

# Bestiárium



## Héja

**Előfordulás:** gyakori  
**Megjelenők száma:** K2  
**Termet:** K  
**Sebesség:** 190/390 (L)  
**Támadás/kör:** 1  
**Kezdeményező érték:** 13  
**Támadó érték:** 30  
**Védő Érték:** 80  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K2  
**Életerő pontok:** 3  
**Fájdalomtűrés pontok:** 6  
**Asztrál ME:** -  
**Mentál ME:** -  
**Méregellenállás:** 3  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** állati  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** ?

## Kánya

**Előfordulás:** gyakori  
**Megjelenők száma:** K2  
**Termet:** K  
**Sebesség:** 160/280 (L)  
**Támadás/kör:** 1  
**Kezdeményező érték:** 12  
**Támadó érték:** 30  
**Védő Érték:** 80  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K3  
**Életerő pontok:** 3  
**Fájdalomtűrés pontok:** 6  
**Asztrál ME:** -  
**Mentál ME:** -  
**Méregellenállás:** 3  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** állati  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** ?



**Ölyv**

**Előfordulás:** gyakori  
**Megjelenők száma:** K2  
**Termet:** K  
**Sebesség:** 160/330 (L)  
**Támadás/kör:** 1  
**Kezdeményező érték:** 12  
**Támadó érték:** 30  
**Védő Érték:** 80  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K2  
**Életerő pontok:** 3  
**Fájdalomtűrés pontok:** 5  
**Asztrál ME:** -  
**Mentál ME:** -  
**Méregellenállás:** 3  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** állati  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** ?

**Szirti-/Parlagi sas**

**Előfordulás:** gyakori  
**Megjelenők száma:** K2  
**Termet:** E  
**Sebesség:** 220 (utazó) / 750 (zuhanó) (L)  
**Támadás/kör:** 1  
**Kezdeményező érték:** 11  
**Támadó érték:** 50  
**Védő Érték:** 90  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K10  
**Életerő pontok:** 5  
**Fájdalomtűrés pontok:** 10  
**Asztrál ME:** -  
**Mentál ME:** -  
**Méregellenállás:** 3  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** alacsony  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** ?

**Nagymacskák****Gepárd**

**Előfordulás:** ritka  
**Megjelenők száma:** K2  
**Termet:** E  
**Sebesség:** 300 (SZ)  
**Támadás/kör:** 3  
**Kezdeményező érték:** 50  
**Támadó érték:** 50  
**Védő Érték:** 80  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K3/K3/K6+1  
**Életerő pontok:** 22  
**Fájdalomtűrés pontok:** 50  
**Asztrál ME:** -  
**Mentál ME:** -  
**Méregellenállás:** 6  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** állati  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** 23

Elterjedési területe: a Sheraltól északra levő füves pusztaságok.

Lopózás: 75%

Rejtőzködés: 20%

**Jaguár / Leopárd**

**Előfordulás:** ritka  
**Megjelenők száma:** K2  
**Termet:** E  
**Sebesség:** 180 (SZ)  
**Támadás/kör:** 3  
**Kezdeményező érték:** 25  
**Támadó érték:** 55  
**Védő Érték:** 85  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K5/K5/K6+2  
**Életerő pontok:** 25  
**Fájdalomtűrés pontok:** 53  
**Asztrál ME:** -  
**Mentál ME:** -  
**Méregellenállás:** 6  
**Pszi:** -  
**Intelligencia:** állati  
**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -  
**Max. Tp:** 30

Elterjedési területe: a Sheraltól északi és déli lejtőin lévő dzsungel.

Lopózás: 100%

Rejtőzködés: 100%

## Oroszlán

**Előfordulás:** gyakori  
**Megjelenők száma:** 2K10

**Termet:** E

**Sebesség:** 200 (SZ)

**Támadás/kör:** 3

**Kezdeményező érték:** 25

**Támadó érték:** 60

**Védő Érték:** 85

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K6+2/K6+2/K6+2

**Életerő pontok:** 30

**Fájdalomtűrés pontok:** 60

**Asztrál ME:** -

**Mentál ME:** -

**Méregellenállás:** 6

**Pszi:** -

**Intelligencia:** állati

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -

**Max. Tp:** 40

Elterjedési területe: a Sheraltól északra levő füves pusztaságok.

Lopózás: 60%

Rejtőzködés: 20%

## Tigris

**Előfordulás:** ritka

**Megjelenők száma:** K2

**Termet:** E

**Sebesség:** 160 (SZ)

**Támadás/kör:** 3

**Kezdeményező érték:** 30

**Támadó érték:** 65

**Védő Érték:** 95

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K6+2/K6+2/K6+2

**Életerő pontok:** 30

**Fájdalomtűrés pontok:** 60

**Asztrál ME:** -

**Mentál ME:** -

**Méregellenállás:** 6

**Pszi:** -

**Intelligencia:** állati

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -

**Max. Tp:** 50

Elterjedési területe: Sirenar és Niare erdei, Sheral magasabb nem dzsungelés erdői.

