

MONSTERS COMPENDIUM

Kiegészítő szörnyleírások

SIXER SHERALIS MODESTYN

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Sheral déli lejtői
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	csorda
Aktivitási ciklus	éjszaka
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	állati
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	2k6
Támadások száma	1 vagy 3
Speciális támadás	roham és öklelés, legázolás
Speciális védekezés	roham
Mágikus védekezés	-
Nagyság	2-2.5 méter magas
Bátorság	18
Javosolt Tp	150

KÉ	35,roh	Fp	150	SFÉ	2
TÉ	110+roh	Ép	80	Sebzés	2k6(öklelés), k10+5(rúgás),k6+3 (harapás)
VÉ	120+roh	AME	25	Mp	-
CÉ	-	MME	25	PsP	-

A Sixer nagyméretű, hatlábú patás szörnyeteg, feje gyíkszerű, törzse viszont inkább a lóéra emlékeztet, viszont vörös pikkelyek borítják. Gyíkszerű fején két hosszan kimeredő szarv meredezik, mellyel többnyire öklelni szokott, és pofájából kiálló fogai is erősen ragadozó életmódra vallanak. Többnyire csordákban tenyészik, melynek különálló, kb. 2k6 létszámú vadászcsapatok szereznek táplálékot. Veszélyes és ádáz ellenfelek, összehangolt rohamjuk sokakat legázolt már. Ha van terük felgyorsulni, akkor sebességük túlszárnyalhatja egy vágató ló sebességét is. Ha viszont állóharcra kényszerülnének, akkor többnyire inkább kitörnek, és újabb rohamot kezdeményeznek. Mivel egy ember többnyire kevés akár egyetlen rohamának a megfékezéséhez, ezért aki eléáll, és nem akar félrelépni, azon keresztülroboz, és 10k10Sp-t szenved el. Kisebb ellenfeleket szívesen terítenek le ezzel a technikával.

Erősen éjszakai lények, a sötétben mind infra, mind ultralátással is látnak. A nap feljövedele után többnyire visszahúzódnak sötét barlangjaik mélyére.

CSONTVÁZHARCOS (DELENDÁ HOI CARRIEN VÁLTOZAT)

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Delenda Hoi Carrien erőd
Gyakoriság	nagyon ritka(csak a megt.helyen)
Szerveződés	csapat
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	közepes (10-14), a varázsló 18
Jellem	Rend, Halál
Megjelenők száma	3+k3
Támadások száma	1
Speciális támadás	Spec. fegyverek, mágia
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	elemi anyagok elleni immunitás
Nagyság	emberméretű (180-200 cm)
Bátorság	20 (Elite)
Javosolt Tp	200

KÉ	30	Fp	-	SFÉ	5
TÉ	120	Ép	60	Sebzés	2k6+4 (fűrészkes élű kardok)
VÉ	100	AME	immunis	Mp	- (varázsló 70)
CÉ	80	MME	immunis	PsP	- (varázsló 60)

A csontvázharcosok egy sorozat bélyeget és szimbólumot viselnek a gerincoszlopuk belső oldalára vésve. Csillogó vértjükön furcsa gömb szimbólumot viselnek, ez adja a páncél megnövelt védőértékét. Speciális fűrészkes élű kardjaikat hihetetlen sebességgel és magabiztossággal forgatják. A bástya tetején álló figura kezében levő öntöltő számszerűben összesen 24 nyílvesző fér be. Két csövéből egyszerre két nyílvesző kilövése válik lehetővé, ezek égve hagyják el a nyílpuskát, mivel a csövek kimeneténél levő kovakő meggyújtja az olajjal átitatott vesszőt. Egy ilyen nyílvesző sebzése k6+6, plusz égés. Egyszerre két vessző kilövése lehetséges egy körben, külön-külön vagy egyszerre.(két íj van beépítve) A különleges ősi fegyver súlya kb .20-30 kg. Avatatlan kézben könnyen elképzelhető, hogy a vessző beletörik a tárbá, és ekkor megbénul a fegyver k6 körre.

A varázsló csontvázharcos 70Mp-jából varázsolhat, igen kedveli A tűz alapú varázslatokat, amelyekre ők maguk immunissá lettek téve.

A csontvázak ellenállnak a tűz, víz, levegő ill. föld alapú varázslatoknak, és nem hat rájuk a természetes anyag mágiája sem, felezik a vágófegyverek sebzéseit, és nem üzhetőek el papi varázslatokkal (pl. védelem túlvilági lényekkel szemben). Ép-ig végén nem széthullanak közönséges társaikhoz hasonlóan, hanem a beléjük tárolt Mp-ok kiszabadulása miatt felrobbannak, és csontjaik repeszei 3k6Sp-t okozhatnak. Egyetlen hátrányuk, hogy lassúak, egy gyors ember átfuthat köztük, és bár üldözni kezdik, de ha fut, akkor nemigen érik utol. Bármilyen jellemzőképzés szokatlan módon Rend, Halál jellemet adna eredményül.

MEGAPUS CAVICUS

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Sheral barlangjai, hegységi barlangok
Gyakoriság	nagyon ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	mindenevő
Intelligencia	állati
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	1
Támadások száma	2
Speciális támadás	Megragadás és Paralizáció
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (10 méter hosszú)
Bátorság	20 (Elite)
Javosolt Tp	250

KÉ	50	Fp	150	SFÉ	-
TÉ	125	Ép	80	Sebzés	farokcsapás 2k6 Sp, harapás k10+5 Sp
VÉ	14 0	11 0	AME	immunis	Mp
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A megapus hatalmas sokkarú szörnyeteg, leginkább egy sokcsápú tintahalra emlékeztet. Tojásalakú fején nyolc pontszemével minden irányban lát, infrában is. A nagy fej (amin a száj is elhelyezkedik) alatti részből nyúlnak ki a csápok, melyeken szívókorongok és tüskék vannak. Egyik csápja meghosszabbodott és megvastagodott, a végén egy tüskesorral.

A megapus hihetetlenül erős, és meglehetősen gyorsan mozog, különösen a csápjaival. Az áldozatoit először mindig csápjaival ragadja meg (a kiszabaduláshoz -2-vel dobott erőpróba kell; mesterfokú úszással a csápok a vízben levághatók), majd megkísérli kitolható tüskéivel megbénítani (idegméreg, paralizál k6 körre, -2 egészségpróba), és lehúzni a szájához a víz alá. Igen vérszomjas és buta teremtmény, addig támad, míg minden ehető el nem kapott a környezetében, akkor is , ha ez saját pusztulását eredményezi.

DEFENDER - AZ ŐRZŐ

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Delenda Hoi Carrien erőd
Gyakoriság	nagyon ritka
Szerveződés	csapat
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	átlagos (10-14)
Jellem	Rend
Megjelenők száma	k3 + 3
Támadások száma	1 v. 2
Speciális támadás	-
Speciális védekezés	gólemtest
Mágikus védekezés	mágia immunitás, személyes aura
Nagyság	emberméretű (200 cm)
Bátorság	22 (Elite)
Javosolt Tp	250

KÉ	45	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	125	Ép	100	Sebzés	fegyver szerint +4
VÉ	110	AME	immunis	Mp	-
CÉ	30	MME	immunis	PsP	-

Az őrzők tulajdonképpen mesterséges teremtmények, melyek az ősi kyr tudás továbbfejlesztése révén jöttek létre. Nem valódi vasgólemek, bár az első szemlélő annak is vélhetné őket. Valóban emberszerű vaslények, bár humanoid voltak nem olyan erősen kihangsúlyozott, mint a gólemeknél. Két lábon állnak, kemény, viszont testük és végtagjaik szögletesek, síklapokból épülnek fel. Kezüik módosított, valamiféle fegyverbe megy át a végén, de vannak olyanok is, amiknek teljesen emberszerű kezük van, csak pengeéles éllel. Általában két méterese, testük tetején kicsiny szögletes lapokból összeállított humanoid fej áll, benne kékesen izzó szemekkel. A legjelentősebb különbség, hogy a gólemekkel szemben az őrzőknek tudatuk van, ezért védi őket a személyes aura is. Immunissá tették őket a varázslatokra, és mágikus jelekkel látnak (a sötétben is), beszélnek hallanak. Halálukig lojálisak alkotóikhoz, innen a nevük is. Félelmetes harcosok, sebességük az első szemlélő számára igen halálos meglepetéssel szolgálhat. Az őrzőket csak túlütéssel lehet sebezni. Kezüikben bármilyen fegyver lehet.

