti minden tűz és hő erősségét 4k5 kör erejéig.

Mágiafal: a kijelölt 50 lábnyi átmérőjű hatóterületen 4k5 kör erejéig egy mágiatiltó mezőt hoz létre, amely minden ott létrejövő mágia Erősségét 2E-vel csökkenti.

Őscsend: a kijelölt 50 lábnyi átmérőjű hatóterületen 4k5 kör erejéig csak azok a hatalomszavak fogannak meg, melyeket e hatószó kimondójánál magasabb Ősi vér adottsággal bíró szereplő mond ki, vagy olyan vele azonos fokozaton álló, aki hatáspróbájában eléri az ő produktumát.

### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Feldobás: az áldozat – a felette lévő szabad térben – húsz láb magasba teleportálódik korábbi pozíciójához képest.

Manaégetés (*Szellemi ell.*): az áldozat minden körökben elveszít 20Mp-t k5 napon keresztül.

**18** Szószegés: az áldozat hangja eltorzul, így a hatalomszó használathoz kötődő próbadobásaikor 4 extra kudarc sújtja k5 napon keresztül.

### **Többszók (Elkerülő ellenállás)**

Káoszragály: az érzékeiket érő impulzusok hatására legfeljebb 30 célpont számára 8k5 kör erejéig (-6HMO) érvényesül.

**14**

Fénypásztor: az elemi fény manipulálásával normál-, infra- és ultralátásában elvakít legfeljebb 30 célpontot 8k5 kör erejéig.

### **Önszók (nincs ellenállás)**

Sárkánylehelet: a használó 3k5 körön belül hat alkalommal képes legfeljebb 25 láb távolságra 8k5 sebzésű lángot fújni 1-1 CS-ért, amit az áldozatok megpróbálhatnak Elkerülni.

Őslepel: a használó fizikai teste a hagyományos, infra- és ultra látással bírók számára láthatatlanná válik 3k5 kör időtartam erejéig továbbá a külvilág számára nem is érzékelhetőek az általa keltett hangok és szagok.

Szárnyalás: a használó mindenféle fizikai sebessége háromszorosára nő 3k5 kör időtartam erejéig.

Villámút: a használó egy által kijelölt, legfeljebb 250 láb távolságra lévő pontra teleportál.

### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Ezer káprázat: létrehoz egy „intelligens”, legfeljebb közepes objektum léptékű fény, hang, szag, íz illúziót 8k5 kör erejéig.

Lánguralás: a kijelölt 250 lábnyi átmérőjű hatóterületen 5E-nek megfelelő mértékben csökkenti minden tűz és hő erősségét 8k5 kör erejéig.

Mágiafal: a kijelölt 250 lábnyi átmérőjű hatóterületen 8k5 kör erejéig egy mágiatiltó mezőt hoz létre, amely minden ott létrejövő mágia Erősségét 3E-vel csökkenti.

Őscsend: a kijelölt 250 lábnyi átmérőjű hatóterületen 8k5 kör erejéig csak azok a hatalomszavak fogannak meg, melyeket e hatószó kimondójánál magasabb Ősi vér adottsággal bíró szereplő mond ki, vagy olyan vele azonos fokozaton álló, aki hatáspróbájában eléri az ő produktumát.

### **Egyszók (Fizikai ellenállás)**

Feldobás: az áldozat – a felette lévő szabad térben – száz láb magasba teleportálódik korábbi pozíciójához képest.

22

Manaégetés (*Szellemi ell.*): az áldozat minden körközben elveszít 100 Mp-t k5 héten keresztül.

Szószegés: az áldozat hangja eltorzul, így a hatalomszó használathoz kötődő próbadobásaikor 8 extra kudarc sújtja k5 héten keresztül.

### **Többszók (Elkerülő ellenállás)**

Káoszragály: az érzékeiket érő impulzusok hatására legfeljebb 100 célpont számára 16k5 kör erejéig (-8HMO) érvényesül.

Fénypásztor: az elemi fény manipulálásával mindenféle fényen alapuló látásában elvakít legfeljebb 100 célpontot 16k5 kör erejéig.

### **Önszók (nincs ellenállás)**

Sárkánylehelet: a használó 3k5 körön belül tíz alkalommal képes legfeljebb 100 láb távolságra 16k5 sebzésű lángot fújni 1-1 CS-ért, amit az áldozatok megpróbálhatnak Elkerülni.

Őslepel: a használó fizikai teste minden hagyományos érzékszerv számára érzékelhetlenné válik 3k5 kör időtartam erejéig.

Szárnyalás: a használó mindenféle fizikai sebessége négyszeresére nő 3k5 kör időtartam erejéig.

Villámút: a használó egy által kijelölt, legfeljebb 1 mérföld távolságra lévő pontra teleportál.

### **Hatószók (nincs ellenállás)**

Ezer káprázat: létrehoz egy „intelligens”, legfeljebb nagy objektum léptékű fény, hang, szag, íz és tapintás illúziót 16k5 kör erejéig.

Lánguralás: a kijelölt 1 mérföldnyi átmérőjű hatóterületen 9E-nek megfelelő mértékben csökkenti minden tűz és hő erősségét 16k5 kör erejéig.

Mágiafal: a kijelölt 1 mérföldnyi átmérőjű hatóterületen 16k5 kör erejéig egy mágiatiltó mezőt hoz létre, amely minden ott létrejövő mágia Erősségét 5E-vel csökkenti.

Őscsend: a kijelölt 1 mérföldnyi átmérőjű hatóterületen 16k5 kör erejéig csak azok a hatalomszavak fogannak meg, melyeket e hatószó kimondójánál magasabb Ősi vér adottsággal bíró szereplő mond ki, vagy olyan vele azonos fokozaton álló, aki hatáspróbájában eléri az ő produktumát.

Szót kell még ejteni a történelem során még felbukkanó, hatalomszavak megformálásra képes **további fajok** ősi nyelvéről, illetve azok hatóköréről. A gnóm nyelv az élettelen anyagokhoz kötődik. A sivataglakó mahrahadik asztrális, mentális, elemi erő és sorshatásszerű megnyilvánulásokat képesek előidézni. Az elfeledett ősi elf nyelv a növények és a természeti jelenségek hatókörét birtokolja. Az ősi törpe nyelv az elemi föld és a fémek manipulálására képes. Az ősi amund nyelv az asztrális, míg a dzsenn a mentális hatások előidézésére alkalmas hatalomszavakat képes citálni. El kell mondani, hogy közel

sem az összes nyelv használja a teljes szókészletet, azaz egy vagy akár több is hiányozhat az egyszók, többszók, önszók, hatószók sorából. Viszont ellenszavak segítségével mindegyiknek megvan a lehetősége arra, hogy akár a más ősi nyelvek által bevetett hatalomszavak ellen védekezzen.

Különféle Ősi lények testrészeiből, borzalmas praktikák segítségével, **talizmánok** készíthetők, amelyek viszont nem varázstárgyak. A talizmánok a viselőik számára, a készítésükkor elért produktum értéknek megfelelő védelmet biztosítanak, az egy- illetve többszókkal szemben. Általában 1-3-9 (értsd Ősi vér adottság) hatalomszó ellen nyújthatnak védelmet és a töltetszámuk akkor is csökken, ha a túl alacsony produktumuk okán nem képesek ellenállni a beérkező hatalomszónak. A talizmánok hatalomszó semlegesítésre nem alkalmasak, azaz a viselőn kívül mást sosem védenek meg. Sőt, ha nincs épp viselőjük, nem is aktívak. Viselve viszont működésbe lépésük automatikus, játéktechnikailag manővert nem igényel. Az egy időben viselt több talizmán képtelen összehangolni tevékenységét, így egy-egy beérkező hatalomszóval szemben külön-külön lépnek fel és veszítenek a töltetszámukból. A töltetszámot visszanyerni képes talizmánok sajátja, hogy a viselőjüknek életerőt kellett biztosítani a számukra a felvételükkor. A leggyorsabban regenerálódó talizmánok is csak napi 1 töltet visszanyerésére képesek. Nem egy talizmán kellemetlen mellékhatása, hogy vállalhatatlan mértékben roncsolja, felemészti a hétköznapi halandók, újabb kori fajok (emberek, elfek, orkok stb) testét és/vagy tudatát. Ez abban is megnyilvánul, hogy míg viselik azokat, lerontják a birtokosuk Egészségét. E talizmánoknak általában nincs auratárgy követelménye.

A **Csont talizmánok** kizárólag potensebb Ősi vér adottsággal (II vagy III) bíró ősi bestiák csontjaiból készíthetők. Szakszerű felhelyezésük – az élő szöveten keresztül kell szűrni őket – csupán k5 Fp veszteséget okoz. Az Ősi vér fokozatától függően 1-2 hatalomszó ellen védenek és sosem nyernek vissza töltetet.

A **Kesztyű talizmánok** fel és levétele 1-1 Ép-be kerül. Ennek folyamánként ronda sebek keletkeznek a hétköznapi halandók kezén. Alapanyagától függetlenül csupán egyetlen hatalomszóval szemben jelentenek védelmet.

A **Maszk talizmánok** fel és levétele 2-2 Ép-be kerül. Utóbbi borzalmas sebeket hagy maga után. A bőr eredeti gazdájának kilététől függően akár 3 hatalomszóval szemben is védenek. A maszk a fejen 3-as SFÉ-t ad.

A **Gereznavértek** fel és levétele 3-3 Ép-be kerül. Mindkét folyamat pokoli kínokat jelent a hétköznapi halandók számára, ráadásul szörnyű sebeket hagy maga után. Alapanyagától függően akár 9 hatalomszóval szemben is képes megvédeni viselőjét. Játéktechnikailag 4-es SFÉ-t és 2-es MGT jelent a gereznavért.

A **Húsbilincsek** kizárólag II-es vagy magasabb Ősi vér adottsággal bíró bestiákból készíthetők. Felhelyezésükkor csupán 1 Ép sebet okoznak, viszont minden semlegesítési kísérlet további 1-1 Ép sérülést okoz a viselője számára azon a testrészen, ahová felhelyezték. Cserében három naponta 1 töltetet visszanyer a Húsbilincs. Ellenben a teljesen kimerült Húsbilincs elveszti töltetvisszanyerő képességét. Túl intenzív védelem esetén akár a kérdéses testrész csonkolását is okozhatja a bilincs. A viselt bilincset épségben eltávolítani csak a kérdéses testrész levágásával lehet. A testrészről való roncsolásos eltávolítása szakértő közreműködés mellett is legalább 3 Ép sérülést okoz. Huzamosabb viselése fizikai elváltozásokkal járhat az alapanyagától függően.

Az **Ínfonatok** kizárólag II-es vagy magasabb Ősi vér adottsággal bíró bestiákból készíthetők. Felhelyezésükkor csupán 1 Ép sebet okoznak, viszont minden semlegesítési kísérlet további 1-1 Ép sérülést okoz a viselője számára azon a testrészen, ahová felhelyezték. Cserében két naponta 1 töltetet visszanyer az Ínfonat. Túl intenzív védelem esetén akár a kérdéses testrész csonkolását is okozhatja a fonat. A viselt fonatot épségben eltávolítani csak a kérdéses testrész levágásával lehet. A testrészről való roncsolásos eltávolítása szakértő közreműködés mellett is legalább 3 Ép sérülést okoz. Huzamosabb viselése szellemi elváltozásokkal járhat az alapanyagától függően.

Az **Esszenciákat**, mint egykor élt ősi lények különlegesen tartósított maradványait, egyben el kell fogyasztani ahhoz, hogy talizmánként kifejtthessék hatásukat. Kizárólag II-es vagy magasabb Ősi vér adottsággal bíró bestiákból készíthetők. Lenyelésükkor csupán 1 Ép sebet okoznak, viszont minden semlegesítési kísérlet további 1-1 Ép sérülést okoz a viselője számára. Cserében 1 naponta 1 töltetet visszanyer az Esszencia. Túl intenzív védelem esetén a birtokosának közvetlen halálát is okozhatja, Természetes módszerekkel képtelenség eltávolítani. Épségben visszakapni csak a viselőjének halálát követően lehet. Huzamosabb „viselése” fizikai és szellemi elváltozásokkal járhat az alapanyagától függően.

E világ, mivel érdemi mágikus potenciállal bír, ezért számtalan misztikus jelenség otthona. Ezek a jelenségek rettenetesen sokfélék lehetnek. Vannak monumentálisak és intenzívek, mint például az élők lelkét testükből kitépni képes lélekörvények, vagy az alattuk elhaladókat váltakozó távolságokra és irányokba elteleportáló manaszivárványok. Viszont jelentősen gyakrabban fordulnak elő az olyan aprók és jelentéktelenek, mint a régmúlt történéseit visszhangzó árnyhangok, vagy az évfordulós emlékek újraélését előidéző káoszfények.

Ezek mind-mind különféle spontán mágikus hatások, melyeket többé-kevésbé varázslatként érzékelhetőek, vizsgálhatóak és kezelhetőek. Sok-sok, a misztikumok után kutakodó varázstudó vizsgálja és próbálja megérteni ezek működését. Ez néhányaknak még sikerülhet is, ám csak nagyon ritkán akad olyan szerencsés, kinek sikerül egy akkora áttörés, amely lehetővé teszi számára ezen jelenségek reprodukálását. Később aztán, ha nem tartja meg magának ezt a féltett tudást, az így leírt misztikus procedúra akár a profán mágiát űző halandók repertoárjában köszönhet majd vissza. Ezek a jelenségek nem feltétlenül a mágiarendszer keretein belül működnek. Interakciójuk a hagyományos mágiarendszerrel minden esetben a Mesélő döntésén múlik.

A Misztikus jelenségek statisztikai jobbára kézenfekvőek. Amiről külön érdemes szót ejteni, az **Szintjük**, mely azok hatékonyságáról, **Jellegük**, ami a mágiaelméleti besorolásukról, illetve az **Erősségük**, mely a varázslatként való befolyásolhatóságáról (pl. *destrukció*) tájékoztat.

### **Példa misztikus jelenségek**

#### **KÁOSZFÉNY**

**Szint:** 1

**Jelleg:** mentálmágikus

**Gyakoriság:** ritka, ismétlődő

**Előfordulás:** halandók számára sorsfordító történések helyszínén

**Kiterjedés:** pontszerű

**Aktivitás:** változó, de általában pár perc

**Hatás:** emléknyerés

**Erősség:** 3E

**Ellenállás:** Mentális

**Leírás:** e jelenség „fizikai” megjelenése egy, a szivárvány színeiben játszó fénylő pont. A káoszfény egy olyan halandó emlékének lenyomata, aki jelentős, általában sokak számára sorsfordító esemény központi szereplője volt egykoron. Az, aki érintkezésbe kerül a káoszfényvel, egy ellenpróba során ellenállást tehet annak Szint+10 értékével szemben. Amennyiben alulmarad, úgy egy pillanat alatt a szereplő nézőpontjából származó emlékek birtokosa lesz. Az emlék kizárólag az adott esemény közvetlen és központi

történéseit jelenti. A káoszfény olyan évfordulók alkalmával tűnik fel az egykori történések helyszínén, melyek az ezt támogató együttállások mellett érkeznek el. Egy-egy káoszfény előfordulása sosem tart tovább, mint az a kérdéses esemény, melyet a jelenség magában hordoz.

#### **LÉLEKÖRVÉNY**

**Szint:** 2-6

**Jelleg:** nekromágikus

**Gyakoriság:** nagyon ritka, eseti

**Előfordulás:** feketemágiával érintett mágikus összecsapások helyszínei közelében keletkező tornádókban

**Kiterjedés:** 20-60 (200) láb

**Aktivitás:** 1 vagy több óra

**Hatás:** halál

**Erősség:** 6E

**Ellenállás:** Asztrális/Mentális

**Leírás:** az egyik legveszedelmesebb jelenség, mely elől minden élőlény rettegve menekül. Gyakorlatilag egy misztikus, kékes színben derengő vihar. A halandók szerencséjére mozgásában semmi tudatosság nincs. Jobbára egy fix pályán mozog, egyesek szerint a manaháló vonalait követve. Mozgásának maximális sebessége viszont körönte 100 láb. Így elfutni kevésbé, inkább időben észlelve kitérni lehet előle. A lélekörvény szokatlan sajátossága, hogy az induló 2-es Szintje képes növekedni. Az, aki közvetlen érintkezésbe kerül a jelenséggel, egy ellenpróba során ellenállást tehet annak Szint+10 értékével szemben. Az áldozat sikertelensége esetén a lélekörvény annak lelkét kitépi a testéből és magába olvasztja azt. Ezáltal végez vele. Minden tizedik áldozat után +1-el nő a jelenség Szintje. Amennyiben ez elérné a 7-et, a tornádó szétszakad, de még utoljára – egy 100 láb sugarú körben – kifejti a lélekpisztító hatását. Szerencsére a jelenség minden óra után veszít -1 Szintet, amely ha így a 2-es érték alá csökkenne, a lélekörvény további következmények nélkül elcsendesül, megszűnik.