Lopózás: 100%

Rejtőzködés: 100%

## Démonok

A démonok necrográfiai besorolása egy kicsit nevetségesen volt leírva az Első Törvénykönyvben, ezért ezen kicsit változtattunk. Az „Előfordulás: idézett” mellett mindig a besorolása, és a lény megidézéséhez szükséges Mana pontok találhatóak. (természetesen ez csak Varázslókra érvényes)

AD = alsó rendű démon

KD = közdémon

DU = démon úr

## Aquariol (a Viharkeltő)

**Előfordulás:** idézett (KD 70)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 150 (V)

**Támadás/kör:** 4 vagy fegyver

**Kezdeményező érték:** 20

**Támadó érték:** 50

**Védő Érték:** 100

**Célzó Érték:** 0

**Sebzés:** 4xK3 vagy speciális

**Életerő pontok:** 15

**Fájdalomtűrés pontok:** 50

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 10. szint (kyr-metódus)

**Intelligencia:** magas

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz-halál

**Max. Tp:** ?

Gondolati séma: kiszámíthatatlan, kaotikus hangulatú lény gyűlöli a bezártságot. Szereti más

szenvetését nézni ezért gyakran viharokat támaszt maga körül és így öldös kedvére.

A síkján ahol őshonos, sok víz van, ebben úszkál vizet fújva ki magából, vagy lábai segítségével. Lágy, zsáknyi fejéből alulról négy hosszú karvastagságú csáp nyúlik ki, ezek végén három ujjú kézfejek találhatók. Három viszonylag nagy szeme fején körben helyezkedik el. Szája lábai között leginkább egy törökkel kirakott veremre hasonlít, egész testét fehér vékony bőr borítja amin néhol kilátszanak belső szervei. A fent megadott értékek természetesen vízben értendők. Különleges képessége a mágia használata 80 MP-ból. Varázslatai boszorkánymesteri Jégverés, Szökőár, Szélirányítás és papi Vihar, Időjárásbefolyásolás valamint varázslói Víz, Jég elemi mágia minden formában (ez speciális, a KM fantáziájára van bízva). Begyűjtést varázsló szerint teszi, vagyis a Kyr energia begyűjtés diszciplína szerint.

### Arcor (a Kellemetlenkedő)

**Előfordulás:** idézett (AD 35)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** K

**Sebesség:** 120 (SZ)

**Támadás/kör:** 2 (kéz) vagy 1 (szavak) speciális

**Kezdeményező érték:** 35

**Támadó érték:** 45

**Védő Érték:** 80

**Célzó Érték:** 35

**Sebzés:** K3/2K6 v. speciális

**Életerő pontok:** 8

**Fájdalomtűrés pontok:** 40

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 5. szint (mesterfok)

**Intelligencia:** átlagos

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz-halál

**Max. Tp:** 400

Gondolati séma: szeret másoknak bosszúságot és fájdalmat okozni, könnyen megfélemlíthető. Nem szeret szemtől-szemben harcolni, ekkor ha teheti elmenekül.

Alacsony 100-130 cm-es vékony testalkatú, testét fekete néhány ujjnyi rövid szőr borítja. Négykézláb rohangál, hátsó végtagjai rövidebbek az elsőnél. Fejét kitinpáncél fedi (3 SFÉ) amiből két

30-40 hüvelykes közepén elágazó szarv nyúlik előre. Rágó szájszerve tökéletesen alkalmas minden anyag bedarálására. A szeme egyszínű zöld. Más démonok számára nem lenne nehéz elejteni ha nem lenne néhány különleges képessége. Tudása megfelel egy kis hatalmú varázslónak, vagyis Tér, Idő és Elemi mágiát használ. Összesen 20MP-ból gazdálkodhat, de zónája 30 láb. Másik kedvelt módszere, hogy lesből nyílpuskával támad.(ezt mérgezi) Ha elfogy a Mana pontja begyűjt a következő módon, 1 Pszi pontért 2MP-ot kap és neki ez 1 körébe kerül.

Rejtőzködés: 60 %

### Bader (az Úr)

**Előfordulás:** idézett (KD 50)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 100 (SZ) 100 (L)

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 30

**Támadó érték:** 90

**Védő Érték:** 100

**Célzó Érték:** 35

**Sebzés:** 2xK10

**Életerő pontok:** 20

**Fájdalomtűrés pontok:** 50

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 5. szint (mesterfok)

**Intelligencia:** magas

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz-halál

**Max. Tp:** 600

Gondolati séma: szeret uralkodni a gyengébbek felett, örömet leli azok lelki és testi kínzásában, önfejű és agyafűrt, nem nagyon bírható engedelmességre, mondhatni bátor démon. Esetleges megidézőjével szemben is nagyképű, csak akkor válik segítőkésszé ha látja sokkal erősebb az mint ő.