EDUCATOR

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Magramar , K'Harkad
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	nappal
Táplálkozás	mindenevő, főleg növények
Intelligencia	alacsony (2)
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	1
Támadások száma	1 v. 2
Speciális támadás	felragadás
Speciális védekezés	nagy sebességű repülés
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (6-7 méter szárnyfesztáv)
Bátorság	Magas (14-16)
Javosolt Tp	350

KÉ	70/10	Fp	150	SFÉ	2
TÉ	110/50	Ép	60	Sebzés	2k6+6 csőr, k10+1 karom
VÉ	165/70	AME	35	Mp	-
CÉ	-	MME	35	PsP	-

Az educator hatalmas termetű, mágiával segített röptű légierőd. Szárnyfesztávolsága 6-7méter, teljes hossza 5-6 méter. Igen erős csontozata és vastag írhája van, ez 2-es SFÉ-t jelent számára. Széles szárnyait siklórepülésre használja, emelkedni csak veleszületett mágikus erejével tud, ez 1m/s függ sebességet jelent neki álló helyzetben. Veszedelmes karmai és robosztus, közel félméteres csőre van, harcban főleg ezeket használja áldozata elejtéséhez. Feje leginkább egy túlméretezett sasra emlékeztet, és ezért sokan azt a helytelen következtetést vonják le róla, hogy ragadozó. Pedig az Educator mindenevő, és főleg növényekkel táplálkozik. Ha azonban harcra kényszerítik vagy már nagyon éheznek, akkor veszedelmes ellenfele lehet bárkinek. Általában a levegőből csap le, hihetetlen sebességre felgyorsulva, ilyenkor egyébként zúgó hang kíséri röptét. Vagy csőrével próbálja leteríteni áldozatát,és ekkor rögtön a lendületét felhasználva a levegőbe lendül újabb támadásra. Vagy, ha áldozatát gyengébbnek találja, akkor egyszerűen felragadja két karmával (lsd.wyvern) . Csőrével 2k6+6 Sp-ot okoz, míg karmai k10+1Sp-ot. (ez érvényes felragadásra és karmolásra is). Az educatorok többnyire két-három fős csoportokban fészkelnek, többnyire magas hegycsúcsok tetején. Egy hosszabb vadászat alkalmával akár 100-150 Km-t is megtesznek egy ígéretesebb zsákmányért.

WYVERN CHALDORICES

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Weila kolostor, Kalidor hg.
Gyakoriság	nagyon ritka
Szerveződés	csapat
Aktivitási ciklus	tetszőleges
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	magas (14-18)
Jellem	Rend, Halál
Megjelenők száma	k3
Támadások száma	3-5
Speciális támadás	lehellet, felragadás, paralizáció, mágia
Speciális védekezés	mágia, nagy sebességű repülés
Mágikus védekezés	?
Nagyság	hatalmas (15 méter hosszú)
Bátorság	25 (Szuper Elite)
Javosolt Tp	5000

KÉ	70,55,40	Fp	200	SFÉ	5
TÉ	140,135,130 /125,120,115	Ép	90	Sebzés	k10+6 csőr, 2k6+5 farok, 2k6 lehellet k10+3 karom, 2k10 láb
VÉ	240 / 145	AME	immunis	Mp	80
CÉ	-	MME	immunis	PsP	50

A wyvernek népes családjának egyik viszonylag ritka tagja ez a sárkányfajzat. A lénynek hosszú, kígyózó nyakán ül gonosz kinézetű, viszonylag kicsiny vöröslő szemű, horgas csőrben végződő feje. A nyak egy meglehetősen áramvonalas törzsben folytatódik, melyből két vastag karmos hátsó láb nyúlik ki. A törzs ezután elvékonyodik, és hosszú, kígyózó farokban végződik. A törzs tetején egy dupla csonttaréj fut végig, ami részint védi a nyakat és a farkat, részint pedig szilárdítja a törzset. A törzs felsőbb részéről nyúlik ki a wyvern két bőrlebernyeges, karmos végtagokban végződő szárnya. A wyvern teljes hossza kinyújtva akár 15 méter is lehet, szárnyfesztávolsága 9-11 méter. A levegőben sajátos szárnyaló mozgással közlekedik, mely közben hosszú nyakával és farkával egyensúlyozza kis a röptés okozta himbálózást. A wyvern maximális sebessége egyenes vonalban akár 70-80 km/h is lehet, és így méltán a levegő ura a Kalidor hegységben. A wyvern sebezhetőségét nagyban csökkenti, hogy páncéltaréja és a testét borító pikkelyek miatt 5-ös SFÉ-je van, és ráadásul immunis az anyagi típusú mágiákra. Harcban ritka félelmetes ellenfél: Többnyire a levegőből csap le, közel 70-100 km/h sebességgel és így támad ellenfeleire csőrével (k10+6Sp), tüskékben végződő farkával (2k6+5Sp) illetve savas lehelletével (maró sav, 2k6Sp, 3 körönte). Kedvelt taktikája, ha nem ér célt ismétlődő rohamaival, hogy felragadja áldozatát és lehajítja a magasból (15k6Sp). A felragadás ellen a megtámadott sikeres gyorsaság és ügyesség próbát kell tennie -4-el. Hihetetlenül erős karmai is veszélyes fegyverek, lábaival 2k10Sp-t, szárnyain levő karmaival k10+3Sp-t képes okozni. Ha felragadja áldozatát, akkor ismeretlen típusú kyr-

jellegű mágiával paralizálja áldozatát, aki az elengedés után is csak órával később nyeri vissza mozgását. Ezek fényében azt hiszem nem véletlen, hogy a kyr mágusok teremtményéből még egyetlen egyet sem ejtettek el Magramarban.

CSONTVÁZHARCOS

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	vár és templomromok
Gyakoriság	szokatlan
Szerveződés	csapat
Aktivitási ciklus	éjszaka ill. állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	változó (ős adataitól függ)
Jellem	Halál v. Káosz Halál
Megjelenők száma	k10
Támadások száma	1
Speciális támadás	-
Speciális védekezés	csontozat sebzésfelezése
Mágikus védekezés	elemi anyagoktól védett
Nagyság	emberi (160-210 cm)
Bátorság	átlagos (12-16)
Javosolt Tp	75

többnyire az ős adataitól függ. Itt:

KÉ	35	Fp	-	SFÉ	vérttől függően
TÉ	90	Ép	50	Sebzés	fegyvertől függően
VÉ	110/120	AME	immunis	Mp	mint az ős, általában -
CÉ	-	MME	immunis	PsP	mint az ős, általában 16

A csontvázharcosokat elesett katonákból “gyártják”, oly módon hogy az eredetinek csak a csontvázát veszik, és erre alkalmazzák a halottmozgatás bélyegeket. (ill. amit még akarnak) A csontvázharcost tehát nemcsak hogy mágia mozgatja, még mágia is tartja össze, így elpusztításuk után többnyire szétesnek. Szemgödrük tűzvörösen izzik, néha még rozsdás páncélt vagy pajzsot is használnak. Többnyire valamilyen fegyverrel támadnak, azzal amit még életükben megtanultak használni. Igen erős ellenfelek, a vágófegyverek sebzése ui. feleződik, és így csak ütőfegyverekkel lehet hatásosan sebezni őket. A bélyegeket többnyire a koponyaüreg belsejében helyezik el, vagy a medencecsont belső oldalára vésik fel.