Alább következzenek az TTK szabályai alapján kidolgozott aktív tevékenységre képes mágikus formák. Két fő fajtájuk az elemi- (pl. tűzvarázslói tűzlények), illetve az anyagmágikus (pl. boszorkányi Kígyóköttél) aktív formák. Ezeket túl a vetületi síkokon független varázslényként ténykedő gólemeket is ide sorolhatjuk.

Tehát, e varázslat által kreált önálló tevékenységre is képes mágikus képződményekre aktív formaként hivatkozunk. Létrejöttükkor az azokat létrehozó varázslat jellemzőiből kiindulva, az alábbi formasablonon keresztül, kell meghatározni e kreatúrák statisztikáit.

**Formasablon tábla**

*Erősség / Terület Asp.	Ké	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés max.	Tám	Ep	SFÉ	Mozg.	Fizikai	Reakció/Elkerülő	Szellemi	Képz. fok
0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	1	1	1	Nf
1	15	15	45	15	1	0	3	0	12	3	3	3	-
2	30	30	80	25	2	1	6	0	20	5	5	5	-
3	35	35	95	30	3	0	8	0	28	7	7	7	-
4	40	40	100	35	5	2	10	1	36	9	9	9	If
5	45	50	110	40	10	0	12	2	44	11	11	11	AF
6	50	55	115	45	15	3	14	3	52	13	13	13	-
7	55	65	125	50	20	0	16	4	60	15	15	15	Kf
8	60	75	135	55	25	4	18	5	68	16	16	16	-
9	70	90	150	60	30	0	21	6	76	17	17	17	-
10	80	100	160	70	35	5	24	7	84	18	18	18	Mf
11	90	115	175	75	40	0	27	8	92	19	19	19	-
12	100	130	190	85	45	6	30	9	100	20	20	20	-
13	110	150	210	95	50	0	34	10	108	21	21	21	-
14	125	170	230	105	55	7	38	11	116	22	22	22	Lf
15	140	190	250	120	60	0	42	12	124	23	23	23	-

\*Az **Erősség** felel a Ké, Cé, Reakció, Szellemi, Képzettség, míg a **Terület** a Sebzés, Tám, Ep, SFÉ, Mozgás, Fizikai statisztikáékért. A TÉ és VÉ értékeknél a kettő közül a magasabb számít.

Minden aktív forma esetében igaz az, hogy a varázslat a neki meghatározott cél érdekében cselekszik. Nincs bennük lélek, sem semmi azt helyettesítő dolog. Ennek következtében természetes és misztikus szellemi behatásoknak sem válhatnak célpontjaivá. Ezek a formák fajtájuktól függően Anyag-, Elem- vagy korlátozott Lélek-, míg az Álomsíkon leledzők Normál érzékkel bírnak. Szintén fontos kihangsúlyozni, hogy az általuk birtokolt képzettség mindig a rájuk jellemző, főképp passzív vagy készségszerű tudást jelent. Sosem olyanokat, mint például egy Fegyverhasználat, egy Leszerelés vagy bármilyen misztikus esetleg tudományos képzettség.

Általában az aktív formát előhívó varázslat Hatóterülete határozza meg az aktív forma fizikai méretét. Ennek alapján:

Hatóterület	Méret
1-2	-3
3	-2
4	-1
5-7	+0
8-9	+1
10-11	+2
12	+3

Amennyiben egy forma Irányított, úgy az a varázstudó Cselekedet keretének terhére tevékenykedik, aki akár a saját statisztikáit is alapul veheti néhány, a sablonban szereplő értékek helyett. Ezek a TÉ, VÉ, Cé és a Reakció/Elkerülő, illetve Szellemi próbák, ellenállások, képzettségek. A helyettesítésről a varázstudó az aktív forma létrejöttükkor vagy az irányításra való Cselekedet költés során egyenként és szabadon dönthet. Az ilyen Irányított formák támadás szempontjából az irányítójuk fegyvereként kezelendők. Passzív állapotúvá akkor válnak, ha egy kör időtartam telik el úgy, hogy irányítójuk nem fordított legalább 1 CS-t a tevékenységük felügyeletére. A Stílusok közül kizárólag a szabad stílusokat vethetik be a formasablon szerinti Képzettség fokon.

Az anyagi és elemi **aktív formák varázs érzékelése** a hétköznapi halandók érzékeléshez képest semmilyen előnnyel vagy hátránnyal nem bír. Igaz ez akkor is, hogyha azok konkrét metodikája eltérő. Azaz, a környezeti ingerek, vagy a fényviszonyok éppen úgy érintik őket is.

A KM a lenti, elemi- és anyagi formamódosítókon túl más módosítókat is meghatározhat, követve azt a koncepciót, hogy a módosítók összevontan ne haladják meg az átlagot.

## Elemi formák

A legtöbb **aktív elemi forma** egy elemteremtő varázslatként jön létre, mivel az őselemek felettébb ritkán fordulnak elő természetes környezetben. Az aktív elemi formákra egységesen igaz, hogy a sebzésüket nem a fenti táblázat, hanem közvetlenül a beléjük foglalt elem erőssége határozza meg. Viszont a hatóterület limitálja, hogy legfeljebb mekkora Erősség kényszeríthető az adott formába. Természetesen az esetleges túlütésből származó szorzó esetükben nem alkalmazható. Az egyszerűbb elemi formákhoz képest az aktív formák sokkal érzékenyebb szerkezetűek, ezért fizikai úton misztikus fegyverrel közvetlenül sebezhetőek. Ez utóbbi Erősségükre nem, csupán az Esszencia pontjukra (Ep) van hatással. Ezen kívül a Varázstűközés szabályai szerint a tartósan érintkező ellentétes őselemi behatások tartósan, míg az ellentétes természetes elemek átmenetileg csökkenhetik az Erősségüket.

## Elemi formamódosítók

### Tűzlény (elemi)

TÉ: +10, SFÉ: nincs, Szellemi: -1

### Vízlény (elemi)

VÉ: +10, SFÉ: nincs, Rea./Elk.: -1

### Földlény (elemi)

Sebzés: +2, SFÉ: van, Mozgás: -4, Rea./Elk.: -2

### Levegőlény (elemi)

Sebzés: -2, SFÉ: nincs, Mozgás: +4, Fiz.: -1, Rea./Elk.: +1

### Tűzeszköz (elemi)

TÉ: +5, Sebzés:+1, SFÉ: nincs, Szellemi: -1

### Vízeszköz (elemi)

TÉ: +5, VÉ: +5, SFÉ: nincs, Rea./Elk.: -1

### Földeszköz (elemi)

Sebzés: +3, SFÉ: van, Mozgás: -6, Rea./Elk.: -2

### Levegőeszköz (elemi)

Sebzés: -3, SFÉ: nincs, Mozgás: +6, Fiz.: -1, Rea./Elk.: +1

## Anyagi formák

Az **aktív anyagi formák** jellemzően nem teremtett, hanem ténylegesen létező tárgyak aktívvá tett példányai. Fizikai úton a hagyományos eszközökkel megsebezhetőek, elpusztíthatóak. Természetesen ezek is Esszencia ponttal (Ep) bírnak, melyeken keresztül érvényesülhet a sebezhetőségük. Az ilyen varázslat Hatóterületéhez képest nem maradhat el annak az Erőssége, mivel ez ellehetetlenítené annak működését.

Az aktív anyagi formák fizikai sebezhetősége az adott anyagtól függ, melyet a Tolerancia, ritkábban az Érzékenység szabályain keresztül a vágó-, szűrő-, zúzófegyver felosztás szerint érdemes bevetni.

## Anyagi formamódosítók

### Nyers kő (anyagi)

VÉ: -20, Sebzés: +2, SFÉ: van, Mozgás: -4, Fizikai: +2, Rea./Elk.: -2

Tolerancia II.(szűrő), Tolerancia III.(vágó)

### Nyers föld (anyagi)

TÉ: -10, VÉ: -10, SFÉ: van, Fizikai: +1, Rea./Elk.: -1

Tolerancia I.(zúzó), Tolerancia III.(szűrő, vágó)

### Nyers fa (anyagi)

SFÉ: nincs

Tolerancia I.(zúzó), Tolerancia III.(szűrő)

### Folyadék (anyagi)

VÉ: +5, Mozgás: +2, SFÉ: nincs, Rea./Elk.: -1

Tolerancia II.(szűrő)

### Növény (anyagi)

TÉ: +5, VÉ: +5, SFÉ: nincs, Mozgás: -4

Tolerancia I.(zúzó), Tolerancia III.(szűrő)

### Test (anyagi)

Sebzés: -3, SFÉ: nincs, Rea./Elk.: +2, Szellemi: +1

Tolerancia II.(szűrő)

### Tárgy kő (anyagi)

VÉ: -10, Sebzés: +2, SFÉ: van, Mozgás: -2, Fizikai: +1, Rea./Elk.: -1, Szellemi: -1

Érzékenység I.(zúzó), Tolerancia II.(szűrő, vágó)

### Tárgy fém (anyagi)

Sebzés: +2, SFÉ: van, Mozgás: -8, Fizikai: +1, Rea./Elk.: -2

Tolerancia I.(zúzó), Tolerancia III.(szűrő, vágó)

### Tárgy fa (anyagi)

SFÉ: nincs, Fizikai: +1, Szellemi: -1

Érzékenység I.(vágó), Tolerancia I.(szűrő)

### Tárgy szövet (anyagi)

Sebzés: -1, SFÉ: nincs, Mozgás: +2

Érzékenység II.(vágó), Tolerancia I.(zúzó, szűrő)

## Vetületi formák

A **vetületi** síkokon ténykedő **gólemeket** mindig a varázslatok teremtik. Esetükben a hatóerő és a hatótáv értékei között nincs semmiféle előírt kapcsolat. Ezen kívül az adott síkra jellemző szabályokat kell figyelembe venni az egyes statisztikák meghatározásánál. E gólemek esetében nincs játéktechnikai kihatása a meghatározott Méretnek, mind egységesen 0-s. Ezen túlmenően az őket létrehozó varázslathoz HMO növelő Precizitás sem kapcsolható. Az Atissgólemek sosem lehetnek képesek az antissmágia használatára, továbbá a sebzésük a Fizikum tulajdonságból származtatható, míg a két másik Belső sík esetében ez egy nem is értelmezhető statisztika. E gólemek esetében, mivel azok eleve a kérdéses síkon jönnek létre, nincs szükség a Tulajdonság értékek – e síkok kapcsán játéktechnikailag előírt – megfeleltetésére. E formák érzékelése a számukra rendeltetett síknak megfelelő, továbbá formamódosítóról sem beszélhetünk az esetükben.

**AKTÍV FORMÁK JEGYZÉKE**

Néhány példa az anyag illetve elemi mágiaformával „élre” keltett aktív formákra. Illetve egy-egy példa a különféle vetületi síkokon ténykedő gólemekre.

**Elemi formák**

<b>TÚZKÍGYÓ</b> AKTÍV ELEMFORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 9	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 5	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 4	<b>Ep:</b> 10 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 30	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 50	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 100	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 25	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		7	12	4,5	-	2k5	2	-4 (-3)
<b>Méret:-1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 36/12	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Nf	<b>Jellemző:</b> Nf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 2E, Hatóterület: 4 (közepes tárgy), Precizitás: +2HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy tűzből fogant, két láb hosszúságú, kígyószerű varázslény. Misztiusfegyverrel vagy mágiával sebezhető. <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>TÚZMADÁR</b> AKTÍV ELEMFORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 13	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 9	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 8	<b>Ep:</b> 14 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 65	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 115	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 35	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		10,5	15,5	7,5	-	6k5	3	-3 (-2)
<b>Méret: 0</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 52/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 4E, Hatóterület: 6 (apró objektum), Precizitás: +4HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy tűzből fogant, csónaknyi méretű, madárszerű varázslény. Misztiusfegyverrel vagy mágiával sebezhető. <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>TÚZSÁRKÁNY</b> AKTÍV ELEMFORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 20	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 15	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 14	<b>Ep:</b> 26 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 140	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 190	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 50	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		20	25	11	-	12k5	6	-1 (0)
<b>Méret: 3</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 100/13	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 100/13	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 7E, Hatóterület: 12 (közepes tárgy), Precizitás: +6HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy tűzből fogant, kastély veteksző méretű, kígyószerű varázslény. Misztiusfegyverrel vagy mágiával sebezhető. <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>LÉGKÖTÉL</b> AKTÍV ELEMFORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 8	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 8	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 7	<b>Ep:</b> 10 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 40	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 100	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 30	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		4	10	3	-	4k2-3	2	-4 (-3)
<b>Méret:-1</b>	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 42/11	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 42/11	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Nf	<b>Jellemző:</b> Nf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 3E, Hatóterület: 4 (közepes tárgy), Precizitás: +0HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy elemi levegőből font, két láb hosszúságú, kötél szerű varázseszköz. Misztiusfegyverrel vagy mágiával sebezhető. <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>VÍZDISZNÓ</b> AKTÍV ELEMFORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 11	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 10	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 11	<b>Ep:</b> 12 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 50	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 120	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 40	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		6,5	13,5	5,5	-	8k2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 44/8	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> 44/8		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 5E, Hatóterület: 5 (nagy tárgy), Precizitás: +1,5HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy víz alkotta, emberi termettel bíró, sertésre hasonlító varázslény. Misztiusfegyverrel vagy mágiával sebezhető. <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>FÖLDBÁSTYA</b> AKTÍV ELEMFORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 18	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 5	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 7	<b>Ep:</b> 22 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 35	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 100	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 160	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 30	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 7			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		10	16	3	-	4k2+3	5	-4 (-3)
<b>Méret:</b> 2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 76/20	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Nf	<b>Jellemző:</b> Nf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 3E, Hatóterület: 10 (közepes objektum), Precizitás: +0HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy földből felépülő, valódi várbástyának megfelelő méretű varázskonstrukció. Misztiusfegyverrel vagy mágiával sebezhető. <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

#### Anyagi formák

<b>ALMAFA</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 15	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 15	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 15	<b>Ep:</b> 16 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 70	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 130	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 50	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		7	13	5	-	2k10	3	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 56/9	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 7E, Hatóterület: 7 (apró-kisebb objektum), Precizitás: +0HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett, amúgy élő növény. Tolerancia I.(zúzód), Tolerancia III.(szúró) <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>GÉPSZOLGA</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 12	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 11	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 13	<b>Ep:</b> 12 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 50	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 55	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 115	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 45	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 2			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		7,5	13,5	6,5	-	2k5+2	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 36/6	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 6E, Hatóterület: 5 (nagy tárgy), Precizitás: +2HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett, fémből készült szerkezet. Tolerancia I.(zúzód), Tolerancia III.(szúró, vágó) <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>HOMUNKULUSZ</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 11	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 18	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 17	<b>Ep:</b> 12 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 60	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 75	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 135	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 55	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		8,5	14,5	6,5	-	1k10-3	2	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 44/5	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 8E, Hatóterület: 5 (nagy tárgy), Precizitás: +1HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett emberi test. Tolerancia II.(szúró) <sup>1</sup> <i>Irányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>KALAP</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 7	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 9	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 9	<b>Ep:</b> 8 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 40	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 40	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 100	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 35	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		4	10	3,5	-	k2+1-1	1	-3 (-2)
<b>Méret:</b> -2	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 30/6	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> lf	<b>Jellemző:</b> lf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 4E, Hatóterület: 3 (kisebb tárgy), Precizitás: +0HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett, szövetből készült ruhadarab. Érzékenység II.(vágó), Tolerancia I.(zúzó, szúró) <sup>1</sup> <i>Irányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>KAROSSZÉK</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 12	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 11	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 10	<b>Ep:</b> 12 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 50	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 110	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 40	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 0			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		7,5	13,5	6,5	-	1k10	2	-2 (-1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 44/8	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 5E, Hatóterület: 5 (nagy tárgy), Precizitás: +2,5HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett, fából készült bútor. Érzékenység I.(vágó), Tolerancia I.(szúró) <sup>1</sup> <i>Irányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>KŐSZIKLA</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 15	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 13	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 15	<b>Ep:</b> 14 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 55	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 65	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 105	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 50	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 3			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		9	13	7,5	-	3k5+2	3	-1 (0)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 48/6	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 7E, Hatóterület: 6 (apró objektum), Precizitás: +2,5HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett, székér méretű sziklatömb. Tolerancia II.(szúró), Tolerancia III.(vágó) <sup>1</sup> <i>Irányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

<b>SZENTÉLY</b> AKTÍV ANYAGI FORMA		<b>Fiz/Fiz</b> 17	<b>Rea<sup>1</sup>/Elk<sup>1</sup></b> 17	<b>Sze<sup>1</sup>/Sze<sup>1</sup></b> 17	<b>Ep:</b> 18 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 80	<b>TÉ<sup>1</sup>:</b> 100	<b>VÉ<sup>1</sup>:</b> 150	<b>CÉ<sup>1</sup>:</b> 70	<b>Test<sup>1-0</sup>:</b> 5			
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		13,5	18,5	10,5	-	5k5+2	4	0 (+1)
<b>Méret:</b> 1	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 66/6	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Mf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> -	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 10E, Hatóterület: 8 (kisebb objektum), Precizitás: +3,5HMO							
<b>Leírás:</b>	Egy varázslat által életre keltett, javarész kőből készült épület. Érzékenység I.(zúzós), Tolerancia II.(szúró, vágó) <sup>1</sup> <i>Írányított varázslat esetén a varázstudó idevágó statisztikája érvényesíthető.</i>							

#### Vetületi gólemek

<b>HÍRVIVŐ</b> ANTISSGŐLEM		<b>Fiz/Fiz</b> 15/15	<b>Rea/Elk</b> 11	<b>Sze/Sze</b> 11	<b>Ép:</b> 16 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 45	<b>TÉ:</b> 65	<b>VÉ:</b> 125	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> -	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> -	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> -	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> -
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Alak V.		6,5	12,5	-	-	k5+2	3	-2 (1)
Alak III.		-	12,5	4	0	k5	3	-2 (1)
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> 60/10	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Af	<b>Jellemző:</b> Af	<b>Misztikus:</b> Af	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 5E, Hatóterület: 7							
<b>Leírás:</b>	A hírvivő varázslat egy olyan antissgőlemet hoz létre, amely a varázstudó által megadott üzenetet a megadott célpont álmán keresztül juttatja el valakinek. A gólem az előre megadott részletek alapján, de önerejéből ténykedik a feladat végrehajtásán. Az antissalakját a varázstudó határozza meg, gyakran ez éppen önmaga.							