Embernél kicsit magasabb kb. 2.5 m-es, emberszerű lény, egész testét fekete bőr borítja, szőre nincs (haja se). Vörös szemek meredeznek kissé groteszknek mondható arcáról. Hátán bőrszárny lapul amivel repülni is tud, ha lábon közlekedik behajtogatja a hátára,

így nem vehető az észre. Harcban kezeivel harcol, de erre mágikus képessége miatt nem igen van szüksége. A kinézetével, és boszorkánymesteri mágiájával megpróbál híveket toborozni. Ha ez sikerül és érzi hogy az áldozat bálványként imádja akkor jön a végleges módszer. Az áldozat fejébe 2 Pszi pontért elhelyez egy bélyeget. (ezzel nem alakul ki köztük Mentál fonál) A módszer lényege a következő, ha elhasználta 20 Mp-ját be kell töltenie, ekkor jön az áldozatra rakott bélyeg amin keresztül a démonhoz áradó Fp Mana formájában jelenik meg. Vagyis az áldozat elájul a démon pedig max Mp-on lesz. A módszer 1 s vesz igénybe. A démon mindig csak annyi Mp-ot képes elméjében tárolni amennyi aktuális Ép-inek száma.

### Captat (a Ló)

**Előfordulás:** idézett (KD 40)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** N

**Sebesség:** 200 (SZ)

**Támadás/kör:** 3

**Kezdeményező érték:** 35

**Támadó érték:** 70

**Védő Érték:** 110

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K6+4/2x K10+1

**Életerő pontok:** 60

**Fájdalomtűrés pontok:** 60

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 5. szint (alapfok)

**Intelligencia:** alacsony

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz

**Max. Tp:** 250

Gondolati séma: Nyugodt békés jószág, nem bánt senkit csak ha felidegesítik, akkor is csak elüldözi a zargatót. Ha társra talál, ilyen személy általában nem démon, azt a hátra engedí.

Hat lábú lószerű „állat”, a kültakarója páncélozott (6 SFÉ), amit a környezet színeihez tud igazítani, ezzel rejtőzve el olyan démonok elől amelyek szolgáljuká

akarják tenni. Nagy harci lóhoz hasonlít leginkább, akkora marmagassággal. „Növényevő”, vagyis olyan síkokon él ahol van „növényzet”, s ezt eszi. Harapása mérgező. (4.Szintű mérge de hatásáról a KM dönt) Magasabb tudású démonok hatásnak használják. Valójában az teszi veszélyessé, hogy bizonyos együttállások esetén megvadul és megpróbál minden útjába kerülőt elpusztítani. (hogy ez mettől meddig tart azt a KM dönti el, de általában 1 napnál nem hosszabb)

### Carmo (a Gyilkos)

**Előfordulás:** idézett (KD 65)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 110 (SZ)

**Támadás/kör:** fegyver

**Kezdeményező érték:** 40+fegyver

**Támadó érték:** 100+fegyver

**Védő Érték:** 120+fegyver

**Célzó Érték:** 25

**Sebzés:** fegyver

**Életerő pontok:** 25

**Fájdalomtűrés pontok:** 70

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 5. szint (alapfok)

**Intelligencia:** átlagos

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz

**Max. Tp:** 800

Gondolati séma: nehezen megfélemlíthető, sunyi de a feladatra tárgyalással rábíráható. Ekkor kér valamit cserébe a szolgálataiért, de ha olyan a feladat amiben örömet leli esetleg nem kér semmit.

Vörös szőrű, ember méretű kék világító szemű démon. Az adottságai és hozzáállása miatt, gyakran fejedelmeknek alkalmazzák az idézők, de a síkjának urai, hercege is. A fegyverzete két szabványhoz hasonló kard amit mesterfokon forgat.

Ügyessége: 22

Gyorsasága: 22.

Lopózás: 100%

Rejtőzés: 100%

Mászás: 100%.

## Mofquat (a Szobor)

**Előfordulás:** idézett (KD 65)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 100 (SZ)

**Támadás/kör:** 1

**Kezdeményező érték:** 20

**Támadó érték:** 70

**Védő Érték:** 100

**Célzó Érték:** 15

**Sebzés:** K10+4+speciális

**Életerő pontok:** 25

**Fájdalomtűrés pontok:** 70

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 6. szint (alapfok)

**Intelligencia:** átlagos

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz-halál

**Max. Tp:** 1000

Gondolati séma: türelmes, órákat, napokat, sőt hónapokat is tud várakozni mielőtt lecsapna, akár mozdulatlanul is. Nagyon számító, mielőtt cselekedne megvárja a megfelelő alkalmat, és akkor csap le amikor áldozata a legvédtelenebb.