GHOUL

Az ős adataitól függő,de átlagosan:

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	vár és templomromok
Gyakoriság	szokatlan
Szerveződés	csapat
Aktivitási ciklus	éjszaka ill. állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	alacsony (5-9)
Jellem	Káosz Halál v. Halál
Megjelenők száma	k10
Támadások száma	1
Speciális támadás	harapás paralizációval
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	emberméretű (160-190 cm)
Bátorság	átlagos (10-16)
Javosolt Tp	75

KÉ	40	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	90	Ép	40	Sebzés	k6+1 karmolás, k6 harapás + méreg
VÉ	105	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

Ez a speciálisan behatolók elleni harcra készített élőhalotttípus szerencsére meglehetősen ritka, mivel a szükséges információk csak kevés könyvben találhatók meg. A ghoul elsősorban karmaival és harapásával támad, mely zöldes színű, foszforeszkáló nyomot hagy maga után. A karmolás k6+1Sp-t, a harapás k6Sp-t okoz,de a megtamadott -1-el dob méregellenállást paralizáció ellen. A ghoul paralizáló mérge három körig hat, ezek után a megtamadott még három körig bódultan harcolhat csak. Egy megölt ghoul pofájában levő méregzacskókból 4+k3 adag méreg nyerhető ki, ami szilárdítóval elkeveredve kitűnő fegyvermérget ad.

DEAVGAR, A GYILKOS démonúr

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Idézett, v. Démoni sík
Gyakoriság	egyedi
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	húsevő ill. ?
Intelligencia	Kimagasló (20)
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	2 v. 3
Speciális támadás	mágia, ütés
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	mágiaimmunitás
Nagyság	nagy (4-5 méter)
Bátorság	Szuper Elite (24)
Javosolt Tp	250000

KÉ	75	Fp	125	SFÉ	-
TÉ	140	Ép	75	Sebzés	2k6+12 lándzsa, k6+10 ütés, 2k10+5 farok
VÉ	200	AME	immunis	Mp	speciális, 100
CÉ	65	MME	immunis	PsP	70

Erő: 22, Ügyesség: 21, Gyorsaság: 20, Állóképesség: 19, Egészség: 17 (méreg: immunis)

Deavgar egyike a legritkábban megidézett démonoknak. Részben azért, mert kevesen ismerik a megidéző formuláját, részben meg azért, mert aki ismerte, és volt olyan merész, hogy a gyilkost megidézte, azok többsége csúfos halált halt. Akik kellően erősek, hogy Deavgart az uralmuk alá hajtsák, illetve, azok, akik tudják, hogy a gyilkost mágikus tárgyakkal lehet felbérelni, főleg arra használják eme tudásukat, hogy Deavgar révén megszabaduljanak kellemetlenségeiktől.

Deavgar ugyan démonúr, de nincsenek alattvalói, mivel azok kivesztek az idők folyamán. Deavgar azonban nem is igényli őket; önmagában is félelmetes, és kevesen akadtak, akik dacolhattak hatalmával.

Deavgar először mindig fizikai erővel támad, kedvenc fegyvere a képen is látható görbe pengéjű lándzsa, melynek sebzése 2k6+6+erőből (+6). Ezen fegyverével körönként egyszer támad. Ha megfosztják eme fegyverétől (ami egyébként mágikusnak minősül), akkor kezeivel és farokcsapással támad áldozataira. Ütése (körönként 2) k6+10-et sebez, míg farokcsapása (körönként 1) 2k10+5-öt. Ha fegyverét használja, akkor is alkalmaz néha farokcsapásokat, keményebb ellenfelei ellen.

Ha azonban Deavgar fizikai erővel nem sebezhető ellenfélre akad, akkor veleszületett mágikus adottságait kezdi használni. Képes naponta 100Mp-ból elemi erő,föld és levegő alapú varázslatokat használni, ezeket azonban csak aura, csóva, nyíl,kitörés és zápor

alakba tudja formázni. Képes ezenkívül naponta háromszor egy 50E erősítésű Düh, félelem vagy bátorság asztrálvarázslatot, illetve három 50E erősítésű Emlékolvasás, Emlékirás, Részleges amnézia mentálvarázslatot alkalmazni.

Bár Deavgar alattvalói valóban kihaltak, de követői akadnak szép számmal. Ezek a követők nem kényszerből, hanem saját jól felfogott érdekből szegődtek a gyilkos mellé. Jónéhány Shereb és Sytix harcosdémon és néhány kitaszított Daronne sötétségdémon tartozik jól ismert követői közé. Deavgar legismertebb követője azonban Kiawy és Sargan, akik együtt valóban erős párost képeznek, és sok esetben támogatják Deavgart közvetlen harcaiban. Kiawy teste egy ideális ember nőé, azonban a tökéletes illúziót megtöri a hátán levő hatalmas denevérszárnya és a lábain levő mancsok. Kiawy a mágia avatott ismerője, maga is démonúrnő, aki a mágia pusztító oldalaiban éli ki magát. Szolgája, az izomagyú Sargan kíséri mindenhova, és védi a barátságtalanul fellépő idegenektől. Sargan és Kiawy között mentális fonal feszül, és állandó telepátikus kapcsolatban vannak, bár ez a kapcsolat inkább úr-szolga viszonyú. Szinte győzhetetlen párost alkotnak így, és Deavgarral együtt más démonurak uradalmainak a meghódítására törnek. Egyesített erejük egyre inkább kezdi felborítani a hatalmi egyensúly síkjukon.

THEMES SZOLGÁJA

démon

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Themes templomok, Taba el Ib.
Gyakoriság	nagyon ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	magas (16-19)
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	2 v. 3
Speciális támadás	fókuszált fény, megragadás
Speciális védekezés	villámvért
Mágikus védekezés	démon
Nagyság	nagy (3-4 méter)
Bátorság	Szuper Elite (22)
Javosolt Tp	8000

KÉ	55	Fp	-	SFÉ	3
TÉ	110	Ép	90	Sebzés	k6+k10+6 kar, 2k10 csőr, 3k6Fp+k3Ép fény
VÉ	115	AME	immunis	Mp	-
CÉ	50	MME	immunis	PsP	-

Themes szolgája egy borzalmas humanoid szörnyeteg, melyet izzó tűzvörös aura övez. Két lábon áll, melyek hatalmas négyujjú karmokban végződnek; három keze van, melyek közül kettő rendesen nő, ezek némiképpen hosszabbak, és végükön oroszlánmancsokban végződnek. Harmadik karja, azaz inkább csápja a melléből kunkorodik elő, és kb. 6 méterre ölthető ki. Hátából két csőkevényes,zöld tollas szárny áll ki; hátul a vörös pikkelyes törzse rövid farokban végződik. Feje leginkább és hatalmas keselyűre emlékeztet, hatalmas éles peremű csőre van, melyben - szokatlanul - tűhegyes fogak ülnek két sorban. Két szeme azonban előre néz, és vörös fényben izzik.