<b>SZÍNKOPÓ</b> ASZTRÁLGŐLEM		<b>Fiz/Fiz</b> 7/7	<b>Rea/Elk</b> 16/16	<b>Sze/Sze</b> 16/16	<b>Ép:</b> 8 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 60	<b>TÉ:</b> -	<b>VÉ:</b> -	<b>CÉ:</b> -	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> -	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> -	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> -	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> -
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		-	-	-	-	-	1	-
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 28/4	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Kf	<b>Jellemző:</b> Kf	<b>Misztikus:</b> Kf	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 8E, Hatóterület: 3							
<b>Leírás:</b>	A színekopó egy olyan asztrálgólem, mely az őt létrehozó varázstudó instrukciói alapján egy adott érzelem után kutat. Amikor pedig sikerrel jár, szintén az alkotója által előzetesen meghatározottak szerint cselekszik.							

<b>ELMEŐR</b> MENTÁLGŐLEM		<b>Fiz/Fiz</b> 18/18	<b>Rea/Elk</b> 18/18	<b>Sze/Sze</b> 18/18	<b>Ép:</b> 22 (-)	<b>Fp:</b> - (-)	<b>Mp:</b> -	<b>Pp:</b> -
<b>VARÁZSLAT</b>	<b>KÉ:</b> 80	<b>TÉ:</b> -	<b>VÉ:</b> -	<b>CÉ:</b> -	<b>Fej<sup>0</sup>:</b> -	<b>Törzs<sup>6-9</sup>:</b> -	<b>Kar<sup>3-5</sup>:</b> -	<b>Láb<sup>1-2</sup>:</b> -
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
Test		-	-	-	-	-	5	-
<b>Méret:</b> 0	<b>Mozg<sup>SZ</sup>:</b> -	<b>Mozg<sup>L</sup>:</b> 84/8	<b>Mozg<sup>V</sup>:</b> -		<b>Harci:</b> Mf	<b>Jellemző:</b> Mf	<b>Misztikus:</b> Mf	
<b>Varázslat:</b>	Hatóerő: 10E, Hatóterület: 10							
<b>Leírás:</b>	Az elmeőr feladata, hogy előre meghatározott szereplők számára aktív védelmet nyújtson a mentális irányából érkező behatásokkal szemben. Ez elsősorban a mentális lakóinak távoltartását jelenti. Ki kell hangsúlyozni, a mentális ellenállást próbára tevő hatásokat ( <i>pl. Parancs fohász</i> ) a mentálgólem nem képes kezelni.							

A szabálykönyv fókuszában a Kalandozók állnak. Ugyanakkor a világot túlnyomó többségben Nem Kalandozó Karakterek népesítik be. Ennek folyományaként az alábbiakban tisztázásra kerül, hogy egy-egy NKK esetében milyen szabálysztintű eltérésekkel kell számolni, ha ilyen karaktert szeretnénk részletekbe menően kidolgozni. Alapjában véve minden szabály ugyanúgy érvényesül náluk is, mint a Kalandozóknál. Eltérés csupán az alábbi esetekben van.

Az Életkorok fejezetben bemutatott szabályok a Nem kalandozó karakterekre (NKK) is ugyanúgy vonatkoznak. Az egyetlen eltérés, hogy a nem kalandozó halandók többször annyi szabad Sors pontot is kaphatnak egységnyi fejlődésre szánt időért, mint amennyi a Kalandozókat megilleti – vagyis ahelyett az érték helyett, ami az ott szereplő táblázatban, illetve a Fajok leírásában fel van tüntetve. Ellenben az NKK-knek nincs TSz-jük és így nem kapják meg a Kalandozókat megillető Tapasztalati Szinthez kötött előnyöket. Pl.: Kalandozó Bónusz, ingyenes Tulajdonság és Adottság növekmény. Kijelenthető tehát, hogy ezek a közönséges halandók (NKK) teljes egészében az idő múlásával nyert Sors pontból képesek önmaguk fejlesztésére.

#### NKK fejlődési megkötései

Az NKK esetében – vagyis az NKK-k többségénél –, a torz statisztikák elkerülése érdekében javallott annak a korlátozásnak a betartása, hogy a teljes rendelkezésre álló Sp keretnek csupán egy bizonyos százalékát lehet az alább felsorolt területek fejlesztésére elkölteni:

- Fájdalom pont (25%)
- Adottság fok (20%)
- Harcértékek egyenként (15%)
- Mana pont (10%)
- Pszi pont (10%)
- Kezdeményező érték (10%)

Ezzel a Fejlődés modellel szinkronba kerülnek az egyes Kasztok fejlődési ívei, illetve a JK-k és az NKK-k statisztikái is.

Az NKK-ek, szemben a Kalandozókkal, sosem rendelkezhetnek el nem költött, vagyis szabadon felhasználható Sors pontokkal. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy egy NKK minden időalapon kapott Sors pontot azonnal egy fejleszteni kívánt statisztikához rendel – amely statisztika, amennyiben megfelelő számú Sp-ot rendelt hozzá, azonnal fejlődik is.

A Kalandozókon túl a közönséges halandók is rendelkezhetnek Adottságokkal, ám náluk ez némileg

ritkébb jelenség, mivel ezeket is az életük során kapott Sors pontjaikból kell kigazdálkodniuk.

*Például: a III. osztályú Fegyverhasználat esetében Kf-ről Mf-ra fejlődni (40-24 azaz) 16 Kp-ba kerül. Mivel a 16 Kp 16 Sp-nek felel meg, ezért egy Ifjú korban lévő szorgalmas és elhivatott ember, aki ideje java részét erre áldozza, ezt 2/3 év alatt tanulja meg. Ennek oka, hogy egy ilyen Ifjú korkategóriába tartozó emberi fajú NKK háromszor nyolc, azaz 24 Sp-re tesz szert évente. (Ez a Kalandozók hasonló értékének háromszorosa.) Vagyis az ő számára a képzettséghez szükséges 16 Sp kétharmad esztendő alatt gyűlik össze.*

A fentiek alapján kijelenthető, hogy egy közönséges (NKK) halandó statisztikái általában nem haladhatják meg egy 9. TSz-ű Kalandozóét, ezért egységes, a világképnek megfelelő tucat NKK-k kidolgozása válik lehetővé. Kiírtható az a jelenség, amikor a játék előrehaladtával a minden kalandban felbukkanó névtelen NKK-k statisztikáik a JK-ével együtt „fejlődnek”.

#### NKK jellemzés

A világot benépesítő NKK-ek jellemzői, statisztikái – a világon belül – leginkább saját maguktól, azon kívül pedig természetesen a KM-től függenek. Az NKK-k közt is vannak szorgalmasabbak és lustábbak, céltudatosak és semmirekellők, átlag feletti és átlag alattiak. Ez pedig óriási hatással van e szereplők statisztikáira. Azért, hogy könnyebben navigáljunk az NKK-k között, egyedi jelentéstartalmat kell társítanunk néhány, az NKK-k leírását szolgáló jelzőhöz.

#### NKK Szorgalom

**(X) Megszállott:** az az NKK, aki emberfeletti módon minden energiáját arra áldozza, hogy hivatását a lehető legmagasabb fokon űzze. Játéktechnikailag a kalandozókhöz képest óriási, azaz ötszörös idő alapú Sors pontot kap. Minden percét önmaga (statisztikái) fejlesztésére áldozza.

**(S) Fanatikus:** az az NKK, aki szinte minden energiáját arra áldozza, hogy hivatását a lehető legmagasabb fokon űzze. Játéktechnikailag a kalandozókhöz képest kiemelkedő, azaz négyszeres idő alapú Sors pontot kap.

**(A) Elhivatott:** az az NKK, aki legtöbb idejét arra áldozza, hogy hivatását a minél magasabb fokon űzze. Játéktechnikailag a kalandozókhöz képest tekintélyes, azaz háromszoros idő alapú Sors pontot kap.

**(B) Átlagos:** az az NKK, aki jól megtalálja az egyensúlyt az idejének hasznos és öncélú eltöltése közt. Az NKK-k meghatározó többsége ebbe a csoportba tartozik.

Játéktechnikailag a kalandozókhöz képest kétszeres idő alapú Sors pontot kapnak.

**(C) Érdetelen:** az az NKK, aki lusta és érdektelen. Hivatását is rendszeresen elhanyagolja, alig fordít idejéből arra, hogy önmagát fejlessze. Játéktechnikailag a kalandozókkal azonos idő alapú Sors pontot kap – amely, mivel nála sincs szintenkénti növekmény, nem sok mindenre elegendő. Összességében nagyon kevés időt szán statisztikai fejlesztésére. Amit tud, amihez ért, mondhatni az is csak véletlenül ráragadt.

\*\*\*

### NKK Tehetség

**(X) Páratlan:** az az NKK, akit veleszületett Tulajdonságai alapján szinte egyedinek mondható. Jó, ha millióból egy karakter tartozik ebbe a kategóriába. Játéktechnikailag a karakter Tulajdonságainak átlaga legalább 13-as.

**(S) Kiemelkedett:** az az NKK, akit veleszületett Tulajdonságai alapján kiemelkedettnek mondhatunk. Hozzávetőleg minden ezredik karakter sorolható ebbe a kategóriába. Játéktechnikailag a karakter Tulajdonságainak átlaga a 12-es átlag körül alakul.

**(A) Tehetséges:** az az NKK, akit veleszületett Tulajdonságai alapján átlagon felülinek, tehetségesnek mondhatunk. Minden negyedik karakter ebbe a kategóriába tartozik. Játéktechnikailag a karakter Tulajdonságainak átlaga a 11. Szinte minden kalandozó is alpból ebbe az osztályba tartozna, ha a Tulajdonságok értékét vesszük alapul.

**(B) Középszerű:** az az NKK, akit veleszületett Tulajdonságai alapján átlagosnak mondhatunk. Értékei alapján minden második karakter ebbe a kategóriába sorolható. Játéktechnikailag a karakter Tulajdonságainak átlaga 10 körül alakul.

**(C) Tehetségtelen:** az az NKK, akit veleszületett Tulajdonságai alapján átlagon alulinak, tehetségtelennek mondhatunk. Minden negyedik karakter ebbe a kategóriába tartozik. Játéktechnikailag a karakter Tulajdonságainak átlaga a 9 vagy annál alacsonyabb érték alatt alakul.

\*\*\*

### NKK Életszakasz

**(A) Veterán:** az az NKK, aki régóta tevékenykedik már a választott hivatásában. Mondhatni munkássága csúcán lévő, sokat megélt, komoly tapasztalattal bíró személy. Játéktechnikailag a karakter életszakasza általában valahol a Középkorú végén – kb. 42 éves ember – jár.

**(B) Rutinos:** az az NKK, aki már jó ideje tevékenykedik a választott hivatásában. Ő egy gyakorlott karakter, akiben viszont még bőven vannak fejlődési lehetőségek. Játéktechnikailag a karakter életszakasza általában az Ifjú és a Középkorú határán – kb. 29 éves ember – található.

**(C) Zöldfülű:** az az NKK, aki gyakorlatlan kezdőnek minősül a választott hivatásában. Jellemzően még csupán pályája elején jár. Játéktechnikailag a karakter életszakasza általában valahová az Ifjú kor elejére – kb. 20 éves ember – helyezhető.

A fenti jellemzők ismeretében már mindenki képet kaphat arról, hogy az alábbi, példa NKK-k milyen szemlélet alapján lettek elkészítve. Egy elhivatott, tehetséges és veterán városi őr a közepes Tapasztalati Szintű kalandozók számára is okozhat nehéz perceket. Az átlagos, középszerű és rutinos fogadós esetében egy sztereotip karaktert kapunk. Az érdektelen, tehetséges és veterán kereskedő viszont – bár világéletében lusta volt mint a dög és nem is vitte sokra –, szolgálhat meglepetésekkel, ha a JK-knak alkudozniuk kell vele.

### Szorgalom-életszakasz összefüggés, kalandozói TSz megfelelés

Tehetséges <sup>(A)</sup>	Veterán <sup>(A)</sup>	Rutinos <sup>(B)</sup>	Zöldfülű <sup>(C)</sup>
Elhivatott <sup>(A)</sup>	655 Sp (8. TSz)	455 Sp (4. TSz)	255 Sp (1. TSz)
Átlagos <sup>(B)</sup>	495 Sp (5. TSz)	365 Sp (3. TSz)	225 Sp (0. TSz)
Érdetelen <sup>(C)</sup>	335 Sp (2. TSz)	275 Sp (1. TSz)	205 Sp (-1. TSz)

A fenti **Tehetséges<sup>(A)</sup>** NKK-ra vonatkozó adatok mellett egy szokványos ébredésű kalandozóval összevetve egy **Középszerű<sup>(B)</sup>** NKK -100 Sp (-2. TSz); egy **Tehetségtelen<sup>(C)</sup>** NKK -190 Sp (-4. TSz) hátrányban van.

A különleges NKK-k esetében a **Kiemelkedett** mivolt +2. TSz, míg a **Páratlan** +4. TSz előnyt jelent. Továbbá egy ilyen karakter az Életkorától függően, annak **Fanatikus** mivolta esetén kb. egy 2./7./11. TSz-űnek, míg **Megszállott** minősítés mellett kb. egy 3./9./14. TSz-ű kalandozónak megfelelő Sp-vel bír.

### NKK jegyzék

Az alábbi jegyzék arra szolgál, hogy a világot étellel megtöltő NKK-król gyors és tömör játéktechnikai információt adjon a KM-ek számára, amely jó eséllyel elősegíti a gördülékeny játékvezetést is. Az AAA (655 Sp-s) besorolású NKK-k nagyjából a közepes TSz-ű kalandozóknak felelnek meg. A BBB (365 Sp-s) minősítéssel rendelkezők az alacsony szintű kalandozókkal vehetik fel a versenyt, míg a CCC-sek (205 Sp-sek) garantáltan elmaradnak egy frissen a tettek mezejére lépett kalandozótól is.

Külön érdemes még szót ejteni az S és az X jelöléssel ellátott szuper és extrém NKK-ról. Ezek a sokra hivatott, páriját ritkító szereplők, akiket a KM-nek tényleg csak ritkán és főszerepben javallott a történetbe szőni. A kalandokban

való tömeges szerepeltetésük elinflálja a jelentőségüket, és így veszélyezteti a világ koherenciáját.

### NKK adatlap

A feltüntetett statisztikák közti könnyebb eligazodás érdekében következnek mindről egy-egy nagyon rövid ismertető.