Nem egy varázsló járta már meg avval, hogy egy pillanatra elkalandozott a figyelme. Mivel az alkalom nem mindig akkor jön el amikor életerőre vágyik, ezért gyakran elkapja áldozatait és csak lassan végez velük (havonta -1Ép) de közben sokat kínozza őket. Ha kedve szottyán rá a kővé dermedt áldozatnak körönként 6 Fp fájdalmat okoz, majd hagyja hogy Fp-i visszatérjenek és újra meggyötri (ez azért tud gyógyulni mert csak olyan mint a pszi kínokozás diszciplína, idővel elmúlik a hatása (csak az érzékközpontokra hat)). Viszont a démoni síkokon ha nincs jól elrejtőzve, ezt nem engedheti meg magának, mivel eközben ő is kiszolgáltatott a többi démonnak, és csak akkor mozdulhat ha az áldozatát is engedi, amit nem szívesen tesz, ezért ha éhes vagy sietős akkor körönként 1Ép-t rabol áldozatától így sokkal rövidebb ideig kiszolgáltatott. Bátor démon ugyan, de ha úgy látja lesz kedvezőbb alkalom akár évekig is vár rá ahelyett hogy kockázatot vállalna. Ha megidézik akkor engedelmességet színlel és engedelmeskedik, mindaddig míg a varázsló figyel rá, de ha lankad a figyelme és a démonnak nem

tetsző feladatot akar rábízni, akkor kegyetlenül megöli (legalábbis megpróbálja), ugyanez történik ha vissza akarja küldeni, de a démon még maradni szeretne. (A neki tetsző feladat lehet egy élőlény elkapása és lassú megölése, amely akár évekig is tarthat.)

Kinézetre leginkább egy kőszoborra hasonlít, általában nem a legtökéletesebb műremek gondolnák, vonásai durvák. Kicsit tud alakot utánozni is, de ezt csak minimálisan, páncélt, arcvonásokat stb. Támadása karjával történik, és ezen felül a fent leírt módon. Amikor veszettnek látja a küzdelmet, vagy más célja van, megragadja áldozatát (ehhez túlütés kell) és kővé válik azzal együtt. Ebben az állapotban ő gyógyulni is tud, ellentétben ellenfelével.

## Plaga (a Laposdémon)

**Előfordulás:** idézett (AD 40)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** K

**Sebesség:** 10 (SZ, V)

**Támadás/kör:** 3+speciális

**Kezdeményező érték:** 40

**Támadó érték:** 70

**Védő Érték:** speciális

**Célzó Érték:** 0

**Sebzés:** 3K6+speciális

**Életerő pontok:** 10

**Fájdalomtűrés pontok:** 40

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** 5. szint (alapfok)

**Intelligencia:** alacsony

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz, halál

**Max. Tp:** 300

Gondolati séma: lusta, mozogni nem szeret, alattomban várja áldozatát. Gyűlöl mindenkit, de esetleg erős megfélemlítéssel bírható engedelmessegre, viszont ekkor is megpróbál elszabadulni.

A mérete kb. 20 liter. Mivel megszabott formája nincs így lehet ezt a legjobban megadni. Mindenféle tárgyat leutánozhat amit a mérete lehetővé tesz, de 1cm-nél nem lehet vékonyabb. A speciális támadása, hogy

körönként egyszer életerőszívást alkalmazhat, hogy melyik támadása ez ő dönti el. (ez lehet életerővé alakító „szívás” is, ezzel pótolva elvesztett Ép-Fp-it)

## Banthar

**Előfordulás:** idézett

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 30 (L)

**Támadás/kör:** 1\*

**Kezdeményező érték:** mint életben

**Támadó érték:** mint életben

**Védő Érték:** mint életben

**Célzó Érték:** mint életben

**Sebzés:** fegyver szerint

**Életerő pontok:** megszállt test

**Fájdalomtűrés pontok:** -

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszí:** mint életben

**Intelligencia:** mint életben

**Max. Mp.:** mint életben

**Jellem:** mint életben

**Max.Tp.:** ?

**Necrográfiai osztály:** IV. vérivó élőholt

\*Ha megszállnak egy testet, mágiát is csak ekkor használhatnak.

Olyan varázslók, boszorkányok, boszorkánymesterek akik egész életükben azt kutatták, hogy hogyan lehet mások életerejét mágikus energiává alakítani az eddiginél hatékonyabb módon, és ennek érdekében kisebb falvakat irtottak ki kísérletezés címen. A megoldást abban vélték megtalálni, hogy az áldozat vérével el kell fogyasztani.

A boszorkányok, boszorkánymesterek a hatalom italát kezdték vér alapúvá átalakítani. A készítmény fogyasztása lassanként, az állandó nagy mennyiségű mágikus energia testen való átáramlása miatt, a testet és a lelket összekötő kötelék elszakadását idézte elő. A lélek mint vérivó élőhalt bolyong az elsődleges anyagi síkon. Akaraterejük 12+k6, ha ez nagyobb mint az áldozaté, akkor irányíthatják a testét.