Csápját főleg áldozatai megragadására és magához rántására használja, és ezenkívül a megragadott agyát összezavarja a csápon keresztül az agyába áramló nem emberi gondolattömeg. Ez egy körig enyhe kábultságot eredményez, és egy óráig lehetlenné teszi varázslatok ill. pszi használatát. (az idő felezhető, ha meditációban töltjük). Ezenkívül elvesznek a pszi pontok is.A megragadás körében a szolga négy-öt ütést is leadhat a megragadottra, hiszen az képtelen a fellépő sokkhatás miatt védekezni. Themes szolgája előszeretettel gyilkol varázshasználókat. A csápokból kiszabadulni sikeres -3-as erőpróbával lehet.

Két karjával egyszerre is támadhat, ekkor azokkal k6+6 Sp-t sebez, ill. 1k10 villámsérülés adódhat az aurájából.

Támadhat csőrével is, ekkor azonban nem támad a csápjával, és ha valakit már megragadott, akkor semmi mással. Általában lesúlyt vele az áldozat koponyájára, különösen kedveli ezt, ha már megragadta áldozatát. 2k10Sp-t okoz, és ilyenkor az

áldozat egészségpróbára jogosult, aminek elvétele esetén a sebzésen kívül még egy hónapig tartó Int. vesztest eredményez (-2. IQ)

Leghatékonyabb támadása azonban az, amit a szemével intéz: szeméből képes fókuszált fénycsóvát irányítani áldozatára, ami azonnali tüzet okoz minden éghető anyagon, megolvasztja a nem mágikus fémeket (abitt, mithrill), 3k6Fp-t és 1k3Ép-t okoz. A fókuszált fény használatához merőn kell néznie ellenfelét, akkor azonban csak védekezni képes. Nem használja ezt a támadását megragadott ellenfelek ellen.

A lényt körülvevő aura k10 Sp-t okozó villámaurának fogható fel hatását tekintve, azonban sokkal inkább az égető fényből szőtt palástra hasonlít (és tulajdonképpen ez is.) Immunis a mérgekere, a tűz, elektromosság, fény alapú varázslatokra. A víz nem sebz, viszont a sötétség igen, körönként 1Ép-t veszít. Ha ekkor 0Ép-re ér, akkor megkövesedik. Ekkor elpusztítani lehetetlen.

Napsütésben egyrészt visszaalakul eredeti formájába, másrészt körönként 5Ép-t gyógyul.

FÉNYELEMENTÁL

elementál

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Themes templomok
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	átlagos
Jellem	-
Megjelenők száma	1
Támadások száma	1
Speciális támadás	Fókuszált fény, Körülfolyás
Speciális védekezés	fénytest
Mágikus védekezés	elemi anyagok elleni immunitás
Nagyság	átlagos (2 méter)
Bátorság	Elite (19)
Javosolt Tp	2500

KÉ	100	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	100	Ép	90	Sebzés	2k6+3 fókuszált fény, intelligenciavesztés
VÉ	110	AME	immunis	Mp	-
CÉ	120	MME	immunis	PsP	-

A fénylény leginkább egy elementálra emlékeztető humanoid lény, mely teljes egészében fényből épül fel, így nem sebzik az őselemek, és a paraelemekből is csak a sötétség, illetve a mágikus fegyverek . Ő maga sem képes a hagyomás módon ártani senkinek, viszont ennél jóval hatékonyabb fegyverekkel rendelkezik. Szemeiből képes fókuszált fényt kivetni, és ezzel 2k6+3Sp-t égési sérülést okoz az eltaláltakon, ehhez célzást dob. (szintén nem lehet ezzel túllőni). Ha nem használja ezt a támadását, akkor karjával képes körülfolyani (sikeres támadás!) áldozatát, és ekkor azt: 1. egyrészt megvakítja két körre az erős fény, 2. Pszi és Mana pontokat von el, majd ezek fogytán elvonja az Intelligencia 10 feletti részét, 2 egységes lépésekben.

A lény a sötétségtől körönként 15Sp-t sebződik.

THESSALHYDRA

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Barlangi tavak
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	állandó, éjszaka
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	alacsony (2)
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	9.5
Speciális támadás	sav
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	hatalmas (8-10 méter)
Bátorság	Magas (16-18)
Javosolt Tp	1500

KÉ	60	Fp	150	SFÉ	2
TÉ	100	Ép	50	Sebzés	8*k6 harapás, 3k10 sav, 1/2*1k10+5 farok
VÉ	140	AME	im.80%	Mp	-
CÉ	-	MME	im.80%	PsP	-

A thessalhydra egy körben nyolc fejének harapásával támadhat, ill. ha kiemelkedik a vízből, akkor karmos farkával is csaphat. A fejek szájaiban elhelyezkedő fogsorok k6 Sp-t okoznak, és véletlenszerűen középső szájából savat köphet az ellenfeleire, ennek sebzése 3k10. Farkával minden második körben támadhat, k10+5 Sp-t okozva sikeres találat esetén. A thessalhydra a vizek lakója, így abbó nem szívesen mászik ki; erre szinte kizárólag csak akkor bírható rá, ha a tojásait érzi fenyegetve.

CSONTVÁZHARCOS (NIL ASTARTE VÁLTOZAT)

KÉ	40	Fp	-	SFÉ	vérttől függő
TÉ	85	Ép	40	Sebzés	k10+2 hosszúkard
VÉ	105	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A csontvázharcosok kb. 2 méter magas élőhalottak, akikből már csak a csontjaik maradtak meg. Szemgödrükből kísérteties vörös fény sugárzik, csontjaik körül enyhe, csak sötétben látható lilás aura (kb. 3cm) dereng. Az oselemek nem sebzik testüket, mivel semmi éghető nincs rajtuk, a szűrőfegyverek sebzése pedig felezodik. Teljes sebzést csak zúzófegyverekkel lehet bevinni (pl. buzogányok) nekik. Fanatikusan, és hang nélkül harcolnak egészen a pusztulásukig.

LISARDUS MAEGISTRIS

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Elátkozott vidék
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	nappali
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	alacsony (1-2)
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	3
Speciális támadás	tűzcsóva
Speciális védekezés	mágnesesség
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (3-3.5 méter)
Bátorság	magas (15-18)
Javosolt Tp	1500

KÉ	55	Fp	180	SFÉ	2
TÉ	80(100)	Ép	70	Sebzés	2k6 harapás, 2*1k10+5 mancs
VÉ	140	AME	immunis	Mp	-
CÉ	30	MME	immunis	PsP	-

A szörnyeteg nagy, 3,3.5 méter magasan hordja a fejét, amely egy gyík fejére emlékeztet. A fej két oldalán ülnek gonosz bíborszínű szeme, melyek jól egészítik ki a pofájában látható kétsoros veszedelmes fogsort. A hosszú nyakon három élű csonttarély fut végig, mely egészen a lény farka végéig húzódik. A nyak után egy lapos, ellipszoid alakú törzs következik, melyből az izmos, elvékonyodó farok és két hatalmas comb indul ki. A lény két lábon áll, lábai végén hatalmas hatágú ujjak biztosítanak igen szilárd állást a lénynek. A törzsből nyúlik ki négy izmos felsovégtagja, melyek végén igen éles, pengeszerű karmok meredeznek. A szörny intelligenciája állati szintű. Borét kékes-zöldes pikkelyek borítják, melyek szarus védohámot alkotnak ily módon. Ez 2-es SFÉ-t ad a szörnynek. A szörny egy körbe két mancsával támad, melyet egy harapás vagy egy farokcsapás követ ugyanabban a körben. A lény ez utóbbi művelet helyett használhatja veleszületett mágikus képességét, amivel 4E-s tűzcsóvát képes a szeméből kilövelni. Használhatja ezenkívül másik mágikus tulajdonságát, amivel erős mágneses mezőt képes létrehozni, és így a támadó fémfegyvereket magához képes vonzani, és így azokat csak sikeres -2-es eropróbával lehet elrántani. Ha az eropróba sikertelen, akkor a fegyver függve marad a lényen 6 körig, így azzal harcolni nem lehet.