**Név:** az NKK típus megnevezése.

**Jellemzés:** az NKK jellemzése a fejezet elején bemutatottak szerint, ahol az egyes betűjelek az ott ismertetett – Szorgalom, Tehetség, Életszakasz – sorrendben írják le a szereplőt.

**Fizikum:** az NKK statikus fizikai (Erő, Áll, Egé) Tulajdonságainak átlag értéke, abból származó Fizikai ellenállása.

**Reakció:** az NKK dinamikus fizikai (Gyo, Ügy, Érz) Tulajdonságainak átlag értéke, abból származó Elkerülő ellenállása.

**Szellem:** az NKK szellemi (Kar, Int, Aka, Asz) Tulajdonságainak átlag értéke, abból származó Szellemi ellenállása.

**Ép:** az NKK Ép maximum értéke / a meg- vagy feladást jelentő Ép értéke.

**Fp:** az NKK Fp maximum értéke / a menekülést jelentő Fp értéke.

**Mp:** az NKK Mp maximum értéke.

**Pp:** az NKK Pp maximum értéke.

**Ké:** az NKK Kezdeményező értéke.

**TÉ:** az NKK alap Támadó értéke.

**VÉ:** az NKK alap Védő értéke.

**CÉ:** az NKK alap Célzó értéke.

**Testrészek:** az NKK által jellemzően viselt vért testrészenkénti SFÉ értéke.

**Fegyver:** az NKK fegyveres statisztikái. Utolsóként a körönkénti több támadás során járó módosítóval. (Zárójelben a kétkezes harc.)

**Képz.:** az NKK lényegesebb képzettségeinek felsorolása. A könnyebb KM-i kezelhetőség okán nyomtatott betűvel a teljes képzettségcsoportra vonatkozó (adható) fokozat. (Alapesetben minden NKK Kf-on jártas a saját Kultúrájában, Anyanyelvének ismeretében és legalább Af-on nevezett Hivatásában.)

**Spec:** az NKK kimagasló (akár adott Ellenállását is befolyásoló) Tulajdonságainak, Mozgás értékeinek és jellemző Adottságainak felsorolása. A hozzá kapcsolódó további fontosabb bejegyzések, jellemzők.

### NKK példa adatlap

BOSZORKÁNYMESTER		Fiz: 10	Rea: 10	Sze: 12	Ép: 13 (8)	Fp: 35 (11)	Mp: 75	Pp: 25
(AAA)	Ké: 44	TÉ: 40	VÉ: 105	CÉ: 45	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (-)		4	10,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
kés (Af)		4,5	10,5	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
tőr (Af)		5	10,5	-	--	k5+4	3	-2 (-3)
kézi nyílpuska (Af)		-	10,5	5,5	30	k5+3	2	-2
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), Fegyverhasználat(SZÍ)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Herbalizmus)(Kf), Méregkeverés(Kf), SZOCI.(Af), Megfélemlítés(Kf), Megtévesztés(Kf), ALVIL.(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Kf), Orvtámadás(Kf), Rejtőzködés(Kf), MÁGIK.(Bosz.mester)(Kf)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 13, ÉRZ: 12, Mozg.: 45/8, Varázstudó III., Mana vezető II., Mágikus affinitás II.							

**KÖZÖNSÉGES KARAKTEREK JEGYZÉKE**

Alább következzenek a TTK szabályai alapján kidolgozott hétköznapi, közönséges NKK-k. A könnyebb használhatóság kedvéért abc sorrendben soroljuk fel ezeket.

**NKK Adatlapok**

<b>BOSZORKÁNYMESTER</b>		<b>Fiz:</b> 10	<b>Rea:</b> 10	<b>Sze:</b> 12	<b>Ép:</b> 13 (8)	<b>Fp:</b> 35 (11)	<b>Mp:</b> 75	<b>Pp:</b> 25
<b>(AAA)</b>	<b>Ké:</b> 44	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
ököl (-)	4	10,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
kés (Af)	4,5	10,5	-	-	k5+2	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	5	10,5	-	--	k5+4	3	-2 (-3)	
kézi nyílpuska (Af)	-	10,5	5,5	30	k5+3	2	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), Fegyverhasználat(SZÍ)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Herbalizmus)(Kf), Méregkeverés(Kf), SZOCI.(Af), Megfélemlítés(Kf), Megtévesztés(Kf), ALVIL.(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Kf), Orvtámadás(Kf), Rejtőzködés(Kf), MÁGIK.(Bosz.mester)(Kf)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 13, ÉRZ: 12, Mozg.: 45/8, Varázstudó III., Mana vezető II., Mágikus affinitás II.							

<b>BOSZORKÁNYMESTER</b>		<b>Fiz:</b> 9	<b>Rea:</b> 9	<b>Sze:</b> 11	<b>Ép:</b> 12 (7)	<b>Fp:</b> 30 (9)	<b>Mp:</b> 42	<b>Pp:</b> 15
<b>(BBB)</b>	<b>Ké:</b> 35	<b>TÉ:</b> 35	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 40	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
ököl (-)	3,5	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
kés (Af)	4	10	-	-	k5+2	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	4,5	10	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
kézi nyílpuska (-)	-	10	4	30	k5+1	2	-4	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), ALVIL.(If), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Orvtámadás(Af), Rejtőzködés(Af), MÁGIK.(Bosz.mester)(Af)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 12, ÉRZ: 11, Mozg.: 42/9, Varázstudó I., Mana vezető I.							

<b>BOSZORKÁNYMESTER</b>		<b>Fiz:</b> 8	<b>Rea:</b> 9	<b>Sze:</b> 9	<b>Ép:</b> 10 (6)	<b>Fp:</b> 22 (7)	<b>Mp:</b> 24	<b>Pp:</b> 0
<b>(CCC)</b>	<b>Ké:</b> 28	<b>TÉ:</b> 26	<b>VÉ:</b> 88	<b>CÉ:</b> 28	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
ököl (-)	2,5	8,5	-	-	2k2+0	3	-4 (-3)	
kés (Af)	3,0	9,0	-	-	k5+2	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	3,5	9,0	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), ALVIL.(If), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Orvtámadás(Af), Rejtőzködés(Af), MÁGIK.(Bosz.mester)(Af)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 10, ÉRZ: 10, Mozg.: 42/11, Varázstudó I.							

A boszorkánymesterek a kontinens gyakorta sötét praktikákat űző varázstudói. Némelyek egymagukban, míg mások kisebb-nagyobb szervezetekbe tömörülve küzdenek változatos céljaikért. Néhány kivételtől eltekintve városi körülmények közt tevékenykednek. Gyakorta alvilági szervezetek tagjaiként vagy ezekkel együttműködve próbálják elkerülni a világi vagy vallási hatalmasságok retorzióit.

Bárminemű konfliktus esetén – amennyiben módjukban áll – jobbra kerülnek a fegyveres összecsapásokat. Ha csak tehetik, inkább másokat – csatlósait – küldik harcba. Nagyon kevés átlag feletti fegyverforgató van a soraikban. Fegyvereiket előszeretettel mérgezik. Jó néhány, igen hatékony ártó mágiával nehezíthetik meg a velük összetűzők dolgát. Okos és számító emberek lévén nem áll tőlük távol a menekülés vagy a – gyakorta tettetett – megadás sem.

DALNOK		Fiz: 10	Rea: 12	Sze: 12	Ép: 11 (7)	Fp: 33 (10)	Mp: 55	Pp: 15
(AAA)	Ké: 40	TÉ: 50	VÉ: 110	CÉ: 50	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	5,5	11,5	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
tőr (Af)	6	11	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
hosszúkard (Af)	6	12	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
rövidkard (Af)	6	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
tőr kard (Af)	6	12	-	-	k10+2	3	-2 (-1)	
dobótőr (Af)	-	11	5,5	10	k5+3	2	-2	
rövid íj (Af)	-	11	5,5	50	k5+3	(3)	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	11	6	30	k5+3	2	-2	
hárítótőr (Af)	5	12	-	-	k2+2	2	-2 (-1)	
alkarvédő (Af)	5	12	-	-	k2+2	1	-2 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Legenda)(Kf), SZOCI.(Kf), VILÁGI(Af), ALVIL.(Kf), MÁGIK.(Bárd)(Kf)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 11, KAR:13, Mozg.: 00/00, Csábító II., Szociális affinitás II., Varázstudó II.							

DALNOK		Fiz: 9	Rea: 10	Sze: 10	Ép: 9 (5)	Fp: 24 (7)	Mp: 30	Pp: 11
(BBB)	Ké: 35	TÉ: 40	VÉ: 100	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	4	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (Af)	5	10	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
hosszúkard (Af)	5	11	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
rövidkard (Af)	5	10,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
tőr kard (Af)	5	11	-	-	k10+2	3	-2 (-1)	
dobótőr (Af)	-	10	4,5	10	k5+3	2	-2	
rövid íj (Af)	-	10	4,5	50	k5+3	(3)	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	10	5	30	k5+3	2	-2	
<b>Képz.:</b>	2Fegyverhasználat(választott)(Af), Kétkezesharc(Af), TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), Művészet(Zene)(Kf), Önuralom(Kf), VILÁGI(Af), Álcázás/álruha(Af), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Kf), Trükk(Af), MÁGIK.(Bárd)(Af)							
<b>Spec:</b>	ÁLL: 10, KAR: 12, Mozg.: 57/12, Csábító I., Varázstudó I.							

DALNOK		Fiz: 8	Rea: 9	Sze: 9	Ép: 8 (5)	Fp: 18 (5)	Mp: 25	Pp: 0
(CCC)	Ké: 30	TÉ: 35	VÉ: 90	CÉ: 35	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	3,5	9	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (Af)	4,5	9	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
hosszúkard (Af)	4,5	10	-	-	2k5+3	2	-2 (-3)	
rövidkard (Af)	4,5	9,5	-	-	k10+2	2	-2 (-3)	
tőr kard (Af)	4,5	10	-	-	k10+2	3	-2 (-3)	
dobótőr (Af)	-	9	4	10	k5+3	2	-2	
rövid íj (Af)	-	9	4	50	k5+3	(3)	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	9	4,5	30	k5+3	2	-2	
<b>Képz.:</b>	2Fegyverhasználat(vál.)(Af), Ismeret(Legenda)(Af), Írás/olvasás(Af), SZOCI.(Af), Mászás(Af), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af), MÁGIK.(Bárd)(Af)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 9, KAR:11, Mozg.: 42/9, Varázstudó I.							

Dalnokkal, bárdokkal, történetmondókkal úton-útfélen összehozhatja a sors az egyszeri utazót. Ezek az ügyeskedő, gyakorta harsány és olykor hivalkodó figurák rendre felbukannak az út menti fogadók, különféle méretű települések és nemesi udvarok mindegyikében. Öntörvényű, ritkán őszinte és folyton úton lévő szerencsevadászok, akik sajátos erkölcsiség mellett élik mindennapjaikat.

Nem épp mesterei a konfliktushelyzetek fegyverekkel való feloldásának, de életvitelükből adódóan szinte mindegyikük avatott fegyverforgató. Ha a szükség úgy hozza, képzetebbeik nem restek akár egy-egy varázslattal bebiztosítani, hogy az adott összecsapás mérlegének nyelve saját maguk felé billenjen. Ezzel együtt, ha csak tehetik, kerülik a számukra bizonytalan kimenetelű összecsapásokat.

<b>FOGADÓS</b>		<b>Fiz:</b> 12	<b>Rea:</b> 13	<b>Sze:</b> 12	<b>Ép:</b> 12 (7)	<b>Fp:</b> 45 (14)	<b>Mp:</b> 0	<b>Pp:</b> 0
<b>(AAA)</b>	<b>Ké:</b> 45	<b>TÉ:</b> 55	<b>VÉ:</b> 120	<b>CÉ:</b> 45	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
ököl (Af)		6	12,5	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
furkósbot (Kf)		6,5	13	-	-	k10+3	(2)1	-1 (-3)
<b>Képz.:</b>		Fegyverhasználat(ZÚZ)(Kf), Fegyverhasználat(Ököl)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Legenda)(Kf), Ismeret(Történelem)(Kf), SZOCI.(Kf), VILÁGI(If), Értékbecslés(Kf), ALVIL.(Af), Éberség(Kf), Keresés/elrejtés(Kf), Lopódzás(Kf)						
<b>Spec:</b>		KAR: 13, INT: 13, ASZ: 13, Mozg.: 54/9, Alvilági affinitás II., Sugallat I., Szerencsés III., Szociális affinitás II.						

<b>FOGADÓS</b>		<b>Fiz:</b> 11	<b>Rea:</b> 12	<b>Sze:</b> 11	<b>Ép:</b> 11 (7)	<b>Fp:</b> 30 (9)	<b>Mp:</b> 0	<b>Pp:</b> 0
<b>(BBB)</b>	<b>Ké:</b> 40	<b>TÉ:</b> 40	<b>VÉ:</b> 105	<b>CÉ:</b> 38	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
ököl (Af)		4,5	11	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
furkósbot (Af)		4,5	11	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)
<b>Képz.:</b>		Fegyverhasználat(Ököl)(Af), Fegyverhasználat(ZÚZ)(Af), Írás/olvasás(Af), Ismeret(Legenda)(Af), Ismeret(Történelem)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), SZOCI.(Af), Meggyőzés(Kf), Önuralom(Kf), Értékbecslés(Af), ALVIL.(If), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(Af), Lopódzás(Kf)						
<b>Spec:</b>		KAR: 12, INT: 12, ÉRZ: 12, Mozg.: 48/8, Szerencsés I., Szociális affinitás II.						

<b>FOGADÓS</b>		<b>Fiz:</b> 10	<b>Rea:</b> 11	<b>Sze:</b> 10	<b>Ép:</b> 10 (6)	<b>Fp:</b> 23 (7)	<b>Mp:</b> 0	<b>Pp:</b> 0
<b>(CCC)</b>	<b>Ké:</b> 32	<b>TÉ:</b> 35	<b>VÉ:</b> 95	<b>CÉ:</b> 32	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
ököl (Af)		3,5	9,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
furkósbot (If)		3,5	9,5	-	-	k10+1	(2)1	-2 (-3)
<b>Képz.:</b>		Fegyverhasználat(Ököl)(Af), Fegyverhasználat(Ököl)(If), Ismeret(Történelem)(If), SZOCI.(Af), Értékbecslés(Af), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(If)						
<b>Spec:</b>		KAR: 11, ÉRZ: 11, Mozg.: 45/9, Szociális affinitás I.						

Utazásai során mindenki számára megkerülhetetlen, hogy időről időre be ne térjen egy-egy fogadóba, ivóba, útszéli menedékházba. Ezeket a helyeket jobbára nemzedékről nemzedékre vezetik és birtokolják a többségükben jó beszélőkével megáldott fogadósok – a környék, a vidék dolgai kapcsán mindig naprakész emberek – küllemre és szellemre ahány, annyi féle. Amit viszont – jól felfogott önérdékből – szinte mind szem előtt tartanak: ritkán ártják bele magukat mások dolgába. Tisztában vannak bele, hogy utazó előbb vagy utóbb tovább áll, de ők maradnak.

Kijelenthető, hogy egy fogadós sosem örül annak, ha erőszakhoz kell folyamodnia. Ráadásul nem is mind rendelkeznek az ehhez szükséges készségekkel. Mindenesetre az élet és a szükség legtöbbször megtanította arra, miképp kell fellépni az ő és családjuk kenyerét biztosító hely rendjét és biztonságát veszélyeztetőkkel szemben. Ettől függetlenül, ha legkisebb esélyt is látnak a helyzet békés rendezésére, feltehetően azt fogják előnyben részesíteni.