A varázsló Banthar nagyon ritka. A varázslók a kisajtolás egy speciális formáját találták meg, amely csak egy áldozatra hat és a formula hatására az áldozat vére a testfelszínre szívárog és kocsonyává sűrűsödik. A kocsonya fogyasztása adja vissza a Mp-okat, hatására ugyanaz történik a lélekkel, mint ami a boszorkánymester esetén. Az élőholt tulajdonságai is azonosak, azt kivéve hogy halála után a varázsló a speciális begyűjtési formulát csak az aktuálisan megszállt testre tudja alkalmazni, és miután meghalt a test, és a lelkek elhagyják, izarként bolyong tovább. A begyűjtés Pszi pontonként 10 Mp-ot ad vissza, és a test 2 Ép-nyi vért veszít tőle.

A boszorkánymesteri tudattal felruházás például ilyen lelket idéz a testbe.

## Cathan

**Előfordulás:** idézett

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 30 (L)

**Támadás/kör:** 1\*

**Kezdeményező érték:** 25 + fegyver\*

**Támadó érték:** 50 + fegyver\*

**Védő Érték:** 100 + fegyver\*

**Célzó Érték:** 0 + fegyver\*

**Sebzés:** fegyver szerint

**Életerő pontok:** megszállt test

**Fájdalomtűrés pontok:** -

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszí:** mint életben

**Intelligencia:** mint életben

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** mint életben

**Max.Tp.:** 200

**Necrográfiai osztály:** IV. vérivó élőholt

\*Ha megszállnak egy testet.

Anyagi testtel nem rendelkező torz lélek, életében vérmágiát űző gonosz pap volt aki istenétől kapott hatalmat saját és nem istene érdekében használta fel. Miután istene részben elfordult tőle, egy hithű paptársa oltáron való feláldozásával próbálta visszanyerni istene jóindulatát. Az áldozat bemutatásakor istene kiszakította a lelkét a testéből és vérivó élőholtként örökös bolyongásra ítélte. Akaraterejük: 12+k6. Ha a megszállt lénynek kisebb

az akaraterije mint az övé akkor irányíthatja a testet. Mágiát istene ellen elkövetett bűne miatt nem használhat de a Cathanok úgy tartják hogy elegendő vér elfogyasztása árán istenük megbocsát nekik.

A boszorkánymesteri tudattal felruházás például ilyen lelket idéz a testbe.

## Zombi

Ha egy boszímester tudattalan élőholtat csinál egy állati tetemből (élőholt teremtés) értelemszerűen nem azonos statisztikai lesznek mintha humanoidból csinálta volna.

A statisztikák kiszámolási módja:

- Sebesség: az életbeli \*1/5
- Kezdeményező Érték: mint életben-20
- Támadó Érték: az életbeli \*2/5
- Védő Érték: az életbeli \*2/3
- Életerő pontok: az életbeli \*2
- Sebzés: mint életben
- Támadás/kör: mint életben

## Amhe-Ramun templom őrző

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** N

**Sebesség:** 80 (SZ), 200 (L)

**Támadás/kör:** 3

**Kezdeményező érték:** 80

**Támadó érték:** 110

**Védő Érték:** 180

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** 2\*2K10+8 / K6+10

**Életerő pontok:** 40

**Fájdalomtűrés pontok:** 100

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Pszí:** -

**Intelligencia:** magas

**Max. Mp.:** 100

**Jellem:** rend, halál

**Max. Tp.:** ?

A mélysivatagi titkos szentélyekben található lény. Az isteni síkról jöttek a manifesztációkor, de már előtte is fellelhetők voltak kisebb számban. Hatalmas 2,5 láb magas zöldes, hosszú szőrű lény.

Feje bikafej, aminek szájából sok-sok tühegyes fog meredezik, kék ferde vágású szemeivel lát ultra tartományban is. Két kezén 4-4 karom helyezkedik el. Támadáskor ezekkel és a szájával harcol. Hosszú szőre 4 SFÉ-t biztosít neki. A különleges képességei teszik mégis nagyon erőssé. Varázslásába nem lehet belezavarni, mert koncentrációval teszi ezt, bár ugyanannyi ideig tart a varázslás közben harcolhat is. Papi mágiát 10. Szinten űzi és a Természet, Lélek, Halál szférából válogathat. Ezenkívül használja a boszorkánymesteri mágiából a Rontásokat és Átkokat szintén 10. Szinten. Elemi mágia ellen 15E-s (elemi erő ellen 25E) védelme van. Minden természetes tüzet 40 láb sugarú körben (nem szentelt és nem mágikus) el tud oltani Mp felhasználás nélkül. Ha Fp és Ép vesztesége van azt Mp-jaiból tudja pótolni. Minden amundoknál leírt képességnek birtokában van. (Második Törvénykönyv) Halála 15E-s tűzkitörésnek felel meg.