LICH

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	vár és templomromok
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	magas
Jellem	Halál v. Rend, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	1
Speciális támadás	paralizáció ill. mágia
Speciális védekezés	mágia
Mágikus védekezés	Teleport
Nagyság	emberi (170-190cm)
Bátorság	Elite (19-20)
Javosolt Tp	2000

KÉ	45	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	85	Ép	100	Sebzés	k6+paralizáció
VÉ	120	AME	immunis	Mp	120
CÉ	60	MME	immunis	PsP	80

A lich testére nem hatnak a mágikus hatások, és csak mágikus fegyverekkel lehet megsebezni. Azonban a lich többnyire nem is várja ki, hogy megtámadják: mágiája révén kísérletet tesz a behatók elpusztítására. De közelharcban is igen veszélyes, érintése paralizálhatja 6 körre az egészségpróbáját elvéto támadót. Az élőhalott varázsló csuklyás köpenyt visel, mely alól kivillannak vörös fényben égo szemei. Bár teste már elrohadt volna, azonban a lich a testét rendszeresen megújítja, így teljesen normális benyomást keltene. Harcban pusztító elemi mágiát éppúgy szívesen bevet, mint asztrál és mentálvarázslatokat. Támadás esetén sokszor bevet egy teleportálást(35Mp-ért), és ezután újratöltödvé támad újra, így szinte elpusztíthatatlan.

CHAOTIC ASTARTICUS

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Elátkozott Vidék
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	-
Aktivítási ciklus	éjszaka
Táplálkozás	-
Intelligencia	állati
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	3
Speciális támadás	mérgezés
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (3 méter)
Bátorság	nagy (15-18)
Javosolt Tp	250

KÉ	50	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	80	Ép	80	Sebzés	2*k6+1, k10+1+kínméreg
VÉ	90	AME	immunis	Mp	-
CÉ	30	MME	immunis	PsP	-

A lény nagyméretű pókra emlékeztet, de lábai jelentősen megvastagodtak, és feje helyén egy brutális farkasfej van.. A lény körönként a két lábával támad, melyek végén éles karmok meredeznek, és vagy a harapásával támad, amiben a fogakon kívül sav is van, vagy a farkával üt, amiben a mérgező tüskék sikertelen eg. próba esetén 3k10Fp kint okoznak.

ABBITACÉL PÁNCÉLZAT

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	vár és templomromok
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	átlagos (10-13)
Jellem	Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	1
Speciális támadás	-
Speciális védekezés	testetlenség
Mágikus védekezés	mágiától védett
Nagyság	emberi (180-200 cm)
Bátorság	magas (16-19)
Javosolt Tp	250

KÉ	30	Fp	-	SFÉ	6
TÉ	70	Ép	50	Sebzés	2k6+5 lovagi kard
VÉ	130	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

Az abbitacélból készült páncélzatot természetesen mágia mozgatja, de felette egy bebörtönzött tudat rendelkezik. Valaha maga is lovag lehetett, mára azonban a varázslói praktikáknak köszönhetően élőhalottként szolgálja urait. Csak túlütéssel sebezhető, ennek jó részét is felfogja a páncélzat. A varázsjeleket a páncélzat belső, hátsó részére vésték be, minden sikeres találatnál 3 % esély van arra, hogy a varázsjelek megsérülnek.

PREDATOR SIADOMICUS, a Siadoma melletti erdők ragadozó növénye

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Gorvik
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	növényi
Jellem	-
Megjelenők száma	1
Támadások száma	változó
Speciális támadás	megragadás, méreg
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	500

KÉ	40(kacs)	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	90(kacs)	Ép	8 , 250	Sebzés	megragadás, k6+méreg
VÉ	110(kacs)	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A Predator Siadomicus, mint azt a neve is mutatja a Siadoma környéki erdők ragadozó növénye. A növény életét a földre ágyazva éli, többnyire még a föld is belepi. A földből mindössze hajlékony, ostorszerű kacsai lógnak ki, amiket villámgyorsan képes mozgatni, és akár 10-12 méterre is kivetni az anyanövénytől. A kacsok megbújnak a fűszálak között, és egyfajta érzékelőkként működnek. Ha valaki rálép az egyik kacs végére, akkor a növény kilöki azt a többivel együtt, és rátámad az áldozatra. Mivel a kacsokat vékony szőrök borítják a növény igen jól érzékeli a mozgásokat, és így támadni is képes, arról nem is beszélve, hogy az anyanövény a földben érzékeli a rezgéseket a felszínen, és így is igen jól tájékozódik. Ha sikerül megragadnia egy zsákmányt, akkor elkezd a száj felé húzni azt, miközben önmaga kihúzódkodik a földből. A behúzás és a kiemelkedés kb. 2 kört vesz igénybe, de növény közben újabb zsákmányt is gyűjt. Ekkor már láthatóvá válik a szétnyíló nyílás, a növény szájszerve. A szétnyíló nyílásba a Predator betömködi az ellenfelet, és bent rögtön emésztőnedveket fecskendez rá. A predator rugalmas testébe közel négy ember vagy emberméretű lény fér el. (Tehát a növény jó nagy!) Az emésztőnedvek először is savszerűen oldani kezdik a fehérjéket (a kalandozókat), és közben kontaktméregként is viselkednek. A méreg 6.szintű (-2 eg.próba), és sikertelen esetben bénulást (2k10+3 körre), sikeres esetben is görcsöket (módosítók 276.old) okoz. A begörcsölt karakter bent csak sikeres akaraterőpróbával képes támadni. Minden második bentöltött kör egy pont szépségvesztést eredményez (az oldódás miatt).

BRUTALISATOR Y' DZSOHREM, a Siadoma körüli erdőségek nagyragadozója

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Gorvik
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	nappali
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	állati
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	1
Támadások száma	3
Speciális támadás	-
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	közepes (1.5-2 méter hosszú)
Bátorság	Átlagos (10-15)
Javosolt Tp	250

KÉ	50	Fp	70	SFÉ	-
TÉ	95	Ép	30	Sebzés	2*1k6+3 karmok, 2k6 harapás
VÉ	150	AME	-	Mp	-
CÉ	-	MME	-	PsP	-

A környező erdőségek csúcsragadozója ez az állat, amely leginkább egy nagymacskafélére hasonlít. Erős, nagy termetű állat; négy, karmokban végződő mancsán jár. Bundája zöld és sárga csíkos, ezért erdőben 95% rejtőzködése van, így többnyire meglepetésből támad. A lény feje macskafélét sejtet, pofájában hatalmas tépőfogak, amelyekkel minden esetben fejre ill. nyakra támad. Igen bátor állat, nem riad meg attól sem, hogy a zsákmányállatok (a kalandozók) többen vannak, hiszen megszokta már, hogy prédái szétszaladnak a jöttére. Mindig a leggyengébb egyedet váladasztja ki a csordából, és az támadja meg hátulról és lehetőleg a magasból.