HARCOS		Fiz: 13	Rea: 12	Sze: 10	Ép: 15 (9)	Fp: 52 (17)	Mp: 0	Pp: 0
(AAA)	Ké: 45	TÉ: 75	VÉ: 125	CÉ: 45	Fej: 3	Test: 3	Kar: 3	Láb: 3
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Kf)	8	13	-	-	k5+4	3	-1 (+0)	
tőr (Kf)	9	13	-	-	k5+6	3	-1 (+0)	
hosszúkard (Kf)	9	14	-	-	2k5+5	2	-1 (+0)	
egykezes buzogány (Kf)	9	13	-	-	2k5+5	2	-1 (+0)	
másfélkezes kard (Kf)	9,5	14	-	-	2k5+6	(2)1	-1 (+0)	
alabárd (Kf)	9	14,5	-	-	2k5+6	(1)	-1	
lándzsa (Kf)	9,5	14	-	-	2k5+4	(2)1	-1 (+0)	
hajítóbárd (Kf)	-	13	6	15	k5+5	2	-1	
hosszú íj (Kf)	-	12,5	5,6	70	k10+3	(2)	-1	
könnyű nyílpuska (Kf)	-	12,5	6,6	50	2k5+3	(1)	-1	
kis pajzs (Kf)	8	15,5	-	-	k5+4	1	-1 (+0)	
közepes pajzs (Kf)	8	16	-	-	k5+4	1	-1 (+0)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Kf), Ismeret(Heraldika)(Af), Önuralom(Kf), VILÁGI(Kf), Éberség(Kf)							
<b>Spec:</b>	GYO: 13, ÜGY: 13, Mozg.: 66/11, Életerős I., Harci affinitás II., Pustító I., Világi affinitás I., Teljes sodronyvért							

HARCOS		Fiz: 11	Rea: 11	Sze: 9	Ép: 11 (7)	Fp: 35 (11)	Mp: 0	Pp: 0
(BBB)	Ké: 35	TÉ: 55	VÉ: 115	CÉ: 40	Fej: 3	Test: 3	Kar: 3	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Kf)	6	12	-	-	k5+3	3	-1 (+0)	
tőr (Kf)	7	12	-	-	k5+5	3	-1 (+0)	
hosszúkard (Kf)	7	13	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)	
egykezes buzogány (Kf)	7	12	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)	
másfélkezes kard (Kf)	7,5	13	-	-	2k5+5	(2)1	-1 (+0)	
alabárd (Kf)	7	13,5	-	-	2k5+5	(1)	-1	
lándzsa (Kf)	7,5	13	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (+0)	
hajítóbárd (Kf)	-	12	5,5	15	k5+5	2	-1	
hosszú íj (Kf)	-	11,5	5	70	k10+3	(2)	-1	
könnyű nyílpuska (Kf)	-	11,5	6	50	2k5+3	(1)	-1	
kis pajzs (Kf)	6	14,5	-	-	k5+3	1	-1 (+0)	
közepes pajzs (Kf)	6	15	-	-	k5+3	1	-1 (+0)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Kf), 2Fegyverhasználat(választott)(Kf), Ismeret(Heraldika)(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(Af), Éberség (Af)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 12, GYO: 12, ÜGY: 12, Mozg.: 60/12, Harci affinitás I., Világi affinitás I., Lánccing							

HARCOS		Fiz: 9	Rea: 9	Sze: 8	Ép: 10 (6)	Fp: 25 (8)	Mp: 0	Pp: 0
(CCC)	Ké: 30	TÉ: 40	VÉ: 100	CÉ: 30	Fej: 2	Test: 2	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	10	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
tőr (Af)	5	10	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
hosszúkard (Af)	5	11	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
egykezes buzogány (Af)	5	10,5	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
másfélkezes kard (Af)	5	11	-	-	2k5+4	(2)1	-2 (-1)	
alabárd (Af)	5	11	-	-	2k5+4	(1)	-2	
lándzsa (Af)	5	11	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)	
hajítóbárd (Af)	-	10	4	15	k5+4	2	-2	
hosszú íj (Af)	-	10	3,5	70	k10+2	(2)	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	10	4,5	50	2k5+2	(1)	-2	
kis pajzs (Af)	4,5	12	-	-	k5+2	1	-2 (-1)	
közepes pajzs (Af)	4	13	-	-	k5+2	1	-2 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Ismeret(Heraldika)(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(If), Futás(Af), Mászás(Af), Ugrás/esés(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 10, ÜGY: 10, EGÉ: 10, INT: 9, Mozg.: 54/11, Harci affinitás I., Bőrvért és sisak							

Ahány vidék, annyiféle harcossal, hivatásos fegyverforgatóval hozhatja össze a rossz vagy jó sors az utazót.

A fegyveres összecsapások során a harci képzettségek terén szerzett sokrétű képzésük folytán sosem tudni, hogy aki velük kezd, mire számíthat. Képesek mindig jól alkalmazkodni a körülményekhez. Ha pedig történetesen ők az összetűzést kezdeményező fél és van idejük, módjuk felkészülni, úgy roppant nehéz helyzetbe kerülhet az, aki ellen fegyvert fognak.

NEMES		Fiz: 12	Rea: 12	Sze: 13	Ép: 11 (7)	Fp: 37 (12)	Mp: 0	Pp: 20
(AAA)	Ké: 44	TÉ: 50	VÉ: 110	CÉ: 45	Fej: 3	Test: 6	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	5,5	11,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)	
tőr (Kf)	6,5	11,5	-	-	k5+5	3	-1 (+0)	
hosszúkard (Kf)	6,5	12,5	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)	
lovagkard (Kf)	6,5	12	-	-	2k5+5	1	-1 (+0)	
tőr kard (Kf)	6,5	13	-	-	k10+3	3	-1 (+0)	
másfélkezes kard (Kf)	7	12,5	-	-	2k5+5	(2)1	-1 (+0)	
hosszú íj (Kf)	-	11	5,5	70	k10+3	(2)	-1	
kézi nyílpuska (Kf)	-	11	56	30	k5+4	2	-1	
hárítótőr (Kf)	5,5	13	-	-	k2+3	2	-1 (+0)	
kis pajzs (Kf)	5,5	14	-	-	k5+3	1	-1 (+0)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat(választott)(Kf), TUDOM.(Kf), SZOCI.(Kf), Lovaglás(Kf), Éberség(Kf)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 13, KAR: 14, Mozg.: 48/8, Harci affinitás I., Lélekerő II., Összeszedett I., Szociális affinitás II., Mellvért és sodronycsuklya							

NEMES		Fiz: 11	Rea: 10	Sze: 11	Ép: 11 (6)	Fp: 33 (10)	Mp: 0	Pp: 14
(BBB)	Ké: 40	TÉ: 40	VÉ: 100	CÉ: 40	Fej: 3	Test: 3	Kar: 3	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	10	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
tőr (Af)	5	10	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
hosszúkard (Af)	5	11	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
lovagkard (Af)	5	10,5	-	-	2k5+4	1	-2 (-1)	
tőr kard (Af)	5	11	-	-	k10+2	3	-2 (-1)	
másfélkezes kard (Af)	5	11	-	-	2k5+4	(2)1	-2 (-1)	
hosszú íj (Af)	-	10	4,5	70	k10+2	(2)	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	10	5	30	k5+3	2	-2	
hárítótőr (Af)	4	11	-	-	k2+2	2	-2 (-1)	
kis pajzs (Af)	4,5	12	-	-	k5+2	1	-2 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Heraldika)(Kf), SZOCI.(Af), Önuralom(Kf), Értékbecslés(Af), Lovaglás(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	ÉRZ: 11, Mozg.: 45/8, Lélekerő I., Szociális affinitás I., Sodronying							

NEMES		Fiz: 10	Rea: 9	Sze: 10	Ép: 10 (6)	Fp: 28 (9)	Mp: 0	Pp: 0
(CCC)	Ké: 34	TÉ: 35	VÉ: 95	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 1	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	3,5	9,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (-)	3,5	9,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
hosszúkard (Af)	4,5	10,5	-	-	2k5+3	2	-2 (-3)	
lovagkard (Af)	4,5	10	-	-	2k5+4	1	-2 (-3)	
tőr kard (Af)	4,5	10,5	-	-	k10+2	3	-2 (-3)	
másfélkezes kard (Af)	4,5	10,5	-	-	2k5+4	(2)1	-2 (-3)	
hosszú íj (-)	-	9,5	3	70	k10+0	(2)	-4	
kézi nyílpuska (-)	-	9,5	3	30	k5+1	2	-4	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(HP)(Af), Ismeret(Heraldika)(Af), Ismeret(Történelem)(Af), Írás/olvasás(Af), Etikett(Af), Meggyőzés(Af), Önuralom(Af), Lovaglás(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	ÉRZ: 10, Mozg.: 42/9, Posztóvért							

A kontinens országainak többségét a nemesség tagjai irányítják. Céljaik, hatalmuk, személyiségük egyénenként más és más. Néha szövetségesként, máskor ellenfélként bukkannak fel a kalandozók életútja során.

Bár a legtöbb nemes elismerésre méltó jártasságokkal bír a fegyverforgatás terén, mégis a lehető legritkább esetben kerül sor arra, hogy saját kezűleg, fegyverrel vívják ki céljaikat. A fizikai összecsapásokat inkább hű emberikre bízzák. Valódi fegyverük inkább az intrika és a politika. Annak viszont, aki ilyen vagy olyan formában egy nemessel tengelyt akaszt, mindig érdemes a legnagyobb körültekintéssel eljárni – mivel sosem tudhatja kitől és milyen formában érkezik a visszavágás.

ORGYILKOS	Fiz: 10	Rea: 13	Sze: 11	Ép: 10 (6)	Fp: 45 (14)	Mp: 0	Pp: 20	
(AAA)	Ké: 55	TÉ: 75	VÉ: 120	CÉ: 45	Fej: 0	Test: 2	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Kf)	8	12,5	-	-	k5+4	3	-1 (-1)	
béltépő (Kf)	8,5	12	-	-	k10+5	3	-1 (-1)	
hárítótőr (Kf)	8	14	-	-	k2+5	2	-1 (-1)	
ramiera (Kf)	9	12,5	-	-	k10+5	3	-1 (-1)	
tőr (Kf)	9	12,5	-	-	k5+7	3	-1 (-1)	
rövidkard (Kf)	9	13	-	-	k10+5	2	-1 (-1)	
dobótőr (Kf)	-	12	5,5	10	k5+4	2	-1	
kézi nyílpuska (Kf)	-	12	6	30	k5+4	2	-1	
könnyű nyílpuska (Kf)	-	12	6,5	50	2k5+3	(1)	-1	
fúvócső (Kf)	-	12	6	20	k2+3	3	-1	
alkarvédő (Kf)	7,5	14	-	-	k2+5	1	-1 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat(RP)(Kf), Fegyverhasználat(RP)(választott), Írás/olvasás(Af), Pszi(Af), Pszi-Pyar(Af), SZOCI.(Af), Önuralom(Kf), VILÁGI(Af), ALVIL.(Af), Álcázás/álruha(Kf), Éberség(Kf), Lopódzás(Kf), Rejtőzködés(Kf)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 11, GYO: 14, ÜGY: 14, INT: 12, Mozg.: 63/9, Alvilági affinitás I., Pusztító II., Bőrpáncél							

ORGYILKOS	Fiz: 9	Rea: 12	Sze: 10	Ép: 9 (5)	Fp: 31 (10)	Mp: 0	Pp: 0	
(BBB)	Ké: 44	TÉ: 50	VÉ: 105	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 2	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	5,5	11	-	-	k5+3	3	-2 (-1)	
béltépő (Kf)	6	10,5	-	-	k10+5	3	-1 (-1)	
hárítótőr (Kf)	5,5	12,5	-	-	k2+5	2	-1 (-1)	
ramiera (Kf)	6,5	11	-	-	k10+5	3	-1 (-1)	
tőr (Kf)	6,5	11	-	-	k5+7	3	-1 (-1)	
rövidkard (Kf)	6,5	11,5	-	-	k10+5	2	-1 (-1)	
dobótőr (Af)	-	10,5	4,5	10	k5+3	2	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	10,5	5	30	k5+3	2	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	10,5	5,5	50	2k5+2	(1)	-2	
fúvócső (Af)	-	10,5	5	20	k2+2	3	-2	
alkarvédő (Af)	5	11,5	-	-	k2+4	1	-2 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat (RP)(Kf), Megtévésztés(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(Af), ALVIL.(Af), Éberség(Kf)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 10, Mozg.: 60/10, Pusztító II., Bőrpáncél							

ORGYILKOS	Fiz: 9	Rea: 10	Sze: 9	Ép: 9 (5)	Fp: 21 (6)	Mp: 0	Pp: 0	
(CCC)	Ké: 33	TÉ: 45	VÉ: 100	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 1	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4,5	10	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
béltépő (Af)	5	10	-	-	k10+2	3	-2 (-3)	
hárítótőr (Af)	4,5	11	-	-	k2+2	2	-2 (-3)	
ramiera (Af)	5,5	10,5	-	-	k10+2	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	5,5	10	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
rövidkard (Af)	5,5	10,5	-	-	k10+2	2	-2 (-3)	
dobótőr (Af)	-	10	3,5	10	k5+3	2	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	10	4	30	k5+3	2	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	10	4,5	50	2k5+2	(1)	-2	
fúvócső (Af)	-	10	4	20	k2+2	3	-2	
alkarvédő (Af)	4,5	11	-	-	k2+2	1	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), Fegyverhasználat(választott)(Af), Vértviselet(Ilf), Önuralom(Af), Futás(Af), Mászás(Af), Ugrás/esés(Af), ALVIL.(Af)							
<b>Spec:</b>	Mozg.: 57/12, Posztóvért							

Szinte alig akad olyan szeglete a kontinensnek, ahol a különféle hatalmak rosszallása által sújtott halandónak ne kellene tartania az orgyilkosok jelentette fenyegetéstől. Ilyen helyzetben senki nem lehet eléggé óvatos, hisz a legtöbb hidegvérű merénylő mögött újabb és újabb jelentkező áll a sorban, hogy beteljesítse küldetését.

Az orgyilkosok mindig türelemmel törekszenek arra, hogy akciójuk a számukra legmegfelelőbb körülmények közt kerüljön kivitelezésre. Probléma esetén minden szégyenérzet nélkül menekülőre fogják a dolgot. Céljaik érdekében jobbára méreggel preparálják fegyvereiket. Általánosságban elmondható, hogy sosem restek minden eszközt bevetni a sikerért vagy a túlélésért.

PAP		Fiz: 10	Rea: 10	Sze: 14	Ép: 12 (7)	Fp: 40 (13)	Mp: 80	Pp: 33
(AAA)	Ké: 43	TÉ: 40	VÉ: 110	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	11	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
hárítótőr (Af)	4	12	-	-	k2+2	2	-2 (-3)	
tőr (Af)	5	11	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
rövidkard (Af)	5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-3)	
egykezes buzogány (Af)	5	11,5	-	-	2k5+3	2	-2 (-3)	
lándzsa (Af)	5	12	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-3)	
korbács (Af)	4,5	11	-	-	2k2+2	2	-2 (-3)	
lándzsa (Af)	-	12	5	20	2k5+2	2	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(választott)(Af), TUDOM.(Kf), SZOCI.(Kf), Éberség (Af), MÁGIK.(Szakrális)(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 11, EGÉ: 12, ÉRZ: 12, Mozg.: 45/8, Lélekerő I., Összeszedett I., Szociális affinitás II., Tudományos affinitás II., Varázstudó II.							

PAP		Fiz: 9	Rea: 9	Sze: 12	Ép: 10 (6)	Fp: 30 (9)	Mp: 55	Pp: 20
(BBB)	Ké: 36	TÉ: 30	VÉ: 100	CÉ: 33	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	3	10	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
hárítótőr (Af)	3	11	-	-	k2+2	2	-2 (-3)	
tőr (Af)	4	10	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
rövidkard (Af)	4	10,5	-	-	k10+2	2	-2 (-3)	
egykezes buzogány (Af)	4	10,5	-	-	2k5+3	2	-2 (-3)	
lándzsa (Af)	4	11	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-3)	
korbács (Af)	3,5	10	-	-	2k2+2	2	-2 (-3)	
lándzsa (Af)	-	11	4,5	20	2k5+2	2	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(választott)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Történelem)(Kf), Ismeret(Vallás)(Kf), SZOCI.(Af), Meggyőzés(Kf), Önuralom(Kf), Éberség(Kf), MÁGIK.(Szakrális)(Af)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 10, ÜGY: 10, ÉRZ: 10, Mozg.: 42/9, Szociális affinitás I., Tudományos affinitás I., Varázstudó II.							

PAP		Fiz: 8	Rea: 8	Sze: 11	Ép: 8 (5)	Fp: 21 (6)	Mp: 32	Pp: 0
(CCC)	Ké: 33	TÉ: 25	VÉ: 90	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	2,5	9	-	-	2k2+0	3	-4 (-3)	
hárítótőr (-)	2,5	9	-	-	k5+0	2	-4 (-3)	
tőr (-)	2,5	9	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
rövidkard (-)	2,5	9	-	-	k10+0	2	-4 (-3)	
egykezes buzogány (-)	2,5	9	-	-	2k5+1	2	-4 (-3)	
lándzsa (-)	2,5	9	-	-	2k5+0	(2)1	-4 (-3)	
korbács (-)	2,5	9	-	-	2k2+0	2	-4 (-3)	
lándzsa (-)	-	9	3	20	2k5+0	2	-4	
<b>Képz.:</b>	TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), Éberség(Af), MÁGIK.(Szakrális)(Af)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 9, ÉRZ: 9, Mozg.: 42/9, Szociális affinitás I., Varázstudó I.							