Azt mesélik a Manifesztációs Háború előestéjén sikerült egy ilyen, egy három fős csapatnak megölnie bár csak ketten éltek túl az összecsapást. Valószínűleg nem sikerült volna ezt véghezvinniük, ha nem segíti őket egy nagy hatalmú Sogron erekllye az összecsapásban.

## Orwella Kígyó Ura

**Előfordulás:** nagyon ritka (II. kategóriájú küldött)

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** N

**Sebesség:** 80 (SZ, V)

**Támadás/kör:** 3

**Kezdeményező érték:** 90

**Támadó érték:** 100

**Védő Érték:** 200

**Célzó Érték:** 50

**Sebzés:** 2\*2K10+ speciális + lehelet

**Életerő pontok:** 20

**Fájdalomtűrés pontok:** 80

**Asztrál ME:** 35+35+dinamikus

**Mentál ME:** 35+35+dinamikus

**Méregellenállás:** immunis

**Pszí:** 8. szint (mesterfok)

**Intelligencia:** magas

**Max. Mp.:** 100



**Jellem:** halál  
**Max. Tp:** ?

Kígyó alakú 4 láb hosszú 0.5 láb átmérőjű, 3 egymás mellett ülő fejű lény. Mintázata kék-vörös-fekete sávos a testen, a sávok egymásba fonódva tekerednek végig a testen, amikor fejeihez érnek szétválnak, ezért minden feje különböző színű. A testét pikkelyek fedik amik elég szívósak a fizikai hatások ellen (SFE 4), és immunitást biztosítanak tűz és villámmágiára. Egy fejével körönként vagy varázsol vagy lehel vagy harap.

**Kék fej:**

Marás: 5. szintű görcs / semmi hatású mérgezés jut az áldozatba.

Lehellet: 5E villám csóva.

Mágia: körönként 35 Mp-ből villámmágiát használ (5. Szint).

**Vörös fej:**

Marás: 5. szintű kínmérgezés 5k6/3k6 Fp hatású mérgezés jut az áldozatba, hatása körönként 1k6-al csökken.

Lehellet: 5E-s tűzcsóvát fúj.

Mágia: körönként 30 Mp-ből tűzvarázslói tűzmágiát használ (5. Szintüként, de a Magasiskolát nem).

**Fekete fej:**

Marás: 8. szintű ájulás / bódulat hatású mérgezés jut az áldozatba, ennek hatása k6\*10 perc.

Lehellet: mérget lehel ki, ugyan azt mint harapásakor de szintje méterenként egyel csökken (de csak 5 lábíg hatol el).

Mágia: körönként 40 Mp-ből Halál szférájú varázslatokra képes (5. Tsz).

Egy Kígyó Úr huszonhét Kígyó Szolgát tud irányítani, közöttük egyirányú mentál fonál alakul ki. (csak irányítani lehet a Szolgákat) Ha így irányítják a Kígyó Szolgákat +5 Té, Vé, Ké.

## Tharr Vér-pusztítója

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** Ó

**Sebesség:** 150 (SZ, V, L)

**Támadás/kör:** 1+1+2+2

**Kezdeményező érték:** 40

**Támadó érték:** 120

**Védő Érték:** 140

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** Bakfej: 2K6+3, Oroszlánfej: 2K10,

Kígyófej: K6+5+méreg; Karmok: 2K10

**Életerő pontok:** 10+speciális

**Fájdalomtűrés pontok:** 20+speciális

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Psz:** -

**Intelligencia:** magas

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** káosz, halál

**Max. Tp:** ?

Sok legenda szól arról mi történik ha egy Tharr templomban a főpap vére halálakor az oltárra fröccsen, de egyesek azt állítják ez nem legenda, hanem a szörnyű véres valóság. Nem sok olyan élőlény volt aki túlélte volna azt a pusztítást, amit az ekkor keletkező lény csinált. Valójában, ha a fent leírt esemény megtörténik olyan lény születik amely nem szeret élőket látni a környékén.

Ha a főpap vére az oltárra kerül halála pillanatában, az oltáron egy kör múlva egy lény jelenik meg. Anyaga megkocsonyásodott vér és formája a Tharr szimbólumot idézi. Három láb magas vérgölem, hátán szárnyakkal, három feje oroszlán, bak, és kígyó, oldalából hatalmas mancsok merednek előre. Ezekkel támadja a közelében lévőket, senkit nem kímélve súlyt le rájuk. Egyedül a Tharr papok menekülhetnek meg, de csak ha hihetetlen szerencsájuk van. Minden általa okozott sebzés csak erősíti őt.