SIADOMAI KÁOSZLÉNY

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Siadoma
Gyakoriság	egyedi
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	alacsony (2-3)
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	3
Speciális támadás	méregfullánkok
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (10 x 4-méteres)
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	500

KÉ	30/25/60	Fp	-	SFÉ	3 kitinpáncél
TÉ	80/50	Ép	120/30farok	Sebzés	2k6 ollók, 1k10+3+méreg csáprágó
VÉ	100/120	AME	immunis	Mp	-
CÉ	70	MME	immunis	PsP	-

A káoszlény aki siadomai várrom urdvarán terpeszkedik a valamikori ostromló közötti boszorkánymester teremtménye. Készítésékor a „gyártó” egy rákot növesztett fel hatalmasra; a lény közel 10 méter hosszú, 4 méter széles közt fognak a lábai, háta 3 méter magasban van, farkát, ami egy skorpió növesztett és megváltoztatott farka a háta fölé emelve tartja. Lényegében a bosz.mester a klasszikus insectoid káoszlény formációt követte a megalkotásnál, néhány eltérést azonban alkalmazott. A lény nyolc pontszemét hatalmas tintahal-szemekkel helyettesítette, kettőt a hát közepén, négyet a fejen, kettőt a hason helyezett el. Két lengő mozgásérzékelő csápot épített a fejre, ezekkel a lény mindenféle mozgást kitűnően érzékel. A két fej alatti csáprágót pókoktól kölcsönözte, de harapása nem méreges, hanem savas. A két hatalmas ollószerű tag a rákok ollóira emlékeztet, de élük fogazott. A farokra egy egészen speciális berendezést helyezett, ez olyan göböket lő ki, amelyek szétfroccsenve az embereken (eléggé nagy betérítés, úgyhogy biztosan froccsen kiálló bőre is) kontaktméregként hatnak: -2 eg.próba, sikertelen esetben Rosszullét (módosítók 276.old) 2k6 körre, sikeres esetben csak k3 körre Émelygés. Nyolc ízelt lábon mozog, ezeket is erős kitinpáncél védi, lecsonkolásukhoz 10 Ép felett kell sebezni. A lény páncélja alatt speciális testnedvet keringtet. A testnedv egyrészt gondoskodik a sebek elzáródásáról, másrészt mivel savas, ezért a belevágó fegyverét rongálja, és egy-egy nagyobb vágásnál (Ép sebzés) kispriccel a sebből, és rongálja az ellenfeleket is.(ill. azok páncélját. Két ilyen savfroccsenés 1 SFÉ-t visz el. Ha páncélozatlan harcosra esik, akkor annak a ruháját roncsolja, illetve k6 Sp-t okoz.

ÉLŐHALOTTAK SIADOMA VÁRÁBAN

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Gorviki várromok
Gyakoriság	gyakori (a várromokban)
Szerveződés	csapat
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	átlagos ill. alacsony
Jellem	Káosz, Halál v. Halál
Megjelenők száma	k10
Támadások száma	1
Speciális támadás	- ill. félelemkeltés
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	álagos (170-200 cm)
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	150

KÉ	35/40	Fp	-	SFÉ	0 rozsdás páncélok
TÉ	85/95	Ép	40/50	Sebzés	2k6+3 lovagi kard, k6+4 láncos buz.
VÉ	90/100	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

Az élőhalottak nagy része mára már csontvázvá változott, akiket semmi nem érdekel azon kívül, hogy megvédjék a várat, ill. mindenkivel végezzenek a közelében. Valaha lovagok és harcosok lehettek és ennek megfelelően küzdenek is, utolsó feladatukat elvégzendő. Vezérük, aki lent fekszik a ravatalozóban , valaha a vár kapitánya volt, lényegében ő hullott el utoljára, viszont még idejében vissza tudott vonulni a kazamatarendszerbe, és ott Ranagol oltárára feküdni, hogy így kérje a kosfejes nagyúr könyörületét. Azonban Ranagol tudvalevőleg nem ismer könyörületet, így szolgálja immár élőhalottként várja az idegeneket. Különleges tulajdonsága, hogy szemének rubintüzü pillantásával 35E-s félelmet képes kelteni ellenfeleiben, akik rémülten elmenekülnek, vagy ha szembeszáznak ,akkor (KÉ: -10, TÉ,VÉ: -20, CÉ:-40). Rúnakarddal és rúnapajzzsal harcol, (mindkettő 93Mp-os)

CHAOTICUS WARVICKUS

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Gorvik, Warwick városa
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	alacsony
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	2 -3
Speciális támadás	méreg, sav
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (3-4 méter)
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	250

KÉ	35/25	Fp	-	SFÉ	
TÉ	85/65	Ép	75	Sebzés	k6+3 karmok, k6+2+méreg csáprágó
VÉ	100	AME	immunis	Mp	-
CÉ	25	MME	immunis	PsP	-

Ezeket a pókszerű káoszlényeket a csatornák védelmére készítették még a kolostorerőd építésekor. Nagy, az egész folyosót eltorlaszoló méretű, határozottan pókszerű, fekete szőrös lény, aminek a lábai végére karmokat növesztettek, és speciális támadási lehetőséggel ruházták fel. Így a lény kétszer támad a karmaival, egyszer a csáprágójával és kétkörönte egyszer köphet savat is(2k6 savtámadás).

MEGAARMS

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Gorvik, Warvicki kolostorerőd
Gyakoriság	igen ritka
Szerveződés	-
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	-
Intelligencia	alacsony
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	k3+3
Támadások száma	6
Speciális támadás	méreg
Speciális védekezés	tűzvédettség
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy (2.5-3 méter)
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	500

KÉ	50	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	120/110	Ép	100	Sebzés	4*k10+3 mancsok, 2*2k6+3 harapás
VÉ	100	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A megaarms magának Karql al Dormielnek az „alkotása”. A lény maga többé-kevésbé humanoid alkatú, két hatalmas lábon áll, és törzse emberi törzs, ezzel azonban vége is szakadt az azonosságnak. A megaarms sárga hüllőpikkelyekkel borított teste (nem gyullad meg) közel három méterre emelkedik a föld fölé. Mint azt neve is mutatja, összesen négy keze van, végükön hatalmas mancsokkal, a kezek lecsonkolásához 12Ép-nél nagyobbak kell sebezni. Nyaka háromfelé válik a törzs tetején, középső feje leginkább gyíkra hasonló, benne kénsárga szemek forognak, szájában tűhegyes fogak, villás nyelvét ki-kinyújtja. A fejtetőről éles csonttartéj fut végig egészen a két láb között tekergőző farokig, ami védi a lény törzsét. A másik két nyakán tigrisfejek ülnek, ezek pofájában többsoros fogsor éles tépőfogakkal. Két szélső feje igen hajlékony hosszú nyakon ül, ezekkel is támadhat, így a megaarms összesen 6-szor támad egy körben : 4 mancsával és két fejével. Esetenként csaphat csonttüskés farkával is, ezzel 2k6Sp-t sebezhet. Minden ötödik körben képes középső fejének torkából zöldessárga gázcsóvát kibocsátani, amely felhőben idegméreg van, ellene -1-el kell Eg.próbát dobni, sikertelen esetben görcsös rángatózást eredményez (KÉ:-10, TÉ:-25, VÉ:-25, CÉ:-50) k6 körre, sikeres esetben az áldozat kontrollálni tudja a görcsöket, így mindössze CÉ.-20 csökken le. A szörnyeteg sziszegő és bömbölő hangokat hallat, ezeket utánozza a bárd a támadása során, amikor kivetíti a lény illúzióképét.

NIGHTMARE BEAST MINOR

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Sivatag, Déli puszták
Gyakoriság	nagyon ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	nappali
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	állati
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	k6
Támadások száma	3
Speciális támadás	mentál-bénítás (hipnózis)
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	75 % mágikus védelem
Nagyság	nagy (3- 4 méter magas)
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	500

KÉ	65	Fp	120	SFÉ	3
TÉ	100	Ép	40	Sebzés	2*k10+2 mancsok, 3k6 harapás
VÉ	140	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A rémálom-bestia hatalmas, 3-4 méter magas, robosztus testalkatú, rücskös, vastag bőrű vadállati szörnyeteg. Két hatalmas görbe agyarával keretezett pofájában megülő fogai alapján senki sem tévesztené össze valamiféle növényevővel; és valóban: a Nightmare Beast szinte csak friss zsákmánylényekből tartja fent magát. Általában 3-4 fős családokban vadászik, nem ritka, hogy kisebb településeket rohannak le a friss hús reményében. A lény étvágya csillapíthatatlan, képes egy-két nap alatt kb. 50 db ember méretű lény teljes elfogyasztására.