Szinte nincs olyan szeglete a világnak, ahol az istenek – az őket szolgáló papjaikon keresztül – ne lennének jelen. Bár a legtöbb vidéken ezek a szent életű halandók segítők, támogatók és irányt mutató lelkiüldözötttel viseltetnek a hívek iránt, az ezzel szöges ellentétben lévő egyházi felekezetek jelenlétére is akad jó néhány példa.

A legtöbb pap elsősorban nem fegyverforgató tudománya, hanem az égi patrónusa által reá ruházott mágikus hatalom folytán lesz komoly ellenfele bárkinek. Szintén legalább ilyen hatékony eszköz lehet a papok kezében a felekezetéhez tartozó hívek sokasága. Akik, bízva istenük hálájában, nem restek önjelöltük mérten a lehető leginkább segíteni lelki vezetőjük életét, ténykedését. Így mindenkinek érdemes kétszer is megfontolnia, érdemes-e vérét venni egy papnak.

POLGÁR		Fiz: 11	Rea: 13	Sze: 14	Ép: 11 (7)	Fp: 40 (13)	Mp: 0	Pp: 20
(AAA)	Ké: 50	TÉ: 50	VÉ: 120	CÉ: 45	Fej: 0	Test: 1	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Af)		5,5	12,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
kés (Af)		5,5	12	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
tőr (Af)		6	12	-	-	k5+4	3	-2 (-3)
furkósbót (Af)		5,5	12,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)
hosszúbot (Af)		6	13	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)
parittyá (Af)		-	12	5	50	k5+3	1	-2
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(választott)(Af), Fegyverhasználat(Ököl)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Történelem)(Kf), Ismeret(Vallás)(Kf), SZOCI.(Kf), VILÁGI(Af), Értékbecslés(Kf), Szakma(választott)(Kf), Éberség(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÉRZ: 14, Mozg.: 60/9, Összeszedett I., Szerencsés II., Szociális affinitás II., Tudományos affinitás I., Világi affinitás II., Posztóvért							

POLGÁR		Fiz: 11	Rea: 11	Sze: 11	Ép: 11 (7)	Fp: 32 (10)	Mp: 0	Pp: 0
(BBB)	Ké: 40	TÉ: 40	VÉ: 105	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Af)		4	10,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
kés (Af)		4,5	10,5	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
tőr (Af)		5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)
furkósbót (Af)		4,5	11	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)
hosszúbot (Af)		5	11,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)
parittyá (Af)		-	10,5	4,5	50	k5+3	1	-2
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (választott)(Af), TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), Szakma(választott)(Kf), Éberség(Kf)							
<b>Spec:</b>	Mozg.: 57/10, Szerencsés II., Szociális affinitás I., Világi affinitás I.							

POLGÁR		Fiz: 10	Rea: 10	Sze: 10	Ép: 10 (6)	Fp: 25 (8)	Mp: 0	Pp: 0
(CCC)	Ké: 32	TÉ: 32	VÉ: 92	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (-)		3	9	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
kés (-)		3	9	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
tőr (-)		3	9	-	-	k5+2	3	-4 (-3)
furkósbót (-)		3	9	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)
hosszúbot (-)		3	9	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)
parittyá (-)		-	9	3	50	k5+1	1	-4
<b>Képz.:</b>	Ismeret(Történelem)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), Szakma(választott)(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	Mozg.: 57/12, Szerencsés I.							

A különféle városok különféle lakói ők, akik más-más hivatást űzve élnek – többnyire családtagjaik körében – életüket. Nehéz róluk általánosságokat mondani. Talán a legjellemzőbb közös pont az, hogy városi szabad emberként sokkal nyitottabb szemmel és szellemmel viszonyulnak a környezetük és így a világ dolgai felé.

A legtöbb városi polgárról elmondható, hogy nem különösebben jártas a fegyverforgató tudományokban. Természetesen sok múlik az adott vidék, ország jellegzetességein. Ami viszont szinte mindenütt jellemző, hogy ha csak valami komoly kényszer úgy nem hozza, az átlag polgárok inkább elkerülik a fegyveres összetűzések jelentette veszélyeket.

SZOLGA		Fiz: 13	Rea: 14	Sze: 13	Ép: 13 (8)	Fp: 40 (13)	Mp: 0	Pp: 0
(AAA)	Ké: 45	TÉ: 45	VÉ: 110	CÉ: 42	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	4,5	11	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
hárítótőr (Af)	4,5	12	-	-	k2+2	2	-2 (-3)	
kés (Af)	5	11	-	-	k5+2	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	5,5	11	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Heraldika)(Kf), Ismeret(Történelem)(Kf), Ismeret(Vallás)(Kf), SZOCI.(Kf), VILÁGI(Af), ALVIL.(Af), Éberség(Kf), Keresés/elrejtés(Kf), Lopódzás(Kf), Rejtőzködés(Kf)							
<b>Spec:</b>	INT: 14; AKA: 14, ASZ: 14, Mozg.: 63/11, Extra reakció I., Lélekerő II., Szociális affinitás II., Világi affinitás I.							

SZOLGA		Fiz: 10	Rea: 10	Sze: 12	Ép: 10 (6)	Fp: 36 (11)	Mp: 0	Pp: 0
(BBB)	Ké: 36	TÉ: 36	VÉ: 101	CÉ: 36	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	3,5	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
hárítótőr (Af)	4	11,5	-	-	k2+2	2	-2 (-3)	
kés (Af)	4	10	-	-	k5+2	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	4,5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), Ismeret(Heraldika)(Kf), Ismeret(Történelem)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), Írás/olvasás(Af), SZOCI.(Kf), Lovaglás(Af), Szakma(választott)(Af), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 12, ÁLL: 11, KAR: 13, ÉRZ: 12, Mozg.: 45/9, Lélekerő I., Szociális affinitás II.							

SZOLGA		Fiz: 9	Rea: 9	Sze: 10	Ép: 9 (5)	Fp: 31 (10)	Mp: 0	Pp: 0
(CCC)	Ké: 30	TÉ: 30	VÉ: 95	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	3	9,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
hárítótőr (-)	3	9,5	-	-	k2+0	2	-4 (-3)	
kés (-)	3	9,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (-)	3	9,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Ismeret(Heraldika)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), Írás/olvasás(Af), SZOCI.(Af), Szakma(választott)(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 10, ÁLL: 10, ÉRZ: 11, Mozg.: 42/9, Szociális affinitás I.							

Sok nagyobb hatalmú, tekintélyű vagy tudású ember szolgát tart maga mellett. Ők azok, akik a hétköznapi életükben segítik uruk életét. Általában éles eszű és éles szemű, többé-kevésbé megbízható egyének. Egyénekenként változó, hogy önként vagy kényszerből, érdekből vagy elhivatottságból látják el feladataikat. Legtöbb esetben urukhoz is rajtuk keresztül vezet az út. Így mindenki számára alapvető fontosságú, hogy milyen szolgálókkal veszi körül magát.

A legtöbb szolga nem rendelkezik számottevő fegyverforgatói tudománnyal. Többségüktől idegen ez a terület, éppen ezért nagyon komoly indok kell ahhoz, hogy egy ilyen szereplő ilyesmire adja a fejét.

TOLVAJ	Fiz: 11	Rea: 14	Sze: 11	Ép: 10 (6)	Fp: 35 (11)	Mp: 0	Pp: 0	
(AAA)	Ké: 45	TÉ: 40	VÉ: 112	CÉ: 55	Fej: 0	Test: 1	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Kf)	5,5	12,5	-	-	k5+2	3	-1 (-1)	
hárítótőr (Kf)	5	13,5	-	-	k2+3	2	-1 (-1)	
tőr (Kf)	6	12	-	-	k5+5	3	-1 (-1)	
rövidkard (Kf)	6	12,5	-	-	k10+3	2	-1 (-1)	
dobótőr (Kf)	-	11,5	6	10	k5+4	2	-1	
rövid íj (Kf)	-	11,5	5,5	50	k5+4	(3)	-1	
kézi nyílpuska (Kf)	-	11,5	6,5	30	k5+4	2	-1	
könnyű nyílpuska (Kf)	-	11,5	7	50	2k5+3	(1)	-1	
alkarvédő (Kf)	4,5	13,5	-	-	k2+3	1	-1 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat(RP)(Kf), Fegyverhasználat(választott)(Kf), Írás/olvasás(Af), SZOCI.(Af), Megtévésztés(Kf), Önuralom(Kf), VILÁGI(Af), Értébecslés(Kf), Mászás(Kf), ALVIL.(Kf)							
<b>Spec:</b>	KAR: 12, AKA: 12, Mozg.: 63/11, Alvilági affinitás II., Fürge II., Szerencsés II., Intuitív II., Posztóvért							

TOLVAJ	Fiz: 10	Rea: 12	Sze: 10	Ép: 9 (5)	Fp: 23 (7)	Mp: 0	Pp: 0	
(BBB)	Ké: 35	TÉ: 35	VÉ: 100	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	10,5	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
hárítótőr (Kf)	4	12	-	-	k2+3	2	-1 (-1)	
tőr (Kf)	5	10,5	-	-	k5+5	3	-1 (-1)	
rövidkard (Kf)	5	11	-	-	k10+3	2	-1 (-1)	
dobótőr (Af)	-	10	4,5	10	k5+3	2	-2	
rövid íj (Af)	-	10	4,5	50	k5+3	(3)	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	10	5	30	k5+3	2	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	10	5,5	50	2k5+2	(1)	-2	
alkarvédő (Af)	3,5	11	-	-	k2+2	1	-2 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat(RP)(Kf), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), Értébecslés(Kf), ALVIL.(Af), Éberség(Kf), Lopózás(Kf), Rejtőzködés(Kf)							
<b>Spec:</b>	KAR: 11, AKA: 11, Mozg.: 60/12, Alvilági affinitás II., Fürge II., Szerencsés II.							

TOLVAJ	Fiz: 9	Rea: 10	Sze: 9	Ép: 9 (5)	Fp: 18 (5)	Mp: 0	Pp: 0	
(CCC)	Ké: 33	TÉ: 30	VÉ: 95	CÉ: 35	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	3	9,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
hárítótőr (Af)	3	10,5	-	-	k2+2	2	-2 (-3)	
tőr (Af)	4	9,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
rövidkard (Af)	4	10	-	-	k10+2	2	-2 (-3)	
dobótőr (Af)	-	9,5	4	10	k5+3	2	-2	
rövid íj (Af)	-	9,5	4	50	k5+3	(3)	-2	
kézi nyílpuska (Af)	-	9,5	4,5	30	k5+3	2	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	9,5	5	50	2k5+2	(1)	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(RP)(Af), Fegyverhasználat(választott)(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(Af), ALVIL.(Af)							
<b>Spec:</b>	ÉRZ: 11, Mozg.: 57/12, Alvilági affinitás I., Fürge I., Szerencsés I.							

A tolvajok meghatározó többsége a nagy létszámú közösségekben, azaz a városokban él és tevékenykedik. Szinte kivétel nélkül – inkább kényszerből, mintsem meggyőződésből –, mindegyikük valamilyen alvilági szervezet tagja. Ahány tolvaj, annyiféle utat keres boldogulásához. Ezt főképp az egyén által birtokolt készségek, illetve az adott város jellegzetességei határozzák meg.

Csak nagyon ritkán és akkor is csak a legkiválóbbak tevékenykednek egyedül. A jó tolvaj mindig minden helyzetre felkészült. Ha kell harcol; ha kell menekül; ha kell rögtönöz. Minden erkölcsi korlát nélkül vesznek részt egy-egy küzdelemben. Általában ezen a téren is azt vallják, hogy a cél – ami számukra jobbra a túlélés – szentesíti az eszközt. Könnyen pórul járhat az, akire egy tolvajközösség kiveti a hálóját.

<b>Tudós</b>		<b>Fiz:</b> 11	<b>Rea:</b> 11	<b>Sze:</b> 14	<b>Ép:</b> 11 (6)	<b>Fp:</b> 28 (9)	<b>Mp:</b> 0	<b>Pp:</b> 45
<b>(AAA)</b>	<b>Ké:</b> 42	<b>TÉ:</b> 33	<b>VÉ:</b> 100	<b>CÉ:</b> 39	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
ököl (-)		3	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
tőr (-)		3	10	-	-	k5+2	3	-4 (-3)
<b>Képz.:</b>	TUDOM.(Kf), Tudomány(választott)(Mf), SZOCI.(Af), Meggyőzés(Kf), Önuralom(Kf), Értékbecslés(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	INT: 15, AKA: 15, ASZ: 15, ÉRZ: 12, Mozg.: 45/8, Lélekerő II., Összeszedett II., Segítőtárs I., Tudományos affinitás III.							

<b>Tudós</b>		<b>Fiz:</b> 10	<b>Rea:</b> 10	<b>Sze:</b> 13	<b>Ép:</b> 10 (6)	<b>Fp:</b> 26 (7)	<b>Mp:</b> 0	<b>Pp:</b> 35
<b>(BBB)</b>	<b>Ké:</b> 38	<b>TÉ:</b> 30	<b>VÉ:</b> 96	<b>CÉ:</b> 35	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
ököl (-)		3	9,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
tőr (-)		3	9,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)
<b>Képz.:</b>	TUDOM.(Af), Ismeret(választott)(Kf), Írás/olvasás(Kf), SZOCI.(Af), Meggyőzés(Kf), Önuralom(Kf), Értékbecslés(Af), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	INT: 14, AKA: 14, ASZ: 14, ÉRZ: 11, Mozg.: 45/9, Lélekerő I., Összeszedett I., Tudományos affinitás II.							

<b>Tudós</b>		<b>Fiz:</b> 9	<b>Rea:</b> 9	<b>Sze:</b> 10	<b>Ép:</b> 9 (5)	<b>Fp:</b> 22 (7)	<b>Mp:</b> 0	<b>Pp:</b> 25
<b>(CCC)</b>	<b>Ké:</b> 32	<b>TÉ:</b> 27	<b>VÉ:</b> 88	<b>CÉ:</b> 29	<b>Fej:</b> 0	<b>Test:</b> 0	<b>Kar:</b> 0	<b>Láb:</b> 0
<b>Fegyver</b>		<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>
ököl (-)		2,5	8,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
tőr (-)		2,5	8,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)
<b>Képz.:</b>	TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), Önuralom(Kf), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	INT: 12, AKA: 11, Mozg.: 42/9, Összeszedett I., Tudományos affinitás I.							

Kiművelt tudós fők, akik önállóan vagy kisebb nagyobb szerveződésük tagjaként élik mindennapjaikat. Az adott társadalmon belül többnyire az általuk birtokolt tudás az, amely megkülönbözteti őket és nem egyszer fontosabbá teszi másoknál. Személye válogatja, hogy az ezzel járó státuszt és persze a birtokolt tudást miként és mire használják fel.

Szinte minden tudós fő kapcsán elmondható, hogy a fizikai erőszak rendkívül távol áll tőle. Az ilyen helyzeteket általában szociális készségeik segítségével próbálják elkerülni vagy – ha a baj már megtörtént – megoldani, mivel más esélyük nemigen van.

UTCAKÖLYÖK		Fiz: 9	Rea: 12	Sze: 11	Ép: 9 (5)	Fp: 22 (7)	Mp: 0	Pp: 0
(AAC)	Ké: 48	TÉ: 38	VÉ: 108	CÉ: 38	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	11	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
kés (-)	3,5	10,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (-)	3,5	10,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
furkósbot (-)	3,5	10,5	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)	
parittyá (-)	-	-	3,5	50	k5+1	1	-4	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(Ököl)(Af), Ismeret(Történelem)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), SZOCI.(Af), Megtévesztés(Kf), VILÁGI(Af), Értékbéslés(Kf), Futás(Kf), ALVIL.(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Kf), Rejtőzködés(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 13, ÁLL: 11, KAR: 12, INT: 13, Mozg.: 66/11, Fürge I., Szerencsés I.							

UTCAKÖLYÖK		Fiz: 9	Rea: 11	Sze: 10	Ép: 9 (5)	Fp: 20 (6)	Mp: 0	Pp: 0
(BBC)	Ké: 45	TÉ: 35	VÉ: 105	CÉ: 35	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	11	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
kés (-)	3,5	10,5	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (-)	3,5	10,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
furkósbot (-)	3,5	10,5	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)	
parittyá (-)	-	-	3,5	50	k5+1	1	-4	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(Ököl)(Af), Ismeret(Történelem)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), ALVIL.(Af), Éberség(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 12, ÁLL: 10, KAR: 11, INT: 11, ÉRZ: 12, Mozg.: 57/10, Fürge I., Szerencsés I.							