Kezdetben a fent megadott értékekkel bír de Ép-je a főpap tapasztalati szintjének háromszorosával, Fp-je ennek ötszörösével nő. Ha megsebez valakit (élőlényt), 2Ép sebzéssel 1Ép-t vagy 4Fp-t, 2Fp-vel 1Fp-t vagy 1/5Ép-t "gyógyít" magán. Ha 40 Fp-vel vagy 10 Ép-vel többje lett, ez a sebzését 1k6- al növeli minden támadó végtagjára.

Ha a kígyófej talál el valakit, akkor annak 6. Szintű méreg ellen kell dobni a méregellenállást. Ha elveti - 20 Té, Vé, Cé, Ké és meg veszít 6k6 Fp-t, ha nem veti el, csak a 3k6 Fp. (itt 10Fp automatikusan 1Ép-t jelent). Egy kikötés, a küldött Fp-je nem lépheti túl az 500-at és Ép-je a 150-et.

## Orwella állatai

Ezen állatok létrehozása speciális rituálék keretében történik, mindig papok szolgálatában állnak, azokéban akik létrehozták őket.

### Kígyó szolgál

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 19

**Termet:** K

**Sebesség:** 40 (SZ), 50 (V)

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 50

**Támadó érték:** 50

**Védő Érték:** 100

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K6+speciális

**Életerő pontok:** 6

**Fájdalomtűrés pontok:** 24

**Asztrál ME:** 10

**Mentál ME:** 10

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** -

**Intelligencia:** alacsony

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** halál

**Max. Tp:** 40

Három fajta ilyen kígyó van: vörös, fekete, zöld.

#### Vörös fajtájának :

- marása: 4. szintű kínméreg 2k10 / semmi
- lehellete: 6 körönként 1, 3E-s tűzcsóva
- tűzre immunis

#### Fekete fajtájának:

- marása: 6. szintű gyengeség/émelygés azonnali hatású 1k6 körig hat
- lehellete: 6 körönként 1, méreg 1. lábon 6. Szintű 2. lábon 5. Sz, 3. lábon 4. Sz.

#### Zöld fajtájának :

- marása: 3k6 Sp okozó sav
- lehellete: 6 körönként 1, 3 lábas savcsóva.(3k6/2k6 /1k6)
- savra immunis.

### Kígyó mester

**Előfordulás:** nagyon ritka

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** E

**Sebesség:** 60 (SZ), 70 (V)

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 70

**Támadó érték:** 70

**Védő Érték:** 150

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K10+spec

**Életerő pontok:** 9

**Fájdalomtűrés pontok:** 36

**Asztrál ME:** 20

**Mentál ME:** 20

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** változó

**Intelligencia:** átlagos

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** halál

**Max. Tp:** 250

3 fejű kígyó, fejei: zöld, vörös, fekete.

#### Vörös feje:

- marása: 4. szintű kínméreg 2k10 / semmi
- lehellete: 3 körönként 1, 3E-s tűzcsóva

#### Fekete feje:

- marása: 6. szintű kábultság/gyengeség azonnali és 1k10 körig hat.
- lehellete: 3 körönként 1, méreg 1. lábon 6. Szintű 2. lábon 5. sz, 3. lábon 4. Sz.

#### Zöld feje:

- marása 3k6 Sp okozó sav
- lehellete: 3 körönként 1, 3 lábas savcsóva.(3k6/2k6/1k6)
- Tűzre, savra immunis.

Egy Kígyó Mester kilenc Kígyó Szolgát tud irányítani, közöttük egyirányú mentál fonál

alakul ki. (csak irányítani lehet a szolgálakat)  
Ha így irányítják a Kígyó Szolgálakat +5  
Té,Vé,Ké.

## Torcsak

**Előfordulás:** nagyon ritka  
**Megjelenők száma:** 1  
**Termet:** Ó (10-12 láb)  
**Sebesség:** 10 (SZ)  
**Támadás/kör:** K10+2  
**Kezdeményező érték:** 10  
**Támadó érték:** 80  
**Védő Érték:** 110 (kar) / 40 (test)  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** K6+2  
**Életerő pontok:** 50  
**Fájdalomtűrés pontok:** 200  
**Asztrál ME:** 100  
**Mentál ME:** 100  
**Méregellenállás:** 10  
**Psz:** -  
**Intelligencia:** alacsony  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** ?