Harcban veszedelmes ellenfél: egy körben háromszor támad, kétszer két elülső mancsával, és egyszer hatalmas fogaival kivitelezett harapásával. Mivel eleve mágikus lény, ezért 75%-ban nem hatnak rá a varázslatok, asztrális és mentális hatások ellen teljesen védett. Képes naponta egyszer 25E erősítésű varázslattal (AME dobható ellene) lebénítani ellenfelét egyszerűen a nézésével. Ekkor ameddig a szemkapcsolat töretlen, addig a hipnotizált egyén meredten áll, és nem képes megszakítani a kapcsolatot, és ráadásul teljesen nincs tudatában a körülötte folyó eseményeknek. Nem védekezik, elfelejti addigi tevékenységét, teljesen elbűvöli a bestia szeme...

CISTERN FIEND

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	sivatagi oázisok, állóvizek
Gyakoriság	nagyon ritka
Szerveződés	család
Aktivitási ciklus	nappali
Táplálkozás	növényevő de életerőszívó
Intelligencia	alacsony
Jellem	Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	változó
Speciális támadás	paralizáció, életerőszívás
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	nagy
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	500

KÉ	45	Fp	120	SFÉ	-
TÉ	90	Ép	30	Sebzés	megragadás, paralizálás, életerőszívás
VÉ	120	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A Cistern Fiend hatalmas, 6-8 méter hosszú, kobrára emlékeztető alakú lény. A kobraszerű csuklya peremén többtucatnyi hajlékony, több méterre kinyújtható csápja lengedez, melyekkel harcban igyekszik megragadni ellenfelét és bestiális pofájában megbújó négy hatalmas szemfogával megharapni. Ha sikeresen megragadja ellenfelét (sikeres támadás), akkor az egészségpróbára jogosult -2 -vel, különben azonnal lebénul 3 körre, és a szörnyeteg még abban a körben felé harap. Minden harapásnál az összes Fp-mennyiség egynegyedét vonja el (és építi be saját magának), majd ezek elfogytával körönként 2 Ép-t sebez.(ezzel magának 2 Ép-t,vagy 20 Fp-t töltve). A harapások alkalmával a lebénult ellenfél testnedveit szívja el, és így erős dehidratációt okoz. Ha a paralizáció sikertelen, akkor a megtámadott -2-es erőpróbával kiszabadulhat a csápok szorításából. Ha a szörnyetegnek nincs lehetősége a csápjait használni, akkor véletlenszerűen, (kígyóként) csap le fejével, ekkor azonban a támadóértéke csak 75. A Cistern Fiend minden esetben vízben él, és sokszor előfordul, hogy egy-egy idillinek tűnő oázis tavának egyetlen lakója. Egyes sivatagos helyeken, ahol a víz értékét csengő aranyban mérik, egyes tavakba ilyen szörnyeteket telepítenek, ezáltal is megakadályozva az illetéktelenek víztolvajlását.

MAGERA (MUTÁNS ORK)

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	Bármely civilizálatlan vidék
Gyakoriság	szokatlan
Szerveződés	törzs
Aktivitási ciklus	nappali
Táplálkozás	mindenevő
Intelligencia	alacsony (5-8)
Jellem	Káosz v. Káosz, Halál
Megjelenők száma	k10+3
Támadások száma	1
Speciális támadás	-
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	75 % asztrál és mentálimmunitás
Nagyság	átlagos ill. nagy (180-220 cm)
Bátorság	Átlagos (10-17)
Javosolt Tp	150

KÉ	40	Fp	50	SFÉ	3, bőrvért és írha
TÉ	75	Ép	25	Sebzés	k6+8 rozsdás görbe kardok, k6+6 bunkó
VÉ	125	AME	im. 50%	Mp	-
CÉ	15	MME	im. 75%	PsP	-

A magerák külsőre nagyon hasonlítanak egy nagyra nőtt orkhoz, azonban azoknál jóval erősebbek és ügyesebbek. Értelmi szintjük azonban még az orkokénál is alacsonyabb (Int: 3-5), innen is adódik részleges immunitásuk (meg főleg persze a mutációjuk jellegéből). Törzsi társadalomban élnek, ami általában egy-egy kis falut jelent. Öltözetük, akárcsak beszédük egyszerű, rongyos inget, nadrágot, ágyékkötőt viselnek, ezek egy része persze zsákmányszerző útjaikról származik. Veszélyes ellenfelek lennének, ha harcukat nem a szervezetlenség és a nyers erő jellemezné. A magerák az emberekkel szemben bizalmatlanok, inkább gyanakvóak, akár ellenségesek, és az első adandó alkalommal kifosztják azokat.

BARLANGI HALÁSZ

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	barlangok
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	egyedülálló
Aktivitási ciklus	állandó
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	állati
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	1
Támadások száma	2
Speciális támadás	életerőszívás, mérge
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	közepes (1-1.5 m)
Bátorság	Átlagos (10-17)
Javosolt Tp	150

KÉ	30	Fp	80	SFÉ	3
TÉ	70	Ép	40	Sebzés	k10+1 ollók,k6+méreg fullánk,életerő transz.
VÉ	100	AME	immunis	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A barlangi halász, mint a neve is mutatja tulajdonképpen a mély barlangüregek ragadozója. Teste rovarszerű, és a pókokhoz hasonlóan hálót sző, és ezzel „halászik” a barlangok lakói között. Pókhálófonalaihoz hasonló fonalaihoz az áldozatok hozzáragadnak, és ezt a rezgést érzékeli a halász is. Kiszabadulni a hálóból csak -4-el dobott erőpróbával lehet, viszont minden körben a módosító eggyel csökken (tehát a második körben -5, a harmadik körben -6 stb.), mivel az áldozat a szabadulási kísérletei folyamán egyre jobban belegabalyodik a hálóba. A halászezután begöngyöli áldozatát, aki szép lassan megfullad vagy éhenhal. Közvetlen harcban (amit a hálóba ragadt ellenfél csak harc helyhez kötve módosítókkal tehet), a barlangi halász két ollóját és fullánkját használja. A fullánkkal egyrészt mérget fecskendez áldozatába, (ami ellen az -1-el egészségpróba dobható,) ami 3k10Fp-t okoz sikertelen esetben a kín miatt, másrészt vért és ezzel együtt életerőt szív áldozatából 2k10Fp-t átranzszformálva.

RAZORWING (Pengeszárnýú)

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	sivatagok
Gyakoriság	szokatlan
Szerveződés	raj
Aktivitási ciklus	nappali
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	állati
Jellem	Neutral
Megjelenők száma	k3
Támadások száma	1
Speciális támadás	Lecsapás vágással
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	mentál immunitás
Nagyság	közepes (1-1.5 m)
Bátorság	Átlagos (10 - 17)
Javosolt Tp	250

KÉ	30	Fp	45	SFÉ	-
TÉ	110	Ép	15	Sebzés	2k10+4
VÉ	160	AME	-	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	-

A razorwing széles, éles peremű, bőrlebernyeges szárnyairól kapta a nevét. Sivatagos területeken a felfelé áramló meleg levegőt lovagolja meg, és a magasból lesi jövőbeli áldozatait. Ha megfelelő lényre lel, sebesen lecsap, és veszedelmes tempójú siklórepülés végén pengeéles szárnyával megkísérli levágni ellenfelét. Ha egyszer nem sikerül, megpróbálja többször is, és igen nehezen tágít egy reménybeli áldozata mellől. Veszélyes ellenfél, ugyanis csak repülés közben lehet megvágni, ekkor viszont az ember kiteszi magát a pengeszárnyaknak...