UTCAKÖLYÖK		Fiz: 9	Rea: 10	Sze: 9	Ép: 9 (5)	Fp: 18 (5)	Mp: 0	Pp: 0
(CCC)	Ké: 40	TÉ: 30	VÉ: 100	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	3	10	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
kés (-)	3	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (-)	3	10	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
furkósbot (-)	3	10	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)	
parittyá (-)	-	-	3	50	k5+1	1	-4	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(Ököl)(Af), Ismeret(Történelem)(If), Ismeret(Vallás)(If), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af)							
<b>Spec:</b>	KAR: 10, ÉRZ: 11, Mozg.: 57/10, Fürge I.							

Minden településen előfordulnak azok az árva vagy dologtalan kölykök, akik önállóan vagy – ha a település mérete ezt indokolja – csoportokba verődve tengetik mindennapjaikat. A kényszer nagy úr, így gyorsan alkalmazkodnak a kialakult élethez. Általánosságban elmondható, pénzért cserébe sokmindenre kaphatóak. Idővel aztán gyakorta válnak – főképp a nagyvárosok esetében – kétes hírű vagy épp alvilági szervezetek tagjaivá.

Felettébb ritka az az eset, hogy az egyértelmű erőfölény biztos tudata nélkül ezek az utcakölykök bárkivel is fegyveres konfliktusba kerüljenek. Tisztában vannak vele, hol a helyük ezen a téren. Éppen ezért többnyire messziről kerülnek a fegyveres összetűzésekhez vezető szituációkat.

ÚTONÁLLÓ	Fiz: 11	Rea: 12	Sze: 12	Ép: 12 (7)	Fp: 36 (11)	Mp: 0	Pp: 0	
(AAA)	Ké: 45	TÉ: 60	VÉ: 115	CÉ: 60	Fej: 3	Test: 2	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	6,5	12	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
tőr (Af)	7	11,5	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
rövidkard (Af)	7	12	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
furkósbót (Kf)	7	12,5	-	-	k10+3	(2)1	-1 (-1)	
egykezes buzogány (Kf)	7,5	12	-	-	2k5+4	2	-1 (-1)	
kétkezes buzogány (Kf)	8	13	-	-	2k10+3	(1)	-1	
lándzsa (Af)	7	12,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)	
hajító dárda (Af)	-	12	7,5	25	k10+2	2	-2	
rövid íj (Kf)	-	11,5	6,5	50	k5+4	(3)	-2	
hosszú íj (Kf)	-	11,5	7	70	k10+3	(2)	-1	
kis pajzs (Af)	6,5	13,5	-	-	k5+2	1	-2	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat(ZÚZ)(Kf), Fegyverhasználat(IJ)(Kf), Ismeret(Herbalizmus)(Af), Ismeret(Legenda)(Af), Sebgyógyítás(Af), SZOCI.(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(Af), Nyomolvasás/eltüntetés(Kf), Túlélés(Kf), Álcázás/álruha(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Kf), Rejtőzködés(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 13, ÁLL: 12, EGÉ: 12, ÉRZ: 14, Mozg.: 60/10, Harci affinitás II., Sugallat II., Világi affinitás I., Bőrvért, láncsuklya							

ÚTONÁLLÓ	Fiz: 10	Rea: 10	Sze: 11	Ép: 11 (6)	Fp: 28 (9)	Mp: 0	Pp: 0	
(BBB)	Ké: 37	TÉ: 45	VÉ: 103	CÉ: 45	Fej: 2	Test: 1	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4,5	10,5	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
tőr (Af)	5,5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
rövidkard (Af)	5,5	11	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
furkósbót (Af)	5	11	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-1)	
egykezes buzogány (Af)	5,5	10,5	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
kétkezes buzogány (Af)	5,5	11	-	-	2k10+2	(1)	-2	
lándzsa (Af)	5,5	11,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)	
hajító dárda (Af)	-	10,5	6	25	k10+2	2	-2	
rövid íj (Af)	-	10	5	50	k5+3	(3)	-2	
hosszú íj (Af)	-	10	5	70	k10+2	(2)	-2	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Ismeret(Herbalizmus)(Af), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Kf), Rejtőzködés(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 11, ÁLL: 11, EGÉ: 11, KAR: 11, ÉRZ: 12, Mozg.: 57/12, Harci affinitás I., Világi affinitás I., Posztóvért, borsisak							

ÚTONÁLLÓ	Fiz: 9	Rea: 9	Sze: 9	Ép: 9 (5)	Fp: 19 (6)	Mp: 0	Pp: 0	
(CCC)	Ké: 33	TÉ: 35	VÉ: 95	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	3,5	9,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	4,5	9,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
rövidkard (Af)	4,5	10	-	-	k10+2	2	-2 (-3)	
furkósbót (Af)	4	10	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
egykezes buzogány (Af)	4,5	10	-	-	2k5+3	2	-2 (-3)	
kétkezes buzogány (Af)	4,5	10,5	-	-	2k10+2	(1)	-2	
lándzsa (Af)	4,5	10,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-3)	
hajító dárda (Af)	-	10	5,5	25	k10+2	2	-2 (-3)	
rövid íj (Af)	-	9,5	4,5	50	k5+3	(3)	-2	
hosszú íj (Af)	-	9,5	4,5	70	k10+2	(2)	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(választott)(Af), Fegyverhasználat(Ököl)(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(Af), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af)							
<b>Spec:</b>	ÁLL: 10, ÉRZ: 10, Mozg.: 54/11, Világi affinitás I.							

A kontinens kereskedelmi útjai mentén szinte minden vidék esetében ott tanyáznak az utak önjelölt vámszedői. Az ilyen vagy olyan okból törvényen kívülként élő közösségek tagjai, akik a mindenkori világi hatalom távollétében arra vetemednek, hogy erőszakkal vegyék el másoktól, amire épp szükségük van.

A fegyveres összetűzéseket általában az útonállók kezdeményezik. Bízva a helyismeretükben, előre megtervezett koreográfia szerint hajtják végre ezeket a rajtaütéseket – lélkületüktől függően jobbra a komolyabb vérontást is elkerülve, hiszen néhány, a bozótosból megeresztett íjvessző éppen elég elrettentő tud lenni az ellenállás letéréséhez.

VAJÁKOS		Fiz: 10	Rea: 11	Sze: 13	Ép: 13 (7)	Fp: 40 (13)	Mp: 80	Pp: 0
(AAA)	Ké: 46	TÉ: 40	VÉ: 102	CÉ: 40	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4,5	10,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
furkósbot (Af)	4,5	11	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
hosszúbot (Af)	5	11	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
fúvócső (Af)	-	10	5	20	k2+2	3	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(választott)(Af), TUDOM.(Kf), SZOCI.(Af) Lélektan(Kf), Értékbecslés(Af), Szakma(választott)(Kf), Túlélés(Af), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(Af), Rejtőzködés(Af), MÁGIK.(Boszorkánymester)(Kf), Kórmágia(Kf), Méregmágia(Kf), Átokmágia(Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 12, ÁLL: 12, EGÉ: 13, INT: 14, AKA: 14, ÉRZ: 13, Mozg.: 45/8, Elpusztíthatatlan I., Mágikus affinitás II., Mana érzék II., Varázstudó II.							

VAJÁKOS		Fiz: 10	Rea: 10	Sze: 11	Ép: 11 (6)	Fp: 31 (10)	Mp: 45	Pp: 0
(BBB)	Ké: 40	TÉ: 36	VÉ: 96	CÉ: 35	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	10	-	-	k5+1	3	-2 (-3)	
tőr (Af)	4,5	10	-	-	k5+4	3	-2 (-3)	
furkósbot (Af)	4	10	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
hosszúbot (Af)	4,5	10,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
fúvócső (Af)	-	9,5	4,5	20	k2+2	3	-2	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat(választott)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Herbalizmus)(Kf), SZOCI.(Af), Értékbecslés(Af), Szakma(választott)(Af), Túlélés(Af), Éberség(Af), Rejtőzködés(Af), Boszorkánymesteri mágia(Af), Kórmágia(Af), Méregmágia(Af)							
<b>Spec:</b>	EGÉ: 11, INT: 12, AKA: 12, ASZ: 12, Mozg.: 45/8, Mágikus affinitás I., Mana érzék I., Varázstudó II.							

VAJÁKOS		Fiz: 9	Rea: 9	Sze: 10	Ép: 9 (5)	Fp: 29 (9)	Mp: 15	Pp: 0
(CCC)	Ké: 29	TÉ: 30	VÉ: 90	CÉ: 30	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (-)	3	9	-	-	k5+0	3	-4 (-3)	
tőr (-)	3	9	-	-	k5+2	3	-4 (-3)	
furkósbot (-)	3	9	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)	
hosszúbot (-)	3	9	-	-	k10+0	(2)1	-4 (-3)	
fúvócső (-)	-	9	3	20	k2+0	3	-4	
<b>Képz.:</b>	TUDOM.(Af), Önuralom(Af), Szakma(választott)(Af), Túlélés(Af), Éberség(Af), Rejtőzködés(Af), Boszorkánymesteri mágia(I), Kórmágia(I),							
<b>Spec:</b>	AKA: 11, Mozg.: 42/11, Mana érzék I., Varázstudó I.							

Ők a minden vidéken fellelhető herbalisták, gyógyítók, javasemberek, akikhez jobbra pap híján fordulnak a környék lakói. Hogy melyikük miben méri szolgálatai bérét, az kultúránként, illetve az általuk követett hagyományokból eredően eltérő. Nagy általánosságban azért az elmondható, hogy kétes praktikáik okán a helyiek félelemmel terhes távolságtartással viseltetnek irántuk.

Kiszámíthatatlanság. Ez a legelső tényező, mellyel érdemes számolnia annak, aki egy vajákossal találja szemben magát. Ez a találkozás viszont nem is olyan könnyű, hisz' jól ismervén környezetüket, könnyedén elkerülik a hivatlan vendégeket. Ha a helyzet mégis úgy hozza, legtöbbjük nem a fegyverforgató tudományával oldja meg az ilyen problémákat. Előbb kerül bevetésre valami régóta őrzött szer receptjének terméke, mint az övükön függő rozsdás tőr vagy husáng.

VÁROSŐR	Fiz: 12	Rea: 12	Sze: 11	Ép: 14 (9)	Fp: 50 (16)	Mp: 0	Pp: 15	
(AAA)	Ké: 40	TÉ: 60	VÉ: 120	CÉ: 50	Fej: 3	Test: 3	Kar: 3	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Kf)	6,5	12,5	-	-	k5+3	3	-1 (-1)	
tőr (Kf)	7,5	12,5	-	-	k5+5	3	-1 (-1)	
rövidkard (Kf)	7,5	13	-	-	k10+3	2	-1 (-1)	
hosszúkard (Kf)	7,5	13,5	-	-	2k5+4	2	-1 (-1)	
egykezes buzogány (Kf)	7,5	12,5	-	-	2k5+4	2	-1 (-1)	
alabárd (Kf)	7,5	14	-	-	2k5+5	(1)	-1	
lándzsa (Kf)	8	13,5	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (-1)	
rövid íj (Kf)	-	-	5,5	50	k5+4	(3)	-1	
könnyű nyílpuska (Kf)	-	-	7	50	2k5+3	(1)	-1	
kis pajzs (Kf)	6,5	15	-	-	k5+3	1	-1 (-1)	
közepes pajzs (Kf)	6,5	15,5	-	-	k5+3	1	-1 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), Fegyverhasználat(Ököl)(Kf), Fegyverhasználat(választott)(Kf), Hárítás(Kf), Írás/olvasás(Af), Pszi(Af), Pszi-Pyar(Af), SZOCI.(Af), Megfélemlítés(Kf), VILÁGI(Af), Futás(Kf), Éberség(Kf), Keresés/elrejtés(Kf), Lopódzás(Af)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 13, ÜGY: 13, ÁLL: 13, KAR: 12, INT: 13, ÉRZ: 13, Mozg.: 66/11, Életerős I., Harci affinitás II., Világi affinitás II., Sodronying							

VÁROSŐR	Fiz: 11	Rea: 11	Sze: 10	Ép: 11 (7)	Fp: 40 (13)	Mp: 0	Pp: 0	
(BBB)	Ké: 33	TÉ: 45	VÉ: 105	CÉ: 35	Fej: 3	Test: 3	Kar: 3	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	5	11,5	-	-	k5+1	3	-2 (-1)	
tőr (Af)	5,5	11,5	-	-	k5+4	3	-2 (-1)	
rövidkard (Af)	5,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)	
hosszúkard (Af)	5,5	12	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
egykezes buzogány (Af)	5,5	11,5	-	-	2k5+3	2	-2 (-1)	
alabárd (Af)	5,5	12,5	-	-	2k5+4	(1)	-2	
lándzsa (Af)	6	12	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)	
rövid íj (Af)	-	-	4,5	50	k5+3	(3)	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	-	5,5	50	2k5+2	(1)	-2	
kis pajzs (Af)	5	13	-	-	k5+2	1	-2 (-1)	
közepes pajzs (Af)	5	13,5	-	-	k5+2	1	-2 (-1)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(Af), SZOCI.(Af), Írás/olvasás(lf), VILÁGI(Af), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(Af)							
<b>Spec:</b>	ERŐ: 12, ÜGY: 12, KAR: 11, Mozg.: 57/12, Harci affinitás II., Világi affinitás I., Lancing							

VÁROSŐR	Fiz: 10	Rea: 9	Sze: 9	Ép: 10 (6)	Fp: 30 (9)	Mp: 0	Pp: 0	
(CCC)	Ké: 31	TÉ: 40	VÉ: 104	CÉ: 32	Fej: 2	Test: 2	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver	TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód	
ököl (Af)	4	10,5	-	-	k5+1	3	-2 (-2)	
tőr (Af)	5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-2)	
rövidkard (Af)	5	11	-	-	k10+2	2	-2 (-2)	
hosszúkard (Af)	5	11	-	-	2k5+3	2	-2 (-2)	
egykezes buzogány (Af)	5	11	-	-	2k5+3	2	-2 (-2)	
alabárd (Af)	5	11,5	-	-	2k5+4	(1)	-2	
lándzsa (Af)	5	11,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-2)	
rövid íj (Af)	-	-	3,5	50	k5+3	(3)	-2	
könnyű nyílpuska (Af)	-	-	4,5	50	2k5+2	(1)	-2	
kis pajzs (Af)	4,5	12	-	-	k5+2	1	-2 (-2)	
közepes pajzs (Af)	4	12,5	-	-	k5+2	1	-2 (-2)	
<b>Képz.:</b>	HARCI(lf), Fegyverhasználat(választott)(Af), Hárítás(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(lf), Éberség(Af)							
<b>Spec:</b>	ÜGY: 10, Mozg.: 48/10, Bőrpáncél és bőrsisak							

A városőrök uraik szolgálatában és váltakozó elhivatottsággal járják a kontinens nagyobb városainak utcáit.

Ha harcra kerül a sor, kérelmelhetlenül odateszik magukat, ám a hősködés nem az ő műfajuk. A történeket igyekeznek úgy alakítani, hogy – társaikkal összedolgozva – lehetőleg túlerőben legyenek az ellenfelekkel szemben. Tapasztalatuk alapján képesek jól felmérni az ellenfél erejét és szükség esetén minden lelkiismeret-furdalás nélkül hátrálnak meg a fegyveres összecsapás folytatása előtt.

**KIEMELKEDŐ KARAKTEREK JEGYZÉKE**

Alább következnek a TTK szabályai alapján kidolgozott egyedi, kiemelkedett NKK-k. Kidolgozottságuk a többi NKK-hoz képest részletesebb, mivel jobbra központi szereplői egy-egy történetnek. Jobb híján abc sorrendben soroljuk ezt a kilenc, példának szánt kiemelkedő, de nem kalandozó karaktert.