Mocsárban elő hatalmas húsgombóc szerű élőlény, lassan mozog a felszín alatti egy méteres lábainak segítségével. A felszínen csak egy amorf félgömb látszik, amiből 12 favastagságú csáp nő ki. Mindenevő, karjaival gyömöszöli be az eleséget felül lévő szájába. Testét vastag zsír és bőr fedi, amit valójában a ráragadt sártól nem lehet látni. Az élő húst jó szaglása és enyhe mágikus képessége segítségével veszi észre. (ez valójában annyit tesz, hogy lát az asztrál- és mentálsíkon). Ha valaki megtámadná, bár az esetek nagy részében ez fordítva történik, a legjobb elmenekülni. Ha mégis harcra kerülne sor egy kar levágásához 8 Ép sebzés kell, mivel ezen gyengébb a bőre itt csak 4 SFÉ-je van. A testen nem lehet túllútni (SFÉ:6) csak Fp sebzés okozható. A testhez közel kerülni, ha közelfegyverrel akarják sebezni, 1 kör kell, amiben a lény támadásai nem sikerülnek, de távolról csak szálfégyver jó.

## Uprumich

**Előfordulás:** nagyon ritka  
**Megjelenők száma:** 1  
**Termet:** N (2,5 láb)  
**Sebesség:** 40 (SZ)  
**Támadás/kör:** 1 (nyelv) / 3 (karmok + nyelv vagy harapás)  
**Kezdeményező érték:** 50 (nyelv), 10 (kezek, harapás)  
**Támadó érték:** 150 (nyelv), 120 (kezek), 100 (harapás)  
**Védő Érték:** speciális taktika  
**Célzó Érték:** -  
**Sebzés:** 2K6 (nyelv), 2x2K10 (karmok), 4K6 (harapás)  
**Életerő pontok:** 80  
**Fájdalomtűrés pontok:** -  
**Asztrál ME:** immunis  
**Mentál ME:** immunis  
**Méregellenállás:** 9  
**Psz:** -  
**Intelligencia:** alacsony  
**Max. Mp.:** -  
**Jellem:** -  
**Max. Tp:** ?

Hatalmas, robosztus testű lény (2.5m magas és 1.5m széles) kezei, lábai rövidek de izmosak, kezei hatalmas karmokban végződnek. Bőre vastag sárgásbarna szaru, mely tapintásra smirgliszzerű (SFÉ:10, a háton 15). Feje széles és lapos, előreugró álkapoccsal. Szája mintegy méter széles, benne több sorban elhelyezkedő háromszög alakú fogakkal. Szemei sárgásan izzanak. Hátul tömzsi farkára támaszkodik.

Kedvelt taktikája, hogy ellenfelét zsákutcába szorítja és a falhoz préseli, ahol nincs esélye védekezni. Legveszedelmesebb fegyvere a nyelve mely meglepően hosszú (2-2.5 m) és erős csontos vége van. Ezt a nyelvet káprázatosan gyorsan képes "kilőni" a szájából, és visszahúzni. Első támadása vele meglepetésszerű, ha az ellenfél nem ismeri a lényt. Ha a támadó nem megy a karmok hatótávolságán belülré, akkor csak szálfégyverrel támadhat:

- Ekkor a lény körönként egyet támad a nyelvével, valamint kezeivel védekező taktikát használ (Vé 160) és a távol lévő ellenfél miatt még 20 Vé-t kap.

Ebben az esetben a lény körönként fél métert képes előrenyomulni.

Ha a támadó közelebb merészkeedik akkor a lény kétféle taktikát választhat:

- Körönként hármat támad: karmaival, és nyelvével vagy harapással, de ekkor Vé-je csak 120. Körönként egyet támad: Vé-je 160 és a támadás lehet a nyelv vagy harapás

Ilyenkor csak 20 cm-t képes hátraszorítani ellenfelén körönként. Ha a nyelvét le akarják vágni ahhoz 8 Ép-t kell sebezni rajta, de csak 2 SFÉ-t kell átütni, viszont a nyelv Vé-je 180-as. Bajba akkor kerül ha a háta mögé kerülnek, de a fejét 180 fokban képes hátrafordítani ha onnan fenyegeti veszély, a hátulról támadónak csak 100-as Vé-t kell túllütnie meg a 15-ös SFÉ-t.

A lény mindig barlangokban vagy labirintusokban él, régebben Dawa magus - császárai őrizték ilyenekkel a megvédendő területeket.

2003.02.11.

Szerző: Cyrus

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk tartalmazza Csaba MAGUS oldalán megjelent Pár lény című cikket, a forrás vagy az eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk egyes részeit tartalmazó cikk megjelent a Sárkányvár oldalon is, Bestiárium címmel.

A cikk egészét tartalmazza az Atlantisz oldalon megjelent Lények (ismeretlen) című, gyűjtő jellegű cikk, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk megjelent a Hotdog/MAGUS oldalon is, Bestiárium 1 címmel, BlackRaven neve alatt (2007.04.24), a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk két démona megjelent az Alsórendű démonok (ismeretlen) Csaba MAGUS oldala című írásban, forrás vagy az eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk 5 démona megjelent a Közdémonok (ismeretlen) Csaba MAGUS oldala című írásban, forrás vagy az eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk hiányos része (Tharr vérpusztítója statisztikáinak felével bezárólag) megjelent a Mathias-Site G-portal oldalon, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.