MINDWIPE TERROR agyszívó

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	ősi romok, ill. bárhol
Gyakoriság	különösen ritka
Szerveződés	-
Aktivítási ciklus	állandó
Táplálkozás	életerőrabló
Intelligencia	szupra-génusz (23)
Jellem	Halál ill. Káosz, Halál
Megjelenők száma	1
Támadások száma	sok
Speciális támadás	életerő, Mp, PsP, Int pont szívás
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	mágia érzékelés
Nagyság	nagy (1 méteres gömb + csápok)
Bátorság	Elite (22)
Javosolt Tp	10000

KÉ	60	Fp	-	SFÉ	-
TÉ	125	Ép	60+spec	Sebzés	speciális
VÉ	120 test / 160 csápok	AME	immuins	Mp	-
CÉ	-	MME	immunis	PsP	amennyi Ép, spec. módszer

A Mindwipe Terror az agyszívók népes családjába tartozó szörnyeteg. Látszólag nem tűnik olyan félelmetes ellenfélnek: kb. 1 méteres átmérőjű, halványlila színű gömbszerű testén tucatnyi apró szem foglal helyet, és a gömbből teljesen szabálytalanul 30-100 csáp nyúlik ki, hajladozva. A csápok hossza nem tűnik többnek ernyedt állapotban, mint 2-3 méter, viszont kinyújtva akár 20 méterre is elér. A csápok lassú hullámmozgással veszik körbe a testet, ami lebegve várakozik többnyire valami sötét terem sarkában. Erős pszionikus hatalommal bír, bár ezt csak nagyritkán használja, többnyire nem szorul rá. Már messziről megérzi, ha tudattal rendelkező lények kerülnek a közébe, de nem támad, csak ha azok már közel, 8-12 méterre megközelítették. (Kivétel, ha megtámadják már messziről, mert ekkor telekinézissel a futó ember sebességével ráront áldozataira.) Ekkor villámgyorsan kiölti fűrge csápjait, amiket megkísérel rátekeríteni ellenfelei nyakára, fejére. Ha sikeres a támadás a csáp ostorszerűen rátekeredik az áldozatra, és attól a energiát szív el a következő módon: (a sorrendben lefelé halad, az első lehetségestől kezdődően, érzékelve, ha valamelyik lépcsőt lehetetlen végrehajtani)

<i>Effektus</i>	<i>Sebesség</i>	<i>Hatás</i>
Mp-ok letöltése	egy támadás	+1 Ép / 1 Mp
Pszi pontok letöltése (din pajzsból is)	egy támadás	+1 Ép / 1 PsP
Pszi pajzsok letöltése	egyik pajzs / támadás	+2 Ép / 1 Pajzs PsP
Intelligencia 10 feletti részének letöltése	2 pont / támadás	+40 Ép
Tapasztalati pont letöltése	3k100 Tp / támadás	+1 Ép / 3 Tp

A csápok fogságából -2-vel dobott erőpróbával lehet kikerülni (letépni erővel a csápot) , és minden kör próbálkozás eggyel csökkenti a módosítót (1. kör: -2, 2.kör: -3, 3.kör: -4 stb.). Ráadásul a folytogató csápok miatt így harcolni (akár a csápok ellen is) csak a következő módosítókkal lehet: KÉ: -20, TÉ: -40, VÉ: -40, CÉ: nincs. De ha harcolnak, akkor csak a csáp levágása esetén lehet kiszabadulni, vagy egy teljes kör kell a kiszabaduláshoz a csáp letépése által.

A Mindwipe Terror ezenkívül rendelkezik egy korlátozott regenerációs képességgel is: képes újránöveszteni a csápjait a levágás utáni hatodik körben, feltéve, ha rendelkezésére áll a csápnak megfelelő 3 Ép. Ráadásul egy csápban csak 5 Ép-t tárol a szörnyeteg, tehát a csáp lecsonkolása esetén a sérülés mindössze 5 Ép.

Az agyszívó szörnyeteg szerencsére meglehetősen ritka, Yneven mindössze talán pár száz darab létezik már csak. Eredetileg még a káoszháborúk idején hozták létre őket, elsősorban varázslók és varázshasználók elleni harcra, és máig is igen kevés pusztult el belőlük. Megjegyzendő, ha a varázsló zónája a M.T. 20 méteres körzetébe érkezik, akkor az tudomást szerez róla, míg ez fordítva nem igaz, hiszen a M.T. nem gerjeszt mágikus aurát. És a Terror ilyen esetben nem várja meg, míg a varázsló közel ér: azonnal támad szinte minden csápjával. Ezt az ösztönt még annakidején az alkotó kyr mágusok plántálták bele, és máig sem vészett ki belőle.

CRITTER

Megtalálás (Éghajlat vagy tájegység)	bárhon, ill. ősi romok
Gyakoriság	ritka
Szerveződés	horda
Aktivitási ciklus	éjszaka
Táplálkozás	húsevő
Intelligencia	alacsony (5 - 10)
Jellem	Káosz , Halál
Megjelenők száma	k10+10
Támadások száma	1
Speciális támadás	ugrás, mérég
Speciális védekezés	-
Mágikus védekezés	-
Nagyság	kicsi (kisebb, mint 0.5 méter)
Bátorság	Elite (20)
Javosolt Tp	50 (darabonként)

KÉ	50	Fp	10	SFÉ	-
TÉ	110	Ép	5	Sebzés	k10+5 fogak, k6+mérég tüskék
VÉ	150	AME	immunis	Mp	-
CÉ	60	MME	immunis	PsP	-

A Critter nevű lényekkel először valószínűleg a hatodikorban találkoztak a kalandozók. Kicsi, fél métert nem meghaladó méretű torz gömbölyű lények ezek, távolról valamiféle süñfélének néznek ki. Ezt a hatást erősíti hosszú lelapított tüskékkel borított hátuk, viszont közelebbről azonnal meglátszik a különbség: két nagy (3-4 cm-es) vérekes, vörös szem bámul egy elképesztően nagy száj tetejéről, mely ráadásul tömve van tűhegyes fogakkal. Két kicsi kézszerű nyúlvány és két apró láb teszi teljessé a képet. Hasukon hiányzik a szőrzet, és kiütközik szürkészöld bőrük. Mozgásuk során nem apró lábaikat használják, hanem gördülnek, még hozzá meglepően gyorsan (egy futó ember sebességével). Harcban kétféleképpen támadhatnak: egyrészt lekuporodnak, és hátukon feláll a szőrzet, melynek tüskéit kilövik az áldozatukra. A tüske belevágódik az áldozatba, és a rajta lévő mérég is azonnal hatni kezd. Ez ellen eg.próba dobható -2-vel és ha sikertelen, akkor rosszullét vesz erőt a megtámadotton egy körön belül, és 3+k3 körig tart. Ezután a Critterek rátámadnak az áldozatokra, melyekre felugranak, s é aszabadon levő bőrfelületeket harapdálják (ha nincs ilyen akkor a fémbe mélyeszti fogait, amivel bizony képesek néha átharapni a fémre (ehhez 2 körre van szükségük)) . Ha ekkor nem tépik le őket, akkor tovább folytatják a zabálást, minden körben a megfelelő sebzést okozva. Ha viszont (-1-es erőpróbával) letépi őket, akkor kiszakítják a szájukban levő húst, és ezzel k6+2 Sp-t okoznak.

A critterek tojásokkal szaporodnak, ezekből egy nőstény egyed 10-15-öt képes lettenni. A tojások színes, borszerű, 15-20 cm hosszú tojásdad képződmények, héjuk kemény, összetörni őket csak 15 STP okozás után lehet.

A lények az ugrásukkor 6E-s elemi erő aurát képesek átugrani.