<b>BOSZORKÁNYRENDI ÚRNŐ</b>		<b>Fiz: 9</b>	<b>Rea: 12</b>	<b>Sze: 14</b>	<b>Ép: 13 (8)</b>	<b>Fp: 28 (9)</b>	<b>Mp: 110</b>	<b>Pp: 22</b>
<b>(SXA)</b>	<b>Ké: 42</b>	<b>TÉ: 34</b>	<b>VÉ: 100</b>	<b>CÉ: 42</b>	<b>Fej: 0</b>	<b>Test: 0</b>	<b>Kar: 0</b>	<b>Láb: 0</b>
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
ököl (Nf)	3	10	-	-	k5	3	-4 (-3)	
tőr (Kf)	4,5	10,5	-	-	k5+5	3	-1 (-3)	
rövidkard (Kf)	4,5	11	-	-	k10+3	2	-1 (-3)	
kahrei nyílpuska (Af)	-	10	5,5	30	k5+2	3	-2 (-3)	
tűvető (Af)	-	10	4,5	5	k2+2	2	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (RP) (Kf), Fegyverhasználat (SZÍ) (Af), Alkímia (Af), Antisszárás (Kf), Ismeret (Herbalizmus) (Kf), Ismeret (Legenda) (Kf), Ismeret (Misztikum) (Kf), Ismeret (Történelem) (Af), Írás/olvasás (Af), Méregkeverés/semlegesítés (Af), Ósi nyelv (Af), Pszi (Kf), Pszi Pyarroni (Kf), Sebgyógyítás (Af), Etikett (Mf), Kultúra (vál.) (Kf), Kultúra (vál.) (Af), Kultúra (vál.) (Af), Lélektan (Kf), Meggyőzés (Mf), Megtévesztés (Mf), Művészet (Ének) (Af), Művészet (Tánc) (Kf), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Mf), Lovaglás (Af), Éberség (Kf), Keresés/elrejtés (Af), Lopódzás (Af), Orvtámadás (Af), Rejtőzködés (Af), Boszorkánymágia (Mf), Misztikumágia (Kf), Lángmágia (Af), Asztrálmágia (Mf), Sorsmágia (Kf), Mentálmágia (Af), Szexuálmágia (Mf), Térmágia (Af), Tárgymágia (Kf)							
<b>Spec:</b>	GYO:13, ÁLL:12, EGÉ:13, KAR:17, AKA:16, ASZ:16, ÉRZ:14; Mozg.: 48/8; Aurabőség I., Álomjáró I., Csábító III., Mana érzék I., Mana vezető II., Rejtett varázs I., Szociális affinitás I., Tudományos affinitás I., Varázstudó III.							

<b>DÖRZSÖLT BANKHÁZFŐ</b>		<b>Fiz: 10</b>	<b>Rea: 12</b>	<b>Sze: 14</b>	<b>Ép: 15 (9)</b>	<b>Fp: 36 (11)</b>	<b>Mp: 0</b>	<b>Pp: 35</b>
<b>(SAA)</b>	<b>Ké: 53</b>	<b>TÉ: 54</b>	<b>VÉ: 110</b>	<b>CÉ: 41</b>	<b>Fej: 0</b>	<b>Test: 0</b>	<b>Kar: 0</b>	<b>Láb: 0</b>
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
ököl (Nf)	4,5	11	-	-	k5	3	-4 (-3)	
furkósbot (Af)	5	11,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (ZÜZ) (Af), Ismeret (Gazdaság) (Mf), Ismeret (Heraldika) (Af), Ismeret (Történelem) (Kf), Ismeret (Vallás) (Af), Írás/olvasás (Kf), Pszi (Af), Pszi Pyarroni (Af), Etikett (Kf), Kultúra (vál.) (Kf), Kultúra (vál.) (Af), Lélektan (Kf), Megfélemlítés (Af), Meggyőzés (Mf), Megtévesztés (Kf), Művészet (Festészet) (Af), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Mf), Értékbecslés (Kf), Szakma (Pénzváltó) (Kf), Éberség (Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY:13, ÁLL:12, EGÉ:13, KAR:16, INT:17, AKA:16, ÉRZ:14; Mozg.: 48/7; Életerős I., Lélekerő II., Masszív I., Összeszedett II., Szerencsés II., Szociális affinitás III., Tudományos affinitás II.							

<b>ELEMENTALISTA NAGYMESTER</b>		<b>Fiz: 11</b>	<b>Rea: 13</b>	<b>Sze: 15</b>	<b>Ép: 12 (7)</b>	<b>Fp: 35 (11)</b>	<b>Mp: 122</b>	<b>Pp: 52</b>
<b>(XXA)</b>	<b>Ké: 52</b>	<b>TÉ: 41</b>	<b>VÉ: 124</b>	<b>CÉ: 45</b>	<b>Fej: 0</b>	<b>Test: 4</b>	<b>Kar: 0</b>	<b>Láb: 0</b>
<b>Fegyver</b>	<b>TÉO</b>	<b>VÉO</b>	<b>CÉO</b>	<b>Táv</b>	<b>Seb</b>	<b>Tám</b>	<b>Mód</b>	
ököl (Nf)	4	12	-	-	k5	3	-4 (-3)	
hosszúbot (Af)	5	13,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)	
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (SZÁ) (Af), Vértviselet (If), Ismeret (Misztikum) (Mf), Ismeret (Legenda) (Kf), Írás/olvasás (Kf), Ósi nyelv (Kf), Pszi (Mf), Pszi Kyr (Mf), Sebgyógyítás (Af), Etikett (Kf), Kultúra (vál.) (Kf), Meggyőzés (Kf), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Mf), Lovaglás (Af), Úszás (Af), Éberség (Kf), Magas Mágia (Lf), Elemi Mágia (Lf), Idő mozaiktan (Mf), Tér mozaiktan (Mf), Anyag Mágia (Kf), Tér Mágia (Kf), Jel Mágia (Mf)							
<b>Spec:</b>	GYO:17, ÁLL:12, EGÉ:12, INT:19, AKA:18, ASZ:18, ÉRZ:14; Mozg.: 54/8; Aurabőség II., Mana uraló II., Mana vezető II., Mágikus affinitás I., Varázstudó II., Pszionista I.; Pikkelyvért							

ÉRDEMES FŐNEMES		Fiz: 13	Rea: 14	Sze: 15	Ép: 13 (8)	Fp: 33 (10)	Mp: 0	Pp: 20
(SXB)	Ké: 51	TÉ: 55	VÉ: 116	CÉ: 53	Fej: 5	Test: 5	Kar: 5	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Nf)		5,5	11,5	-	-	k5+1	3	-4 (-3)
tőr (Af)		6,5	12	-	-	5k+4	3	-2 (-3)
tőr kard (Kf)		7	13,5	-	-	k10+3	3	-1 (-3)
lovagkard, köz. pajzs (Kf)		7	12,5/14,5	-	-	2k5+5	1	-1 (-3)
lándzsa, köz. pajzs (Af)		6,5	12,5/14,5	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-3)
köny.kopja, köz. pajzs (Af)		7	12/14	-	-	2k5+4	1	-2 (-3)
nehézkopja (Af)		7,5	11,5	-	-	2k10+2	1	-2 (-3)
hosszú íj (Kf)		-	11,5	6,5	70	k10+3	(2)	-1
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (HP) (Kf), Fegyverhasználat (RP) (Af), Fegyverhasználat (LOV) (Af), Fegyverhasználat (ÍJ) (Kf), Harci rutin (Af), Hárítás (Kf), Vértviselet (Kf), Ismeret (Történelem) (Af), Ismeret (Heraldika) (Af), Ismeret (Vallás) (If), Írás/olvasás (Af), Pszi (Af), Pszi Pyarroni (Af), Etikett (Kf), Kultúra (vál.) (Kf), Kultúra (vál.) (Af), Lélektan (Af), Megfélemlítés (Af), Meggyőzés (Af), Művészet (Zene) (Af), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Kf), Értékbecslés (If), Lovaglás (Af), Ugrás/esés (If), Éberség (Af)							
<b>Spec:</b>	Mozg.: 51/8; Arénaharc I., Csábító II., Extra reakció II., Harci affinitás I., Lélekerő I., Masszív II., Megállíthatatlan I., Összeszedett I., Világi affinitás I.; Rákozott félvért							

FELTÖREKVŐ CSIBÉSZ		Fiz: 10	Rea: 14	Sze: 12	Ép: 11 (7)	Fp: 25 (8)	Mp: 0	Pp: 0
(XXC)	Ké: 53	TÉ: 40	VÉ: 112	CÉ: 45	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Af)		4,5	11,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
tőr (Af)		5	11,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)
hárítótőr (Af)		4	12,5	-	-	k2+2	2	-2 (-3)
ramiera (Af)		5	11,5	-	-	k10+2	3	-2 (-3)
rövidkard (Af)		5	12	-	-	k10+2	2	-2 (-3)
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (Ököl) (Af), Fegyverhasználat (RP) (Af), Harci fogás (Af), Harci ösztön (Af), Harci rutin (Af), Kultúra (vál.) (Kf), Megtévesztés (Kf), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Af), Értékbecslés (If), Futás (Kf), Mászás (Af), Túlélés (If), Ugrás/esés (Af), Álcázás/álruha (Af), Éberség (Mf), Keresés/elrejtés (Af), Leszerelés/feltörés (Af), Lopódzás (Af), Rejtőzködés (Af), Trükk (Kf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY:15, ÁLL:12, EGÉ:11, KAR:14, AKA:13, ASZ:14, ÉRZ:16; Mozg.: 69/10; Alvilági affinitás II., Extra reakció II., Fúrge II., Sugallat II., Szerencsés II., Szociális affinitás I., Világi affinitás I.							

NAGYHATALMÚ FŐPAP		Fiz: 11	Rea: 12	Sze: 16	Ép: 15 (9)	Fp: 38 (12)	Mp: 110	Pp: 40
(XXA)	Ké: 46	TÉ: 41	VÉ: 116	CÉ: 42	Fej: 6	Test: 3	Kar: 3	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (If)		4	11,5	-	-	k5+1	3	-3 (-3)
tőr (Nf)		4	11,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)
csatacsillag, kispajzs (Kf)		6	12/13	-	-	2k5+5	(2)1	-1 (-3)
egyk. buzo., köz. pajzs (Kf)		5,5	12,5/14	-	-	2k5+4	2	-1 (-3)
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (Ököl) (If), Fegyverhasználat (ZÚZ) (Kf), Harci rutin (Af), Hárítás (Af), Vértviselet (Af), Ismeret (Heraldika) (Af), Ismeret (Misztikum) (Kf), Ismeret (Történelem) (Kf), Ismeret (Vallás) (Mf), Írás/olvasás (Kf), Ósi nyelv (Kf), Pszi (Mf), Pszi Pyarroni (Mf), Sebgyógyítás (Kf), Etikett (Kf), Kultúra (vál.) (Kf), Lélektan (Mf), Megfélemlítés (Af), Meggyőzés (Kf), Művészet (Ének) (Kf), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Mf), Lovaglás (Af), Úszás (Af), Éberség (Af), Keresés/elrejtés (Af), Szakrális mágia (vál.) (Mf), Kisebb fohászok (vál.) (Mf), Kisebb fohászok (vál.) (Kf), Nagyobb fohászok (vál.) (Mf), Nagyobb fohászok (vál.) (Kf), Tárgymágia (Mf)							
<b>Spec:</b>	ÜGY:13, ÁLL:12, EGÉ:13 KAR:17, ÉRZ:13; Mozg.: 48/8; Aurabőség II., Ellenálló I., Extra reakció I., Életerős I., Intuitív I., Lélekerős I., Mana uraló II., Mana vezető II., Masszív I., Mágikus affinitás II., Megállíthatatlan I., Pszionista I., Segítőtárs II., Sugallat II., Szociális affinitás II., Tudományos affinitás II., Varázstudó III.; Sodronying és lovagsisak							

NEVES KALÓZKAPITÁNY		Fiz: 12	Rea: 15	Sze: 12	Ép: 12 (7)	Fp: 42 (13)	Mp: 0	Pp: 20
(SSA)	Ké: 45	TÉ: 62	VÉ: 125	CÉ: 42	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Kf)		7	13	-	-	k5+3	3	-1 (-3)
tőr (Kf)		7,5	13	-	-	k5+5	3	-1 (-3)
tőr kard (Mf)		8	15	-	-	k10+4	3	0 (-3)
hosszú kard (Mf)		8	14,5	-	-	2k5+5	2	0 (-3)
szablya (Mf)		8	14,5	-	-	2k5+4	2	0 (-3)
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (Ököl) (Kf), Fegyverhasználat (RP) (Kf), Fegyverhasználat (HP) (Mf), Harci fogás (Kf), Harci ösztön (Af), Harci rutin (Kf), Ismeret (Heraldika) (Kf), Ismeret (Legenda) (Kf), Ismeret (Történelem) (Kf), Írás/olvasás (Af), Pszi (Kf), Pszi Pyarroni (Kf), Etikett (Kf), Kultúra (vál.) (Kf), Kultúra (vál.) (Af), Lélektan (Kf), Megfélemlítés (Kf), Megtévesztés (Kf), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Kf), Értékbécslés (Kf), Mászás (Af), Szakma (Hajózó) (Mf), Szakma (Hadvezető) (Kf), Túlélés (Af), Ugrás/esés (Af), Úszás (Af), Éberség (Kf), Keresés/elrejtés (Af), Lopóztatás (Af), Orvtámadás (Af), Rejtőzködés (Af), Trükk (Af)							
<b>Spec:</b>	AKA:15; Mozg.: 51/9; Extra reakció II., Füge II., ljesztő I., Szerencsés II., Tehetség (Hajózó) III							

TUDÓS ALKIMISTA		Fiz: 10	Rea: 12	Sze: 12	Ép: 12 (7)	Fp: 30 (9)	Mp: 0	Pp: 40
(SBA)	Ké: 45	TÉ: 42	VÉ: 117	CÉ: 41	Fej: 0	Test: 0	Kar: 0	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Nf)		4	11,5	-	-	k5	3	-4 (-3)
tőr (Nf)		4	11,5	-	-	k5+2	3	-4 (-3)
farkóbot (Af)		5	12,5	-	-	k10+2	(2)1	-2 (-3)
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (ZÚZ) (Af), Alkímia (Mf), Ismeret (Herbalizmus) (Mf), Ismeret (Legenda) (Kf), Ismeret (Misztikum) (Kf), Írás/olvasás (Kf), Méregkeverés/semlegesítés (Mf), Ósi nyelv (Kf), Pszi (Kf), Pszi Pyarroni (Kf), Sebgyógyítás (Kf), Etikett (Af), Kultúra (vál.) (Kf), Lélektan (Af), Meggyőzés (Af), Megtévesztés (Af), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Kf), Értékbécslés (Af), Lovaglás (If), Szakma (Kereskedő) (Af), Éberség (Af), Lopóztatás (Af)							
<b>Spec:</b>	ÜGY:14, ÁLL:12, EGÉ:12, INT:16, AKA:14, ASZ:13, ÉRZ:14; Mozg.: 48/8; Aurabőség I., Ellenálló II., Lélekerő I., Mana érzék II., Masszív II., Sugallat I., Szívós I., Szociális affinitás I., Tudományos affinitás III.							

ÜNNEPELT VIADOR		Fiz: 15	Rea: 12	Sze: 10	Ép: 15 (9)	Fp: 37 (12)	Mp: 0	Pp: 0
(SSB)	Ké: 37	TÉ: 57	VÉ: 112	CÉ: 39	Fej: 6	Test: 3	Kar: 3	Láb: 0
Fegyver		TÉO	VÉO	CÉO	Táv	Seb	Tám	Mód
ököl (Kf)		6,5	12	-	-	k5+5	3	-1 (-1)
tőr (Kf)		7	11,5	-	-	k5+6	3	-1 (-1)
tőr + tőr (Kf)		6/6	11,5/10,5	-	-	k5+6/k5+6	3/3	(-1)
lándzsa + dobóháló (Mf)		7,5/3	13,5/12,5	-	-	2k5+5/k5+2	(2)1/1	(-1)
lándzsa, köz. pajzs (Mf)		8,5	13,5/15,5	-	-	2k5+5	(2)1	-1 (-1)
lándzsa(hajítva) (Nf)		-	13	5,5	20	2k5+3	2	-4 (-1)
dobóháló (Af)		-	11,5	4	5	k5+2	1	-2 (-1)
<b>Képz.:</b>	Fegyverhasználat (SZÁ) (Mf), Fegyverhasználat (NYD) (Kf), Fegyverhasználat (RP) (Kf), Fegyverhasználat (Ököl) (Kf), Fegyverhasználat (PAJ) (Af), Fegyverhasználat (VET) (Af), Harci fogás (Kf), Harci ösztön (Af), Harci rutin (Kf), Hárítás (Kf), Kétkezes harc (Af), Vértviselet (Kf), Írás/olvasás (If), Sebgyógyítás (If), Kultúra (vál.) (Kf), Kultúra (vál.) (Af), Kultúra (vál.) (If), Megfélemlítés (Af), Nyelvismeret (Kf), Önuralom (Af), Futás (Af), Lovaglás (Af), Mászás (Af), Szakma (Páncélkovács) (Af), Ugrás/esés (Kf), Úszás (Af), Éberség (Af)							
<b>Spec:</b>	GYO:14, ÜGY:16, KAR:11, AKA:11, ASZ:11; Mozg.: 63/13; Arénaharc II., Elpusztíthatatlan I., Harci affinitás I., Harci láb I., Lélekerő I., Megállíthatatlan II., Összeszedett I., Pusztító I., Viador II.; Gladiátor vért és Lovagsisak							